PROPHECY

2e édition



Quand soufflent les Dragons

Halloween

Ils sont venus des rêves et des aspirations de l'Être Primordial. Vibrantes incarnations des éléments créés par leur père, ils sont les Dragons, terribles dans leur colère, absolus dans leurs sentiments, divins par leur puissance...

Ce monde que tu connais est leur œuvre. Toi-même, homme parmi les hommes, tu es le descendant de leurs créatures. Ils ont créé notre race, nous ont donné le secret de l'acier et nous ont initiés à leur magie. Ils veillent depuis des millénaires en maîtres absolus sur nos vies, nos empires, nos croyances...

Fier de leurs enseignements, puisses-tu faire honneur à ta caste. Dans l'ombre de leur pouvoir, choisis quelle sera ta voie... seras-tu leur serviteur, le champion de la puissance qu'ils t'accordent ? Le corrompu, fléau né de leurs propres manquements ? Le visionnaire, libéré des chaînes de l'obscurantisme ?

Quel que soit ton destin, quels que soient tes pouvoirs, entends résonner le chant des Étoiles et retrouve ta Compagnie au travers des royaumes...

Couverture
Aleksi Briclot

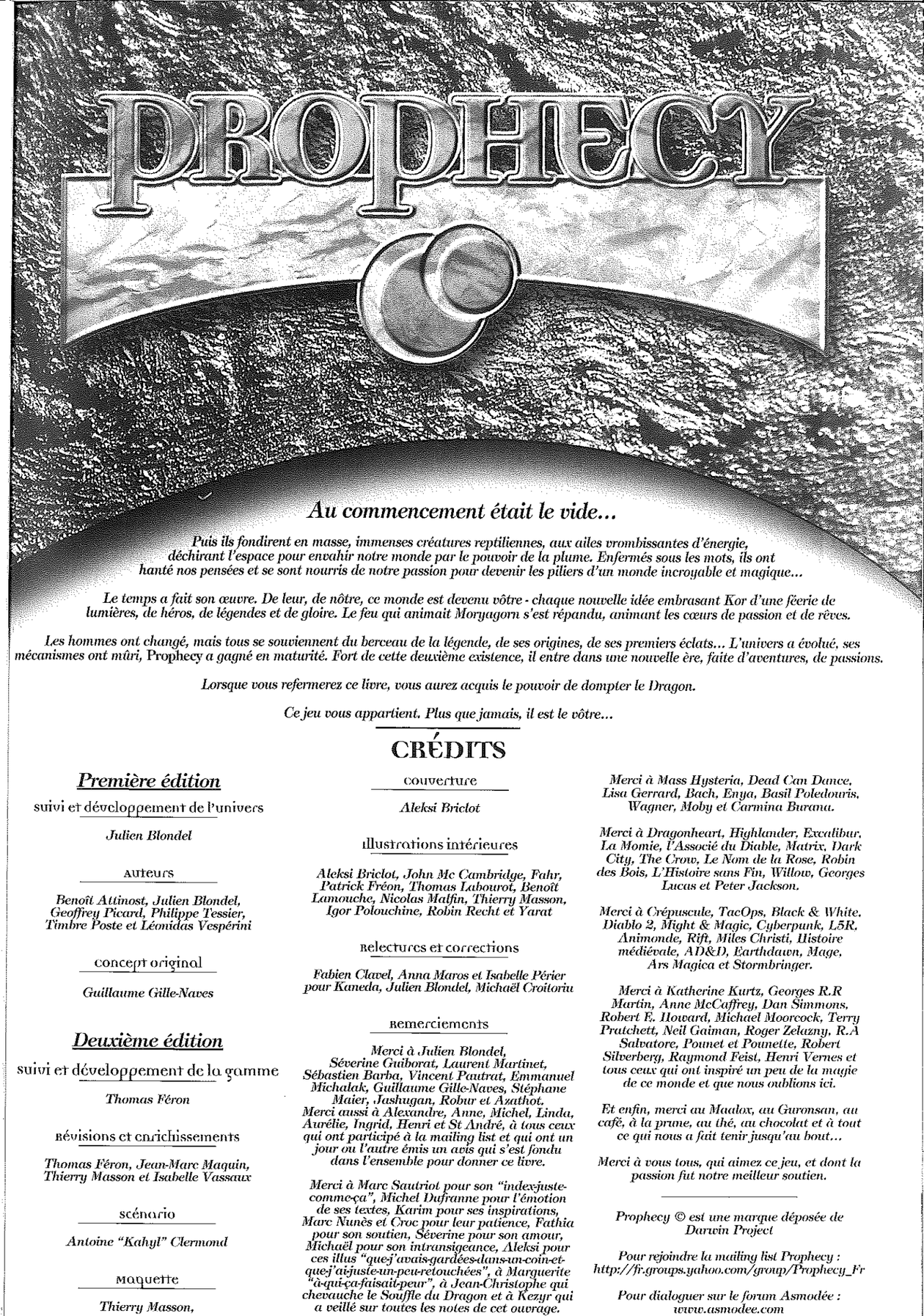
RÉF : PRHOI

PROPHECY est un jeu édité par Darwin Project

PROPHECY © 2001/2002 Darwin Project

prix public conseillé : 39,50 € (259 f)
ISBN : 2-910529-47-9





Au commencement était le vide...

Puis ils fondirent en masse, immenses créatures reptiliennes, aux ailes vrombissantes d'énergie, déchirant l'espace pour envahir notre monde par le pouvoir de la plume. Enfermés sous les mots, ils ont hanté nos pensées et se sont nourris de notre passion pour devenir les piliers d'un monde incroyable et magique...

Le temps a fait son œuvre. De leur, de nôtre, ce monde est devenu vôtre - chaque nouvelle idée embrasant Kor d'une féerie de lumières, de héros, de légendes et de gloire. Le feu qui animait Moryagorn s'est répandu, animant les cœurs de passion et de rêves.

Les hommes ont changé, mais tous se souviennent du berceau de la légende, de ses origines, de ses premiers éclats... L'univers a évolué, ses mécanismes ont mûri, Prophecy *a gagné en maturité. Fort de cette deuxième existence, il entre dans une nouvelle ère, faite d'aventures, de passions.*

Lorsque vous refermerez ce livre, vous aurez acquis le pouvoir de dompter le Dragon.

Ce jeu vous appartient. Plus que jamais, il est le vôtre...

CRÉDITS

Première édition

suivi et développement de l'univers

Julien Blondel

auteurs

Benoît Attinost, Julien Blondel, Geoffrey Picard, Philippe Tessier, Timbre Poste et Léonidas Vespérini

concept original

Guillaume Gille-Naves

Deuxième édition

suivi et développement de la gamme

Thomas Féron

révisions et enrichissements

Thomas Féron, Jean-Marc Maquin, Thierry Masson et Isabelle Vassaux

scénario

Antoine "Kahyl" Clermond

maquette

Thierry Masson,

couverture

Aleksi Briclot

illustrations intérieures

Aleksi Briclot, John Mc Cambridge, Fahr, Patrick Fréon, Thomas Labourot, Benoît Lamouche, Nicolas Malfin, Thierry Masson, Igor Polouchine, Robin Recht et Yarat

relectures et corrections

Fabien Clavel, Anna Maros et Isabelle Périer pour Kaneda, Julien Blondel, Michaël Croitoriu

remerciements

Merci à Julien Blondel, Séverine Guiborat, Laurent Martinet, Sébastien Barba, Vincent Pautrat, Emmanuel Michalak, Guillaume Gille-Naves, Stéphane Maier, Jashugan, Robur et Azathot.
Merci aussi à Alexandre, Anne, Michel, Linda, Aurélie, Ingrid, Henri et St André, à tous ceux qui ont participé à la mailing list et qui ont un jour ou l'autre émis un avis qui s'est fondu dans l'ensemble pour donner ce livre.

Merci à Marc Sautriot pour son "index-juste-comme-ça", Michel Dufranne pour l'émotion de ses textes, Karim pour ses inspirations, Marc Nunès et Croc pour leur patience, Fathia pour son soutien, Séverine pour son amour, Michaël pour son intransigeance, Aleksi pour ces illus "que-j'avais-gardées-dans-un-coin-et-que-j'ai-juste-un-peu-retouchées", à Marguerite "à-qui-ça-faisait-peur", à Jean-Christophe qui chevauche le Souffle du Dragon et à Kezyr qui a veillé sur toutes les notes de cet ouvrage.

Merci à Mass Hysteria, Dead Can Dance, Lisa Gerrard, Bach, Enya, Basil Poledouris, Wagner, Moby et Carmina Burana.

Merci à Dragonheart, Highlander, Excalibur, La Momie, l'Associé du Diable, Matrix, Dark City, The Crow, Le Nom de la Rose, Robin des Bois, L'Histoire sans Fin, Willow, Georges Lucas et Peter Jackson.

Merci à Crépuscule, TacOps, Black & White, Diablo 2, Might & Magic, Cyberpunk, L5R, Animonde, Rift, Miles Christi, Histoire médiévale, AD&D, Earthdawn, Mage, Ars Magica et Stormbringer.

Merci à Katherine Kurtz, Georges R.R Martin, Anne McCaffrey, Dan Simmons, Robert E. Howard, Michael Moorcock, Terry Pratchett, Neil Gaiman, Roger Zelazny, R.A Salvatore, Pounet et Pounette, Robert Silverberg, Raymond Feist, Henri Vernes et tous ceux qui ont inspiré un peu de la magie de ce monde et que nous oublions ici.

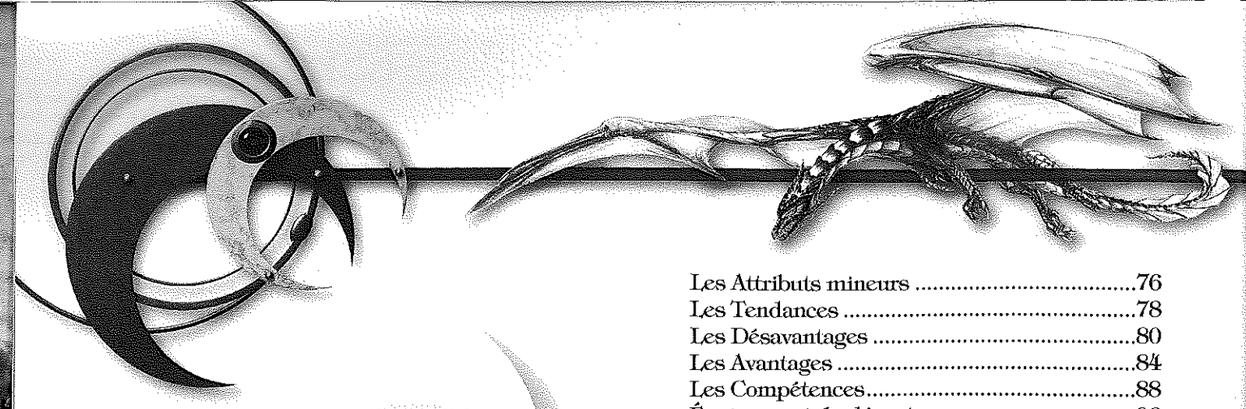
Et enfin, merci au Maalox, au Guronsan, au café, à la prune, au thé, au chocolat et à tout ce qui nous a fait tenir jusqu'au bout...

Merci à vous tous, qui aimez ce jeu, et dont la passion fut notre meilleur soutien.

Prophecy © est une marque déposée de Darwin Project

Pour rejoindre la mailing list Prophecy : http://fr.groups.yahoo.com/group/Prophecy_Fr

Pour dialoguer sur le forum Asmodée : www.asmodee.com



sommaire

INTRODUCTION AU JEU DE RÔLES 4

CHAPITRE PREMIER LE MONDE 7

La genèse 10
Le temps des hommes 18
La vie dans le monde de Kor 26

Les terres de Kor 26
Le peuple de Kor 29
La société de Kor 31
L'éducation 35
Croyances, magie et surnaturel 37
Sciences et technique 38
L'art de la guerre 41
Les terres de Kor 26
La loi 43

Les principales nations de Kor 45
Les cités draconiques 63

CHAPITRE DEUXIÈME LE JOUEUR 67

Le personnage 68

Le concept 69
Les Augures 70
L'âge de départ 70
Le choix de la caste 71
Les Caractéristiques 74
Les Attributs majeurs 75
Les Attributs mineurs 76
Les Tendances 78
Les Désavantages 80
Les Avantages 84
Les Compétences 88
Équipement de départ 96
Caste des artisans 97
Caste des combattants 101
Caste des commerçants 105
Caste des érudits 109
Caste des mages 113
Caste des Prodiges 117
Caste des protecteurs 121
Caste des voyageurs 125

Archétypes 130
Feuille de personnage 135
Feuille de magie 137
Feuille d'étoile 138
Archétypes (suite) 139
Équipement et coût de la vie 145

Le système monétaire 145
Les bases du commerce 145
Le coût de la vie 146
Création des objets 146
Le commerce des objets manufacturés 147
Réparation des équipements 148

Tableaux des armes 149
Tableau des armures 152

Armes spécifiques au monde de Kor 153
Armures spécifiques au monde de Kor 155

Tableaux d'équipements et de services 156

Le calendrier de Kor 159
L'expérience 160

Gagner des Points d'Expérience 160
Dépenser les Points d'Expérience 161
L'évolution personnelle 164

CHAPITRE TROISIÈME LE MENEUR DE JEU 167

Le système de jeu 168

Le système de résolution des actions 169
Les jets de dé 173
Les jets d'opposition 176
Autres types de jets 177
La Perception 177
Les jets de réaction 178

Le système de combat 179

Notions de temps et d'espace 179
Le mouvement au combat 180
Le combat 181
Les actions offensives 184
Les actions défensives 184
Les manœuvres de mêlée 184
Les manœuvres de combat au corps à corps 186
Coups critiques 189
Calcul de dommages 191
Les soins 192

Les dangers naturels 194
La magie 196

Les notions théoriques 196
La Sphère des Cités 199
La Sphère du Feu 199
La Sphère du Métal 200
La Sphère de la Nature 200
La Sphère des Océans 201
La Sphère de la Pierre 201
La Sphère des Rêves 202
La Sphère des Vents 202
La Sphère de l'Ombre 203
La magie en jeu 204
Les Points de Magie 204
Lancement des sorts 205
Miracles et Contrecoups 207
Apprendre des sorts 210
Apprendre avec une matrice 212
Apprendre avec un maître 212
Création magique 213
Création des tatouages magiques 213
Création des matrices 213

Les sorts 214

Sphère des Cités 214
Sphère du Feu 215
Sphère du Métal 216
Sphère de la Nature 217
Sphère des Océans 218
Sphère de la Pierre 219
Sphère des Rêves 220
Sphère des Vents 221
Sphère de l'Ombre 222

L'alchimie 224

Poisons 224
Drogues 225
Potions curatives 226
Potions d'artisanat 226

La prophétie 227

L'Inspiration 227
Les Inspirés 228
La Compagnie 228
L'Étoile 228
La création d'une Étoile 229
Les rôles 230
L'évolution de l'Étoile 231
Les pouvoirs de l'Éclat 232

Le Lien draconique 234

La nature du Lien 234
Le prélude 235
La progression du Lien 235

Les grands dragons 238

Brorne 239
Heyra 242
Kezyr 245
Khy 248
Kroryn 251
Nenya 254
Ozyr 257
Szyl 260
Kalimsshar 263

Écologie des dragons 267

Animaux, peuples et créatures de Kor 270
Les animaux sauvages 270
Les peuples anciens 272
Les créatures draconiques 274

CHAPITRE QUATRIÈME L'AVENTURE 277

"Retour aux sources" 278
Les protagonistes 287

Introduction au jeu de rôles



"Salut à toi, l'ami, et bienvenu sur les sentiers de la Terre des Dragons !

Besoin de changer d'air, on dirait ? Si c'est l'aventure que tu cherches, tu as frappé à la bonne porte ! Danger, fortune, rencontre, gloire, découverte... Fais ton choix, l'ami ! Ici, en Kor, c'est l'aventure qui se déplace, pas le voyageur. Mais que sais-tu de ce monde ? Tu connais les dragons, pas vrai ? Sûr... Tout le monde connaît les dragons. Mais lève les yeux vers le ciel, rien qu'un instant... Cette terre est la leur, vois-tu. Ils régnaient déjà sur ce monde à l'heure où ces montagnes n'étaient encore qu'un accroc sur le dos de Moryagorn... Mais je te presse peut-être ? Soit, l'ami, prends ton temps. Bienvenu chez toi ! Ce monde est tien, désormais, alors observe, écoute, lis... Et quand on se reverra, c'est peut-être toi qui me serviras de guide !
Prends tout de même le livre, l'ami. Je l'aimais bien, tu sais, mais avec tout ce qui se passe ici, je n'ai jamais trouvé le temps d'apprendre à lire. Donne-m'en des nouvelles, à l'occasion !"

Bienvenu en Kor

MORYAGORN S'EST ENDORMI.

Après des siècles d'errance dans le vide silencieux de l'espace, le Premier des Dragons goûte enfin au repos, lové sur les restes pétrifiés de l'Œuf Primordial. Nés de sa flamme éternelle, les neuf Grands Dragons ont laissé leur créateur plonger dans un sommeil imperturbable.
Libres, porteurs de la toute-puissance de leur élément, les descendants de l'Être Primordial rendirent hommage à leur père en façonnant montagnes et vallées, océans et bois peuplés de mille couleurs...
Ainsi naquit Kor, terre d'aventures et de mystères, de sortilèges et de combats épiques. Héros en quête d'absolu, initiés des arcanes draconiques, bardes, conteurs, espions et simples artisans, Kor offre au regard plus de richesses que les coffres des palais d'Yris, la somptueuse capitale des dragons.

Armés d'un peu de courage, et d'une envie dévorante de parcourir le monde, les aventuriers vont assister au spectacle unique des ballets aériens, des complots politiques et des apparitions spectaculaires des Grands Dragons, maîtres du ciel et de la terre. De simples voyageurs, les personnages deviendront bientôt de véritables légendes vivantes, riches d'incroyables pouvoirs et porteurs de Faveurs draconiques... Mais pas de précipitation.

Qu'est-ce qu'un jeu de rôles ?

Souvent comparé au théâtre, le jeu de rôles n'est rien de plus qu'un... jeu, un simple jeu, basé sur des règles et capable de réunir autour d'une table un groupe d'amis désireux de se divertir. Jeu de société par définition, le jeu de rôles - ou JdR - propose aux participants d'imaginer et de verbaliser ensemble une histoire improvisée dans un monde fictif et dans laquelle chacun pourra intervenir. Car à la différence d'un livre ou d'un film, l'histoire d'une partie de jeu de rôles n'est jamais vraiment écrite à l'avance. Tout au cours de la partie, les joueurs pourront ajouter, modifier, provoquer des événements qui permettront à l'histoire de naître, puis d'évoluer.

Le jeu

Le but d'une partie de jeu de rôles est avant tout de passer un bon moment entre amis. Mais alors que les jeux "traditionnels" proposent généralement à un ou plusieurs joueurs de gagner, le jeu de rôles n'inclut aucune notion de victoire - si ce n'est la satisfaction d'avoir contribué activement à l'histoire.

Une fois les joueurs plongés dans le monde imaginaire que fera naître leur récit commun, toutes sortes de "victoires" deviendront possibles. Celle de réussir à sauver la princesse, retenue prisonnière dans le donjon d'un vil comploteur. Celle de retrouver le coupable d'un odieux forfait. Celle de comprendre les dessous de l'intrigue avant que le dénouement ne vienne tout révéler. Et d'autres encore !

Mais pour cela, chacun des joueurs devra participer activement au jeu et, avant toute chose, choisir le rôle qu'il va y jouer.

Les rôles

Le jeu de rôles distingue deux types de participants : les joueurs qu'on pourrait aussi appeler "acteurs" et le meneur de jeu. Alors que les premiers devront simplement participer à l'histoire, le dernier aura la lourde responsabilité de servir à la fois de narrateur, d'arbitre et de "metteur en scène".

Les joueurs

Au début d'une partie, chacun des joueurs imagine et conçoit un personnage imaginaire, du jeune explorateur au chevalier, en passant par la sorcière, qu'il interprétera à la manière d'un rôle théâtral, en décrivant simplement les actions de son personnage.

En fonction de son caractère et de ses envies, chaque joueur peut décider d'un certain nombre de caractéristiques pour son personnage.

Sera-t-il grand ou petit, fort ou rusé, vieux ou jeune, homme ou femme ? Quels seront son métier, ses centres d'intérêt, ses particularités, ses qualités et ses défauts ?

Pour aider les joueurs débutants à concevoir leur premier personnage, chaque jeu de rôles propose une façon différente de créer, une à une, toutes les caractéristiques de cet acteur imaginaire. Une fois le personnage "né", le joueur est prêt à prendre la parole, à simuler des actions, des sentiments, dans un monde invisible.

Le meneur de jeu

Avant que la partie ne commence, c'est le meneur de jeu qui va imaginer l'intrigue que vivront les personnages interprétés par les joueurs (PJ). Aidé des conseils fournis dans le livre de base, il élabore patiemment les situations, les événements, les figurants ou intervenants - communément appelés personnages non joueurs (PNJ) car ils ne sont interprétés par aucun joueur -, que les personnages pourront rencontrer et le dénouement probable de son scénario. Probable ? Oui, car les initiatives des joueurs risquent fort de modifier le déroulement de l'histoire.

Une fois installés, les mains fiévreusement posées sur la feuille où ils ont consigné tous les détails de leurs personnages, les joueurs n'ont plus qu'à attendre les premiers mots de l'histoire du jour.
Ces premiers mots, c'est au meneur de jeu qu'il appartient de les prononcer...
Car, en plus de créer et de proposer l'aventure, le meneur de jeu doit la conter...

Le meneur de jeu :

"Vous êtes tous assis à la table d'une auberge, confortablement installés autour d'un repas fumant, quand la porte s'ouvre subitement, laissant s'engouffrer les hurlements glacés de la nuit hivernale. Un homme entre, le visage voilé par l'ombre d'un lourd capuchon, et s'avance à pas lents vers... vous. Bientôt, il pose une main bleuie par le froid sur la table de bois et, d'une voix étonnamment chaude et profonde vous demande : "Accepterez-vous un vieillard à votre table, nobles voyageurs ?"

Le meneur de jeu, regardant les joueurs, pose alors LA question qui ouvre la porte à toutes les initiatives :

"Que faites-vous ?"

Les marges

Tout au long de ces pages, les marges vous fourniront des informations complémentaires, des précisions techniques et des extraits de légendes.

Les croissants

Dans ces encadrés, vous trouverez l'historique et le contexte.

Le dé

Ici, vous trouverez les informations techniques (règles, dés, etc.).

Le sablier

Ici, vous trouverez des inspirations pour scénario rapide.

La nouvelle édition

Que ceux d'entre vous qui découvrent Prophecy *se rassurent, il n'est pas nécessaire de posséder l'ancienne édition pour lire, comprendre et utiliser les règles du jeu.*

Aux vétérans de la première heure, cette édition révisée offrira un contenu enrichi, complété et actualisé, qui répondra aux attentes de nombreux joueurs et meneurs de jeu.

LE GRAND DÉSERT

LE MONDE

Kern
Cité de la Pierre

La première rencontre

Sornal en avait plus qu'assez. Le marais n'en finissait pas. La végétation tourmentée, l'eau putride et le brouillard épais semblaient s'être ligués pour que ses amis et lui se perdent dans cette région pestilentielle du marais des ombres.
Il se retourna et fit signe à ses compagnons de voyage de le rejoindre sur la petite butte de terre où il se tenait.
Loster fut le premier à arriver. Son visage trahissait son extrême fatigue. Membre de la caste des voyageurs, il était pourtant le plus entraîné à ce genre d'expéditions. Mais il était aussi censé les guider à travers ce maudit marais.

– Si tu es incapable de nous sortir de là, fais donc appel à ton Dragon, lui lança Sornal sur un air sarcastique.
– Nous approchons du Royaume de l'Ombre, Sornal, répondit Loster, il est normal que la progression soit aussi pénible. Ce n'est qu'une légère péripétie… seule compte notre mission.
– "Légère péripétie" ? Cela fait trois jours que nous tournons en rond dans cet endroit qui n'est indiqué sur aucune carte. Ton Dragon aurait pu nous signaler, en nous confiant "notre mission", ce à quoi nous devions nous attendre. Enfin ! Il est peut-être aussi incapable que toi de s'y retrouver dans ce bourbier.

Loster jeta un regard noir au combattant qui se tenait à ses côtés et qui osait mettre en doute la toute-puissance des Dragons. Il n'eut pas le temps de répondre, Annella, qui maniait l'épée aussi bien que Loster maniait son arc, s'interposa et fusilla le combattant du regard.
– Ne blasphème pas, Sornal, dit-elle sur un ton menaçant. Il est inutile de rejeter notre propre incompétence sur les Dragons.

Sornal secoua la tête. Il était normal qu'une protectrice réagisse aussi vigoureusement. Il ne manquait plus maintenant que Dévone, le mage, lui fasse son petit sermon. Ce dernier, pourtant, s'en garda bien. Il était resté au bas du talus, perdu dans ses pensées.
Cela valait mieux. Sornal n'était pas d'humeur à écouter ses reproches. Il se sentait mal à l'aise depuis le début de cette mission. En fait, depuis le jour où il avait rejoint la caste des combattants. Quelque chose au fond de lui-même, l'incitait à mettre systématiquement en doute la sagesse des Dragons, en particulier celle de Kroryn, le Maître des Volcans. Mais, surtout, il avait de plus en plus de mal à accepter aveuglément les ordres qu'on lui donnait. Il refusait de n'être qu'un "valet" pour les Dragons. Du moins, c'est ce qu'il pensait être, un simple larbin au service des Grands Ailés. La discussion risquait de s'envenimer, notamment avec la volcanique protectrice. On ne prenait pas à la légère certains propos, jugés hérétiques, à l'encontre des Dragons.

Mais, avant d'avoir eu le temps de répliquer, il croisa le regard de Loster. Ce dernier n'écoutait plus, du moins pas les propos de ses compagnons. Quelque chose avait attiré son attention. Après des années d'aventure, Sornal savait d'expérience que, lorsque son compagnon tripotait nerveusement son arc, c'est qu'il risquait d'y avoir du grabuge. Annella avait également remarqué l'attitude du voyageur. Elle avait tiré son épée et se rapprochait de Dévone. Les quatre compagnons ne disaient plus un mot. Ils scrutaient les alentours, cherchant à percevoir un signe de ce que tous, désormais, ressentaient comme une menace.

– Là ! cria soudain Loster.

Avant que quiconque ait eu le temps de réagir, il décocha une flèche à quelques mètres du mage et de la protectrice. Le marais sembla enfler tandis que quelque chose jaillissait de ses eaux putrides.

La bête se dressa en hurlant de douleur. C'était un gigantesque ver noir au corps couvert d'épines rougeâtres, une de ces créatures de cauchemar engendrées par le Royaume de l'Ombre. Sa gueule circulaire, béante, garnie de crocs acérés, se contractait et se dilatait. La chose frotta son corps contre un arbre pour arracher la flèche et replongea dans le marais.
Annella et Sornal s'étaient précipités pour protéger Dévone tandis que Loster cherchait un signe de la bête pour lui loger une deuxième flèche dans le corps. C'est alors que la petite butte sur laquelle se trouvait l'archer explosa littéralement. Le ver jaillit sous les pieds de Loster qui réussit à éviter sa gueule monstrueuse mais pas les aiguilles le long de son corps.
Sornal vit son compagnon projeté en arrière dans un flot de sang, son armure de cuir déchirée de bas en haut comme par des rasoirs. Il se précipita pour affronter la créature qui se cambrait au-dessus de lui et s'apprêtait à frapper. D'instinct, il parvint à échapper au premier assaut et abattit sa hache sur le corps flasque de la bête, tandis qu'Annella lui plantait son épée profondément dans le flanc. Mais le monstre était encore vigoureux. Il se redressa, en arrachant son arme à la protectrice, et balaya de sa queue l'endroit où se trouvait Sornal.
Dévone n'avait pas bougé. Il attendait que son adversaire le charge, ce qui ne tarda pas. Le ver piqua droit sur le mage apparemment sans défense mais, juste avant qu'il ne le happe, Dévone fit un signe de la main et murmura des paroles incompréhensibles. L'air sembla se troubler entre lui et la créature. Soudain, dans un éclair aveuglant, une faille s'ouvrit dans la réalité, une faille dans laquelle le gigantesque ver disparut entièrement.

Le danger passé, les héros se précipitèrent vers leur ami à terre. Loster était encore vivant mais ses blessures étaient sérieuses. Mais le plus préoccupant était certainement les petites larves qui grouillaient sur ses plaies.

– Qu'est-ce que c'est que çà ? demanda Sornal en tentant de débarrasser le corps de son compagnon de cette vermine.
– Des larves de perversion, répondit Dévone sur un ton qui ne laissait rien présager de bon. La chose que nous avons affrontée était un porteur d'ombre, un serviteur des dragons de la nuit. Nous avons attiré l'attention d'un être très puissant, semble-t-il, un être dont ce marais est la demeure.
– Que pouvons-nous faire pour Loster ? demanda Annella.
– Seul un Prodige, maître de son art, pourrait le guérir. Les larves l'ont déjà contaminé… je crains que nous ne soyons impuissants.
Les trois compagnons échangèrent des regards embarrassés et lourds de sous-entendus. S'ils ne pouvaient soigner leur ami, ils savaient qu'il ne restait qu'une chose à faire : l'achever avant que la perversion ne le transforme en un de ces humains décharnés du Royaume de l'Ombre, en un serviteur de Kalimsshar.
– Il existe cependant une autre solution, murmura une voix dont le timbre évoquait une sombre puissance.

Les compagnons d'aventure se levèrent comme un seul homme et scrutèrent les environs pour savoir qui avait bien pu leur parler. Mais, tout autour d'eux, il n'y avait rien d'autre que les arbres pétrifiés du marais, l'eau croupie et la brume glaciale. Ce qu'ils avaient entendu n'était pas humain. C'était une voix aussi vieille que le temps, aussi forte que la tempête tout en étant aussi douce que la brise. Une voix emplie de menace et de réconfort, une voix obsédante et terrifiante.

C'est alors qu'ils distinguèrent dans le brouillard la forme gigantesque d'un dragon, dont les yeux jaunâtres transperçaient leur âme. Il était posé sur un monticule rocheux autour duquel s'ébattaient des dizaines de vers gigantesques.
Les compagnons sentirent leur sang se glacer. Face à une telle créature, ils ne pouvaient strictement rien faire.

Au commencement était le vide...

Dans le silence infini de l'espace, chaos de matière céleste parcouru d'éclairs et d'explosions cosmiques, deux forces titanesques s'apprêtent à s'opposer de nouveau. Depuis la nuit des temps, le Bien et le Mal s'affrontent sans qu'aucune vérité n'apporte de sens à leur lutte. Ils sont le pour et le contre, l'espoir et la fatalité, l'avenir et l'oubli, l'architecte et la horde... Ils s'aiment et se haïssent, se heurtent et s'entremêlent, se défient dans leur immortalité pour accroître inlassablement la toute puissance de leur être. Comme deux enfants sans père, deux orphelins privés de souvenirs, les entités se jaugent, complémentaires et indissociables, rassemblant leurs énergies pour s'élancer au contact l'une de l'autre. Propulsées par la force du Destin, les Consciences se percutent, se fondent et se dispersent, projetant une myriade d'Étoiles et de fragments cosmiques dont la clarté incandescente illumine les ténèbres du vide. Disloquées, annihilées par leur inconcevable rencontre, les Entités s'abîment alors dans un sommeil bercé par la clémence d'un million d'astres scintillants.
Une Étoile se met alors à briller, plus que toute autre, et il semble un instant que le combat séculaire se soit enfin trouvé un vainqueur. Mais un gigantesque météore émerge soudain du chaos pour frapper de plein fouet l'Étoile étincelante, creusant une faille titanesque dans le maelström d'énergie. Après une éternité de dérive et d'agonie, l'astre se fige enfin et, sous le regard impassible du vide, libère de ses entrailles béantes un être primordial fait de cendres et de flammes. Un être à la cuirasse constellée d'écailles noircies par l'ombre de ses longues ailes de feu. Un être de pierre, de lumière et de vie. Moryagorn...
Le Premier des Dragons est né.

Moryagorn

L'éveil du Dragon déchira l'immensité du cosmos. Lorsqu'il quitta son berceau de lave et de métal, cratère de souffrance vitrifié par les flammes, Moryagorn embrassa l'immensité d'un regard et comprit qu'il était seul. Les astres bienveillants semblaient retenir leur souffle, auréolés d'une clarté nouvelle, mais aucune main ne se tendit pour l'accueillir, aucune conscience ne vint le trouver pour lui révéler le secret de sa venue au monde. En prenant son envol, Moryagorn découvrit le corps meurtri de l'Étoile qui l'avait enfanté et se mit à pleurer. De rage, il s'élança vers l'infini, poussé par une soif de vengeance et de savoir, insensible aux impacts des fragments de roche sur sa cuirasse de métal, mais jamais il ne parvint à atteindre les astres flamboyants. Comme si l'infini lui refusait son aide...
Livré à lui-même, Moryagorn retrouva le chemin de son berceau et s'abandonna à la dérive, laissant le vide et ses secrets à leur vœu de silence. Son imperturbable méditation ne prit fin qu'au moment où, surgissant du néant, une envoûtante mélopée traversa l'espace jusqu'à lui. Dans le flot des harmonies célestes, une voix se fit bientôt entendre. Moryagorn écouta, stupéfait, partagé entre la joie d'avoir enfin découvert un autre enfant des Étoiles et la crainte d'être confronté à une conscience supérieure qui le priverait de toute compagnie en regagnant tôt ou tard les ténèbres du néant. La voix résonnait de mille échos, comme si chaque pierre, chaque force, chaque grain de poussière cosmique prenait part au chant majestueux. Ensemble, les Étoiles révélèrent au Dragon le sacrifice de leur sœur, l'espoir placé en lui, et leur attente, leur impatience, de voir l'Être Primordial peupler le vide d'une multitude de formes et de couleurs. Lorsque le chant cessa, Moryagorn pleura de nouveau. Ainsi, le monde ne l'abandonnait pas à sa solitude. C'est à lui qu'il appartenait désormais d'imaginer, de créer, et d'animer la multitude à laquelle il aspirait depuis sa naissance. Les larmes coulèrent le long de son cou, glissant sur ses écailles et ses muscles d'acier, et l'une d'elles perla sur la roche constellée de blessures de l'Étoile pétrifiée. Un flot de lumière envahit le gouffre béant et, tandis que l'Être Primordial se couchait sur la pierre noircie d'un météore à la dérive, la chaleur de la vie ranima peu à peu la force de l'astre originel.
Baigné par les effluves bienfaisantes de l'Étoile, Moryagorn se mit à concevoir la vie, la forme et la matière. Le dégoût qu'il avait ressenti en découvrant les restes de son créateur le poussa à modeler une forme comparable à la sienne, pourvue d'ailes aux bras puissants et d'une gueule capable de déchirer les astres d'un seul coup de crocs. Allongé sur le sol rocailleux, le Dragon planta ses griffes démesurées dans la pierre et fit jaillir un flot de minerai brut qu'il façonna selon ses désirs. Ainsi naquit Brorne, fils de la terre. Son corps était parfait, mais il lui manquait le souffle, le feu intérieur, l'étincelle de vie qui ferait de lui un véritable enfant du monde. Alors, séduite par les efforts de l'Être Primordial, la conscience des Étoiles s'ouvrit une nouvelle fois à l'esprit de Moryagorn



"... un être primordial fait de cendres et de flammes. Un être à la cuirasse constellée d'écailles noircies par l'ombre de ses longues ailes de feu. Un être de pierre, de lumière et de vie."
Détail d'un bas-relief de la légendaire cité de Khytann, bibliothèque interdite du temple d'Ozyr, Oforia, expédition des alentours du VII^e siècle AdE

et lui révéla le secret de la Vie. Sous l'impulsion de son père, Brorne devint un être de pensées et d'envies, de passions et de rêves, capable de manier à son tour l'énergie créatrice pour faire s'élever des montagnes aux cimes vertigineuses.

La naissance des grands Dragons

Durant des éons, Brorne apprit à vivre sur le corps de son père, jouant avec les reliefs d'un monde offert à ses moindres caprices, façonnant les écailles de l'Être Primordial au gré de son inspiration, sans qu'aucune inquiétude ne vienne jamais troubler ses pensées. Puis, alors qu'il contemplait la plus titanesque de ses œuvres, il s'interrogea à son tour sur les raisons de sa naissance. À quoi servait-il, sinon à modeler la cuirasse du Premier des Dragons ? Qu'attendait-on de lui ? Pourquoi était-il seul à errer ainsi sur le dos de son père ? En comprenant la solitude de son fils, Moryagorn décida qu'il était temps pour lui de forger un nouveau descendant. Dans un sursaut qui fit trembler la terre, il lacéra la plus haute des montagnes et libéra un flot de lave incandescente qu'il refroidit de son souffle, laissant la silhouette d'un Dragon se dessiner lentement sous les yeux admiratifs de Brorne. Lorsque Kroryn déploya ses ailes encore fumantes, une vague de chaleur bienfaisante teinta de couleurs nouvelles les écailles ciselées de l'Être Primordial. Le Dragon des Volcans se révéla aussi vif et impétueux que son aîné semblait calme, presque immuable, mais les deux frères partagèrent sans tarder la passion de modeler sans cesse de nouveaux paysages, peuplant la terre de massifs et de brasiers ardents. C'est alors que Moryagorn perçut les gémissements de l'astre sur lequel il veillait. Pour apaiser les tourments de la terre, il laissa deux larmes de compassion glisser le long de son cou et offrit à ses fils insouciants une sœur, Ozyr, qui régnerait sur la fraîcheur des océans. L'eau se répandit sur la terre, inondant la roche dévastée du lit de Moryagorn, dont le corps se mua en un incroyable continent, riche de lacs, de récifs et d'îlots baignés par les mers. Des profondeurs, Ozyr puisa une force inconnue qui lui ouvrit les portes de la mémoire du jeune monde. Tandis que ses frères assouvissaient chaque jour leur appétit créatif, la fille des océans épanchait sa soif de connaissances en interrogeant la mémoire des abysses, qui lui transmirent un à un tous les dons de l'esprit.
Un jour, alors que son frère vantait la magnificence d'une fantastique arche de pierre, Kroryn embrasa la roche d'un jet de flammes et mit Brorne au défi d'éteindre le brasier. Furieux que son frère se moque ainsi de son œuvre, le Dragon de la Pierre souleva la sculpture et fila vers la mer pour y plonger son bien.
Lorsqu'elle réapparut, portée par Ozyr, l'arche scintillait de mille feux, comme si la pierre elle-même s'était muée en un nouvel élément inconnu des Dragons. L'incident amusa Moryagorn, qui voulut remercier ses enfants en façonnant Kezyr, le fils du métal. Dès sa naissance, Kezyr s'avéra un compagnon idéal pour Kroryn, partageant sa fougue et son indépendance. Leurs joutes aériennes peuplèrent les cieux d'innombrables nuages, dont la pluie cristalline s'abattit bientôt sur les reliefs arides du corps de Moryagorn, faisant éclore la vie, le feuillage et la végétation. En voyant ses écailles cuivrées se couvrir d'arbres et de fleurs, l'Être Primordial conçut une nouvelle fille, Heyra, qu'il voulut en harmonie avec la richesse et la fertilité de ce monde aux incroyables senteurs. Plus vive, mais aussi plus sensible que sa sœur aînée, Heyra usa de toute sa puissance pour enrichir la terre d'espèces et de couleurs nouvelles, créant arbres et feuilles, plantes et fruits, peuplant les écailles fertiles d'autant de plaines odorantes.
Devant tant d'abondance et de diversité, les descendants du Premier des Dragons se mirent à rêver de pouvoir à leur tour, tout comme leur père l'avait fait en les mettant au monde, donner naissance à de nouveaux dragons - car telle était la seule forme de vie qu'ils connaissaient sur cette terre. Pour leur permettre d'enfanter, Moryagorn puisa dans ses rêves toutes les couleurs de la vie et les fondit en une gemme dont il sertit le corps de Nenya, la Chimère, fille de cette force flamboyante qu'il baptisa "magie".
La naissance de Nenya brisa à jamais la quiétude de l'Être Primordial.



"Lorsqu'il céda enfin, sa crainte prit la forme d'un Dragon d'ombre et de chair. Et lorsqu'il s'endormit, le dernier de ses fils ouvrit les yeux dans les ténèbres."
Peinture sur peau, art primitif kalishite
XIIIe alcôve, cathédrale d'obsidienne, Nadjar -2000 AdC

Riches de ces nouveaux pouvoirs, les enfants du Premier des Dragons apprirent à manier la force de leur élément pour créer, mais aussi pour détruire, et bientôt la terre se couvrit d'animaux, de créatures, de phénomènes et de perturbations élémentaires qui révélèrent aux Dragons toute l'étendue de leur puissance. La magie appelait la magie, et les enfants de Moryagorn ne tardèrent pas à souhaiter la naissance de créatures vivantes qui, animées par le don de Nenya, peupleraient le monde jusqu'alors silencieux. Kezyr fut le premier à chérir un véritable enfant. Artisan du métal, le compagnon de Kroryn rêvait depuis longtemps de mettre au monde un Dragon ; lorsque Khy ouvrit les yeux, tous les enfants de l'Être Primordial s'étaient rassemblés autour de son berceau. Il était sans conteste le plus beau des Dragons, et bien que sa taille n'égalât en rien celle de ses pairs, il semblait déjà vif et curieux, avide de découvrir le monde où ses ailes projetteraient bientôt leur ombre titanesque. Ensemble, Kezyr et son fils sillonnèrent les étendues boisées et rocailleuses de la terre. Ils apprirent à admirer la beauté de la vie, à respecter les éléments et à chérir le don que leur avait fait Moryagorn. Puis, alors qu'il traversait le ciel aux côtés de son père, Khy tomba en arrêt devant la lisière de ténèbres qui se découpait devant lui. "Qu'est-ce donc ? demanda-t-il à Kezyr. Pourquoi ces terres sont-elles plongées dans l'obscurité, alors que nous vivons dans la lumière ?" À cela, le Dragon du Métal répondit que le corps de leur créateur restait immobile, et que la clarté de l'astre n'en baignait donc qu'une moitié. "Il faut qu'elle tourne, annonça le Dragon. Il faut que la terre tout entière soit nimbée de cette chaleur." À ces mots, le fils de Kezyr jeta un dernier regard à son père et s'envola, seul, tournant le dos au berceau de sa race pour s'engouffrer dans le manteau de ténèbres. Ce qu'il y fit, nul ne le sait, mais bientôt les Dragons s'interrogèrent sur la nature de cet être de mystère et de complexité. Quels secrets pensait-il révéler en s'aventurant là où aucun des Grands Dragons n'avait jamais songé à se rendre ? Et surtout, de quel élément était-il appelé à devenir le maître ?
À ces questions, Khy n'apporta aucune réponse en revenant de l'ombre. Il se contenta de s'allonger, les yeux rivés vers les Étoiles, semblant attendre un signe connu et espéré de lui seul.

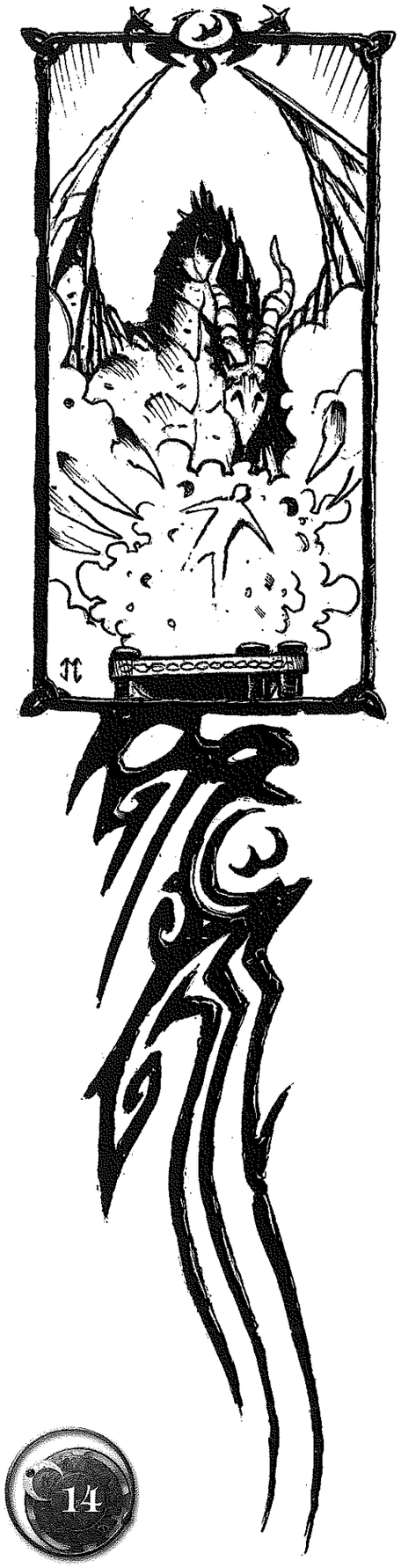
Le don de Moryagorn

Il fallut toute la sagesse d'Ozyr pour mettre fin au silence du fils de Kezyr. Puisque Khy passait son temps à contempler les cieux, absorbé dans la solitude de ses méditations, pourquoi ne pas lui offrir un compagnon de son âge, capable de partager sa vision d'un monde en perpétuelle évolution ? Sur les conseils de la Mère des Océans, Nenya puisa dans les rêves de ses frères l'énergie nécessaire à la conception d'un huitième Dragon, fait d'inconstance et de vivacité, qu'elle dédia au seul élément qu'aucun d'eux ne maîtrisait encore : les airs. La naissance de Szyl anima les Dragons d'un souffle et d'un espoir nouveaux. Ainsi, ils avaient bel et bien le pouvoir de concevoir la vie, de la modeler et de la guider. Lorsque Szyl quitta le nid qu'avait bâti pour lui la Mère de la Nature, il s'élança instinctivement vers la lisière des terres ensoleillées, éblouissant les cieux de sa grâce aérienne. Là, il reconnut son frère, penché sur une énorme pierre, et se posa devant lui. "Tu ne te réjouis pas, demanda-t-il, qu'un compagnon te soit ainsi offert ? Viens avec moi, Khy, vole avec moi. Ne laisse pas les soucis de nos pères peser sur nos envies communes."
"Et quelles sont ces envies ? répondit le fils de Kezyr. Qu'est-ce qui nous pousse ? Qu'est-ce qui nous anime ? Tu es le fils des vents, Szyl, tu règnes sur les cieux et les nuages. Mais moi... Qui suis-je, sinon le fils d'un autre Dragon ?"
Le fils de Nenya ne sut que répondre à tant de fatalisme. Pensif, il quitta son compagnon pour retrouver ses pairs et leur faire partager la tristesse du fils de Kezyr. Ses révélations provoquèrent une intense agitation chez les premiers enfants de Moryagorn. Pourquoi Khy n'avait-il pas de domaine ? Qu'avait-il trouvé dans les terres obscurcies qui ait pu susciter cette infinie mélancolie ? Lorsque Brorne proposa d'en appeler à la sagesse de leur père, l'Être Primordial, tous les Dragons acceptèrent de prendre part au rituel, et bientôt le sol se mit à trembler. Moryagorn s'ébroua, brassant les mers d'Ozyr de ses ailes englouties, et s'adressa à Khy d'une voix de tempête.

"Que cherches-tu, fils de Kezyr ? demanda-t-il dans un roulement de tonnerre. Que puis-je créer pour apaiser tes tourments ?" À cela, Khy répondit en désignant le corps incandescent de l'astre. "Fais tourner le monde, Moryagorn. Offre à la terre la chaleur du jour, et la clémence de la nuit. Alors, seulement, tu connaîtras le repos."
Un grondement se fit entendre, au plus profond de la terre. Les Grands Dragons retinrent leur souffle, craignant pour la vie du jeune insolent, mais en guise de foudre, une lumière aveuglante parcourut les nuages, nimbant les cieux d'une clarté nouvelle. Lorsqu'elle disparut enfin, les Dragons surent que le monde avait changé. Le sol tremblait, imperceptiblement. Sous leurs yeux médusés, la lisière de l'ombre se mit à onduler, comme chassée par les rayons bienfaisants de l'astre. La terre tournait, et désormais, le jour et la nuit se partageraient le monde. Alors, pour la toute première fois, un sourire illumina le visage de Khy.
Les enfants de Moryagorn découvrirent le monde sous un jour nouveau. Brorne parcourut le corps de l'Être Primordial à la recherche de nouvelles cimes et cisela les montagnes pour qu'elles magnifient la lumière du soleil. Dans la fraîcheur de ses forêts luxuriantes, Heyra passa de longues années à transmettre aux arbres et aux fleurs de nouvelles couleurs, créant une flore sauvage et luxuriante que Szyl, porté par les courants aériens, contemplait depuis les hauteurs d'un ciel enrichi de nuages indolents. Unis par leur envie de découverte, Kezyr et Kroryn arpentèrent le monde pour parfaire leurs connaissances et leurs techniques de combat ; leurs joutes titanesques embrasèrent les flots de couchers de soleil rougeoyants. Nenya se pencha sur la magie du monde, offrant aux plantes et aux rochers le don de l'émotion. Bientôt, la terre entière fut parcourue de phénomènes magiques, de manifestations de joie et de naissances toutes plus incroyables les unes que les autres. Puis, enfin, sous l'œil attendri des enfants de Moryagorn, une myriade de dragons aux formes bigarrées prit possession des airs et des forêts. Leur taille et leur puissance étaient loin d'égaler la splendeur de leurs pères, mais leurs écailles brillaient déjà des reflets élémentaires, et leur magie gagna chaque jour en force et en couleurs. Ozyr quittait rarement les profondeurs de ses océans où, laissant son esprit errer sur le monde de ses frères, elle apprit la connaissance de toute chose. Dans cette agitation, seul Khy semblait éternellement attendre, qu'un nouveau signe du Destin vienne perturber l'harmonie des Dragons. Et ce signe vint.

Kalimsshar

Moryagorn s'était endormi. Après des millénaires, il avait enfin la certitude d'avoir la multitude désirée par les Étoiles, en lui offrant la vie et le pouvoir de faire naître la vie. Ses fils parcouraient la terre. Ensemble, ils seraient capables de créer, de régner, d'apprendre et d'accomplir tout ce que les Étoiles avaient secrètement attendu de lui. Les mots de Khy l'en avaient convaincu. Si le fils d'un de ses fils était capable d'appréhender à ce point les réalités du monde, que lui restait-il à faire, sinon attendre l'heure de son jugement et de sa libération ? Épuisé par son effort, l'Être Primordial rassembla ses dernières énergies dans le cœur de la terre, ferma les yeux et laissa ses écailles se refroidir progressivement. Alors qu'il sombrait, un doute traversa son esprit. Et si ses enfants échouaient ? Si, au lieu de partager leur savoir pour construire, ils laissaient leurs différences forger des armes pour se déchirer entre eux, impitoyablement, entraînant dans leur folie le déclin du monde sur lequel il dormait ? Moryagorn lutta, mais son corps était lourd ; déjà la chaleur abandonnait ses muscles et les couleurs chatoyantes du rêve se mettaient à danser devant lui, les profondeurs envoûtantes du sommeil ayant raison de ses dernières appréhensions.
Lorsqu'il céda enfin, sa crainte prit la forme d'un Dragon d'ombre et de chair. Et lorsqu'il s'endormit, le dernier de ses fils ouvrit les yeux dans les ténèbres.
Un jour, alors que le soleil atteignait son zénith, une ombre titanesque recouvrit la terre. Surpris, les enfants de Moryagorn se réunirent pour assister à la progression des ténèbres qui les plongèrent bientôt dans une nuit absolue. Tous ressentaient l'approche d'un être, d'une puissance, qui avançait à leur rencontre à la vitesse du vent. "Enfin, souffla Khy, enfin sommes-nous tous réunis." Et tandis qu'il se tournait vers le sud, la silhouette d'un Dragon se dessina dans les ombres striées de lueurs mouvantes. "Qui es-tu ?", tonna Brorne, alors que les vents glacés se levaient autour d'eux.
La voix du Dragon s'éleva, claire comme le cristal. "Mon nom est Kalimsshar. Je suis né du sommeil de notre père à tous."
"De ses rêves, demanda Nenya ?"
"De ses espoirs, ma sœur. Je fus forgé dans la brume qui accompagne le repos, dans cet instant fugace qui échappe au souvenir. Moryagorn ne m'a pas conçu comme vous autres. Il m'attendait, tout simplement."
À ces mots, Khy se fendit d'un rire énigmatique. "Ainsi, les maîtres de ce monde sont enfin réunis, prêts à créer la vie que nous espérions tant."
"La vie ? releva Kezyr, mais la vie qui nous entoure ne te suffit-elle pas ?"
"Cette vie n'est qu'un décor, père, pour les êtres qu'il nous reste à forger. Vois ces forêts, ces fleuves, cette nature...
À quoi servent ces fruits, si personne ne les mange ? Notre monde a besoin d'autres enfants..."
Kalimsshar acquiesça. Aucune surprise ne se lisait sur son visage. D'un air entendu, il promit à Khy de l'aider à créer cette race nouvelle, porteuse de tous les espoirs, et fit apparaître dans sa main une petite créature, semblable à un dragon mêlé d'écailles et de fourrure. "Les Syrass ne sont qu'un essai, dit-il en tendant la forme vers ses frères, mais je gage que nous parviendrons ensemble à un tout autre résultat." Heyra voulut s'approcher pour observer la forme singulière, croisement de reptile et de rat, mais le Neuvième Dragon referma ses puissantes griffes et la créature disparut.
Il fallut de multiples essais aux enfants de l'Être Primordial pour modeler enfin un corps digne de leur toute puissance. Isolés, poussés par toutes les différences de leurs éléments, ils conçurent d'innombrables espèces, animaux et créatures aux formes aussi variées que les couleurs du spectre. Mais aucune ne convint aux attentes de Khy.
Jamais le fils de Kezyr n'avait manifesté une telle fougue, une telle détermination, une telle hargne de s'impliquer dans l'entreprise de ses pairs. Après plusieurs siècles de silence, il prenait part aux discussions avec une ferveur et une justesse qui provoquèrent l'admiration de son père, mais aussi de Kalimsshar, avec qui il passait de longues heures à débattre des plus infimes détails de leur création. Les Syrass du Neuvième Dragon se révélèrent particulièrement intelligents. Sous l'œil attentif de leur maître, les créatures serpentines apportèrent leur contribution aux recherches du fils de Kezyr, qui s'inspira de leurs incroyables facultés télépathiques pour concevoir une race douée de pensée et de langage.



"Brorne fit jaillir de la terre une veine de glaise qu'il modela pour former mille corps sur lesquels Kezyr cisela des visages, des muscles harmonieux et des mains capables de saisir."
Gravure sur écaille de dragon, bibliothèque du temple d'Ozyr, Oforia

Et tandis qu'ils progressaient, les deux Dragons apprirent à se connaître, à s'apprécier, à se souder autour d'une conception du monde qu'ils semblaient être les seuls à partager. Bientôt, la race qu'ils désiraient tous deux allait naître, et ils en deviendraient les pères.
Et là où ils avaient échoué seuls, les Dragons réussirent par l'union. Ensemble, ils parvinrent à mêler leurs différences pour façonner un corps riche de toutes leurs qualités. Brorne fit jaillir de la terre une veine de glaise qu'il modela pour former mille corps sur lesquels Kezyr cisela des visages, des muscles harmonieux et des mains capables de saisir. Ensuite, Kroryn et Szyl attisèrent la flamme d'un gigantesque brasier qui transforma la glaise en chair, révélant les plus subtils détails d'une peau dorée comme le soleil. Une fois les corps achevés, Ozyr et Nenya leur ajoutèrent l'esprit qu'elles avaient façonné ensemble, riche d'une intelligence et de facultés magiques hors du commun, et lorsque tout fut prêt, Heyra leur insuffla la vie. Les Dragons retinrent leur souffle, guettant un geste, un mouvement, mais les yeux restèrent clos, et les corps immobiles. Alors, comme ils l'avaient prévu, le fils de Kezyr et le Neuvième Dragon demandèrent aux sept autres de les laisser agir. Demain, promirent-ils, ces êtres de chair et de sang marcheront sur le monde.
La nuit qui suivit, Khy et Kalimsshar dérobèrent aux Dragons l'âme qu'ils donneraient à leurs enfants. Cette âme, expliquait le Seigneur de l'Ombre, est tout ce qui nous différencie des simples créatures. Nous ne vivons pas sur le monde, disait-il, nous pensons le monde, nous comprenons le monde. Grâce à l'âme, nous sommes le monde lui-même. Pour avoir longuement étudié ses pairs, Kalimsshar connaissait, dans le monde onirique des Dragons, un endroit refoulé, une partie de leurs rêves et donc de leur conscience, qu'ils n'utilisaient jamais. Si Khy l'acceptait, Kalimsshar pourrait l'y conduire pour y puiser une partie de l'essence même des Dragons, et la donner aux hommes.
Après cela, les Dragons surent que leurs vies étaient liées à jamais. Par ce vol, et par ce don, ils avaient scellé le destin d'une race qui, avant même de fouler le corps de l'Être Primordial, était déjà appelée à devenir immortelle. Car en plus de la force nouvelle dérobée aux Grands Dragons, les hommes recurent de Khy et de Kalimsshar les germes de leur grandeur - et de leur déclin. Du fils de Kezyr, ils apprirent la curiosité et le goût de la découverte, mais l'esprit de la révolte devait grandir en eux comme une soif absolue. Du Maître des Ombres, ils héritèrent de la beauté éternelle et de l'immortalité, mais aucun d'eux ne pourrait enfanter de descendance. Ainsi naquirent les Immortels, incarnations suprêmes de la force et de la complexité des Dragons, à jamais jeunes et stériles.

L'âge d'or des Dragons

Au matin, les Dragons furent éveillés par les clameurs d'un millier de rires et de chants. Un à un, ils découvrirent la beauté, la jeunesse et la force de leurs enfants, absorbés par les jeux et l'apprentissage de leurs différences. Khy veillait déjà sur eux, allongé dans l'herbe de la clairière couverte de fleurs. "Voyez comme ils sont beaux, lança-t-il à ses frères ébahis, voyez comme ils ont faim de découvrir le monde... Vous régnez sur l'air et le feu, la magie et les éléments, mais l'homme sera mon domaine." Tous approuvèrent, et le monde entra dans une ère nouvelle.
Pour accueillir dignement ceux qu'il couvait comme ses propres enfants, Khy sillonna le continent à la recherche d'une plaine luxuriante où bâtir un havre de paix propice à l'harmonie des Immortels. En découvrant une vaste clairière, bordée d'arbres et de lacs aux reflets d'argent, il se posa enfin et, mû par une impulsion soudaine, fit jaillir du sol une cité aux murs invraisemblables. Il ne fallut que quelques jours aux Immortels pour entendre son appel, traverser le monde et faire trembler de leur liesse les fabuleuses arches de pierre. La cité fut baptisée Khytann, et Dragons et Immortels apprirent à vivre aux côtés les uns des autres, partageant leurs joies, leurs envies et leur vision du monde.
Chacun des Grands Dragons voulut s'attirer les faveurs de ces êtres remarquables. De simples créatures pensantes, ils devinrent capables

"Le premier jour, Kroryn et Kezyr s'affrontèrent seuls, mais la puissance de leurs coups ébranla le ciel et la terre, car aucun d'eux ne semblait faillir. "
Première gravure de bataille, cathédrale du feu, Ankar, Gravure sur bois prékariene

de communiquer avec les fils de Moryagorn, de ressentir leurs émotions et même de pratiquer leur magie. Kroryn leur apprit l'art du combat, exhortant les plus fiers à mesurer leur bravoure au cours de joutes amicales, Heyra leur fit partager les secrets de ses vastes forêts, ainsi que le langage des arbres et de leurs habitants, Ozyr leur légua la connaissance du monde... Plus que de simples présents, les Dragons comprirent vite que chacun d'entre eux tentait de s'attirer les faveurs des Immortels. Alors, pour couper court aux querelles qui se profilaient déjà, les fils de Moryagorn décidèrent d'accorder à leurs favoris le droit de communier avec tous les Dragons, sans distinction aucune, et de choisir librement l'enseignement qu'ils suivraient. Les Immortels avaient gagné le Lien qui les unissait à l'esprit des Dragons. Désormais, ils partageraient leurs pensées et leurs pouvoirs, pour ne former qu'une seule et même famille.

Les guerres fratricides

Loin des festivités quotidiennes de Khytann, où les Dragons amélioraient chaque jour le berceau doré de leurs enfants, Kalimsshar attendait, patiemment, qu'un changement perturbe l'harmonie du monde. Khy avait trouvé sa voie, mais semblait si heureux de vivre auprès des Immortels qu'il en oubliait de parler avec ses propres frères. Si le Neuvième Dragon se réjouissait également des incroyables facultés des hommes, il restait convaincu qu'aucune chose ne devait connaître l'inertie, que rien, pas même les volontés des Dragons, ne pouvaient s'abîmer dans la paresse de la perfection. "Car la perfection n'est que changement", se dit-il en prenant son envol.
Accompagné des quelques Immortels qui suivaient son enseignement de la vie, il vint trouver Kroryn qui, allongé dans le sable, observait les progrès de ses lutteurs. Là, il lui parla longuement de son frère, Kezyr, et lui tint le langage de la perfidie. "As-tu remarqué son changement, depuis leur naissance, dit-il en désignant les Immortels ? As-tu noté son arrogance, son mépris, lorsqu'il est question d'eux ?" Kroryn devint songeur, et bientôt il se mit à douter de la parole de son frère. Très vite, il fut persuadé que le Dragon du Métal aspirait à remplacer leur père, à prendre la parole en son nom, à devenir leur guide et leur chef. "Pourquoi Kezyr prendrait-il la place qui t'incombe en tous points ?, souffla Kalimsshar. Tu es plus vieux que lui, plus fort, et tes Immortels plus fiers que les siens..."
Ensuite, abandonnant Kroryn à sa méditation, le Neuvième Dragon trouva Kezyr et lui tint le même discours. "Ton frère te méprise, lui dit-il. Il est jaloux de ta puissance, de ta noblesse. Tes talents lui pèsent, Kezyr, et ta grandeur l'obsède."
Quelques jours plus tard, Kalimsshar souriait. Il avait distillé son venin, insidieusement, dans l'esprit des moindres habitants de Khytann. Déjà la glace s'insinuait dans les mots, dans les gestes, dans les regards mêmes des Dragons et de leurs Immortels. Seul Khy, indifférent au devenir de ses frères, parvint à rester sourd aux calomnies qui hantaient désormais chaque souffle. Le doute devint suspicion, la rancœur devint haine... Et pour la première fois depuis sa création, le monde connut la guerre.
Le premier jour, Kroryn et Kezyr s'affrontèrent seuls, mais la puissance de leurs coups ébranla le ciel et la terre, car aucun d'eux ne semblait faillir. Leurs assauts gagnèrent en rage et en fureur, déchaînant la foudre, libérant des nuées de feu, plongeant le monde dans une infinité de souffrance et de peur. Lorsqu'ils comprirent que la victoire leur échappait, les frères ennemis exhortèrent les Immortels à les suivre, prodiguant leurs faveurs à ceux qui se ralliaient à leur cause. La cité de Khytann fut assaillie par les flammes, la végétation se noircit, et des Immortels périrent. En voyant leurs frères tomber sous les coups, les hommes se lancèrent au combat avec hargne, plongeant Khytann et ses terres dans un chaos sans nom. Lorsque Kalimsshar prit part à la bataille, il libéra des hordes de dragons de l'ombre et de créatures décharnées sur les armées ennemies. Brorne quitta ses montagnes pour se ruer au combat, Heyra enfouit ses créatures au plus profond des forêts, Ozyr fit déferler ses vagues meurtrières sur les côtes... Lorsqu'il comprit que la guerre ne cesserait pas, Khy guida une centaine d'Immortels vers une plaine isolée, bercée par les bras paisibles de puissantes rivières,



et y fonda Yris, cité de pierre et de bois, où les âmes innocentes purent aspirer à la paix. Le monde agonisait, torturé par les foudres des Dragons, mais les frères ennemis refusaient d'admettre leur erreur commune. Il fallut le sacrifice de Khy pour mettre un terme à leur frénésie destructrice.
Un jour, alors que le combat faisait rage dans les cieux, il entra en contact avec l'Être Primordial et lui demanda sa force. Ébranlé dans son sommeil séculaire par la rage de ses fils, Moryagorn accepta, et le fils de Kezyr trouva le courage d'abandonner son nom, sa grandeur et sa forme, pour perdre ses écailles au profit d'un corps d'homme. Sous les traits d'un Immortel, il marcha vers ses pairs et se campa fièrement devant eux, le poing dressé vers le ciel, hurlant pour que cessent leur vengeance et leur aveuglement.
"Qui es-tu pour braver la parole de tes maîtres, Immortel ?" gronda Kroryn d'une voix de tonnerre. "Disparais ou péris !" hurla Kezyr. Lorsqu'il répondit aux titans, l'homme ne manifestait aucune peur. "Tue-moi si tu veux, Dragon, mais sache que tu n'es pas mon maître. Tu es né, toi aussi, et ton créateur meurt de honte en contemplant ta haine."
À ces mots, Kezyr fondit du ciel, prêt à porter un coup ravageur. L'Immortel n'esquissa pas le moindre geste de défense lorsque le Dragon le frappa de ses griffes. L'œil gauche de Khy fut arraché et projeté dans l'espace où il devint Khyméra, la Première Lune. "Tu aurais pu me tuer, Kezyr, si je n'étais qu'un homme. Mais c'est ton propre fils qui s'élève aujourd'hui pour calmer ta fureur. Avons-nous créé la vie pour satisfaire votre seule soif de sang ? Désormais, tu n'as plus de fils. Ma place est auprès des hommes, et aucun de vous n'y sera plus jamais le bienvenu."
Un silence glacial recouvrit le champ de bataille. Les Immortels lâchèrent leurs armes, les flammes s'estompèrent, puis moururent, et les Dragons oublièrent leurs rancunes. En regardant son fils s'éloigner, Kezyr comprit à quel point il avait été manipulé, trahi par sa propre fureur et par la perfidie de Kalimsshar, et jura de venger dans le sang la perte que rien n'effacerait jamais de son cœur. Accompagné de Kroryn, il vint parler à ses frères, et tous acceptèrent de le suivre. Ensemble, les fils de Moryagorn levèrent la plus titanesque des armées et marchèrent vers les contrées ténébreuses du Neuvième Dragon, décidés à laver de sa présence corrompue le corps de l'Être Primordial.

La bataille de Khyméra

Lorsque l'armée parvint aux portes du royaume de Kalimsshar, perdu entre l'océan et les hautes montagnes du sud, ils découvrirent une terre noircie par les brumes, couverte de roches et de végétation menaçantes, où les ombres semblaient animées d'une vie propre.
Kezyr marchait en tête. Quand l'océan eut raison des dernières lueurs du soleil, le Dragon s'éleva majestueusement dans les airs et, d'une voix grondante de haine et de colère, exhorta Kalimsshar à venir l'affronter. Le combat fit rage. Khyméra, l'œil de Khy, nimba les affrontements d'une pâleur singulière et lourde de reproches. Un à un, les Immortels tombèrent sous les coups des hordes du Neuvième Dragon, dont le flot de créatures se déversait comme un torrent de pénombre sur les armées de Kezyr et de ses frères. À plusieurs reprises, les adversaires crurent l'heure de leur triomphe arrivée, mais de nouvelles forces affluaient sans cesse, encore plus terrifiantes et meurtrières. Affaiblis, accablés par les pertes successives, les Dragons puisèrent dans leurs dernières réserves la force de lancer un ultime assaut. Dans le feu du combat, Kroryn et Kezyr se retrouvèrent face au Neuvième Dragon et le fils du métal blessa mortellement Kalimsshar. Plongeant ses griffes à l'assaut de sa cuirasse, il arracha au Seigneur de l'Ombre une partie de son cœur qu'il jeta à son tour vers les cieux. Là, l'organe sanguinolent sécha au contact du vide et s'immobilisa aux côtés de la première lune. Plus tard, les hommes appelleraient cet astre de ténèbres Shar, la maudite, et guetteraient avec appréhension la rondeur de ses formes dans le ciel étoilé.
Mais le coup de Kezyr ne sonna pas la victoire. Blessé, Kalimsshar considéra son frère et lui sourit gravement. "Tu ne peux me tuer, Kezyr, souffla-t-il d'une voix douce. Ni toi, ni aucun autre. Car je suis la vie, la mort et le temps. Privé de cœur, mon sang continue de couler, même froid, et aucun de tes coups ne saurait me faire taire."
Alors, Heyra prit la parole, et derrière elle se découpèrent les formes éreintées d'Ozyr, Nenya et Szyl, qui approuvèrent chacun de ses mots. "Cessons de nous battre, Kalimsshar, ou ta victoire sonnera la mort de nos fils. Que gagnons-nous à perdre ainsi le fruit de nos passions communes ? L'Être Primordial nous a faits à son image, immortels, indissociables du destin du monde, et seules nos créations subiront les foudres de nos guerres fratricides. Est-ce là ton but, Seigneur de l'Ombre ?"
Pour seule réponse, Kalimsshar se fendit d'un rire qui fit trembler les montagnes, et se glacer le sang des armées de dragons, d'hommes et de créatures. "Qui crois-tu attendrir ? lança-t-il en déployant ses ailes. Vous êtes venus me combattre, et ma victoire sonnera votre première leçon. On ne joue pas avec le Temps lorsque l'on craint la mort. Soufflez votre venin, envoyez vos hordes, tuez, mes frères, versez le sang de mes armées... Nous nous relèverons, encore et encore, pour hanter vos consciences et reprendre nos droits. Car je suis le secret de l'immortalité."
Mais le Neuvième Dragon s'interrompit. Autour de lui, le sol se mit à trembler, comme animé par une force intangible, et les ombres reculèrent sous les feux d'une lumière rougeoyante. Dressé sur la plus haute montagne, Kroryn jeta un dernier regard au champ de bataille puis, d'un coup qui ébranla la surface du monde, libéra un flot de lave incandescente qui fondit en hurlant sur les hordes impuissantes. Un cri de souffrance pure s'éleva des armées mêlées de dragons et d'Immortels, et lorsque la lave se figea, seules quelques créatures avaient été épargnées par la vague meurtrière de Kroryn. Médusés, les derniers Immortels contemplèrent le spectacle de ces corps raidis par la mort, étreints par les flammes, qui se dressaient sur les vestiges calcinés de la plaine, leurs armes encore levées, leurs ailes déployées, et leurs visages imprégnés d'un ultime espoir.

La fureur du volcan sonna la fin des guerres draconiques. En rassemblant leurs dernières forces pour quitter ce lieu maudit, les Dragons comprirent avec effarement que les mille Immortels n'étaient plus qu'une centaine, peut-être moins encore. Surplombant le champ de bataille vitrifié, Kalimsshar répondit de toute son arrogance à la profonde détresse de ses frères, meurtris par la perte de leur descendance. Il ne pouvait y avoir de vainqueur à cette lutte, et le feu de Kroryn n'avait balayé que leurs propres faiblesses. Alors, les Dragons convinrent de cesser toute querelle et de protéger la vie de leurs enfants, quels qu'ils soient, pour qu'aucun fils du monde ne connaisse à nouveau les horreurs de la guerre.

"...le fils du métal blessa mortellement Kalimsshar. Plongeant ses griffes à l'assaut de sa cuirasse, il arracha au Seigneur de l'Ombre une partie de son cœur."
Enluminure de marge, carnets astronomiques d'Alya
Bibliothèque interdite du temple d'Ozyr, Oforia, 410 AdE



La naissance de Kor

Séparés les uns des autres par les vestiges immuables de leurs erreurs passées, les neuf fils de Moryagorn tinrent conseil pour éviter qu'une telle folie se reproduise. Ils élurent la région la plus orientale du monde, la partie postérieure de l'Être Primordial, Terre Sacrée des Dragons. Là, ils abandonnèrent toute envie de vengeance et érigèrent chacun un sanctuaire destiné à préserver le principe même de leur être. Kalimsshar désigna les terres noircies du sud comme sa nouvelle demeure et les Dragons peuplèrent les grandes plaines du nord, investissant les montagnes et les forêts. Puis ils se rassemblèrent une dernière fois et édictèrent quatre lois qui guideraient l'évolution des leurs et garantiraient l'avenir de la vie. Du grand désert du nord au premier des volcans de l'extrême sud glacé, les Dragons et leurs enfants jurèrent de respecter toujours ce qu'Ozyr nommerait bientôt les Édits draconiques. Les survivants des guerres sillonneraient le monde à leur guise, libres de rester auprès des Dragons ou de leur préférer les terres lointaines. Accablés de douleur, les derniers Immortels se retrouvèrent au centre de la plaine dans le sanctuaire de Khy, Yris, seule cité épargnée par les guerres. Le continent de Kor était né, les Immortels allaient devenir des hommes car il leur restait encore à affronter l'ultime défi de Kalimsshar.

Le pacte des maudits

Traumatisés par la guerre, abandonnés par les Grands Dragons reclus dans leurs sanctuaires, les Immortels tentaient de retrouver l'harmonie passée sans y parvenir. Trop peu nombreux, exterminés par des luttes harassantes, ils commencèrent à dépérir. En voyant les siens retrouver la raison, Khy emprunta le chemin de ses pairs et guida les Immortels sur les routes de la réconciliation. Mais malgré ses efforts pour leur apporter tout le secours de sa sagesse, il ne parvint pas à leur rendre leur fougue et leur joie passées. Chaque regard lui permettait de comprendre à quel point son œuvre restait inachevée. La guerre avait cessé, mais les Immortels n'étaient plus que les fantômes de leur magnificence perdue. Khy ressentait au plus profond de son être le voile de résignation qui s'abattait sur les épaules de ses précieux enfants. Alors qu'il désespérait de les voir un jour retrouver les routes du bonheur, l'ombre de Kalimsshar couvrit la cité et le Dragon de l'Ombre apparut à sa porte pour s'entretenir avec Khy. Il lui rappela comment, jadis, ils avaient tous deux dérobé une partie de la conscience des Dragons pour offrir une âme aux Immortels. Il lui récita les Édits draconiques qui les empêchaient à jamais de créer d'autres êtres. Lui seul pouvait rendre l'espoir et offrir à la vie une perspective d'évolution. Résigné, Khy accepta de lui confier les survivants à la seule condition qu'ils soient eux-mêmes maîtres de leur destin. Alors, Kalimsshar leur proposa d'apprendre à leur tour le secret de la vie et de la procréation en échange de leur immortalité. Des derniers Immortels, seul un couple refusa, tous les autres abandonnant leur puissance passée et leur jeunesse éternelle en héritant du don du Seigneur du Temps. En accédant à la fécondité, ils perdirent le Lien qui les unissait aux Dragons et oublièrent par là même toute leur magie. Déchus, abandonnés à leur sort, les hommes prirent alors conscience de leur faiblesse et de leur ignorance. Le prix exigé pour leur permettre de retrouver l'espoir était exorbitant. Khy sentit pourtant que les hommes en accédant à la coûteuse demande de Kalimsshar n'étaient pas perdants car ils venaient d'acquérir un inestimable trésor. Les deux derniers Immortels, unis pour une éternité de solitude, abandonnèrent leurs frères déchus et disparurent dans l'oubli.

Enfin, riches du don de la vie, les hommes se lancèrent à la conquête du monde.

Le temps des hommes

L'âge des fondations

Alors que les Grands Ailés méditaient sur leurs erreurs passées, reclus dans leurs sanctuaires, les hommes entreprirent de se rassembler. Eux qui avaient toujours vécu sous la puissance bienveillante de leurs créateurs se retrouvaient en un jour orphelins et mortels. L'avenir de l'humanité naissante ne se présentait pas sous des auspices favorables. L'homme connaissait la mort, certes, mais elle lui avait toujours semblé abstraite et issue de la seule violence des combats draconiques. Lorsqu'ils prirent enfin conscience de leurs faiblesses, privés de la magie des Grands Dragons, les hommes découvrirent la faim, le froid, la solitude, et commencèrent à lutter pour survivre. En quittant leur cité ancestrale pour trouver de la nourriture, ils découvrirent une nature sauvage et hostile, où le moindre loup était un obstacle, une menace pour leur vie. Ils se tournèrent alors vers celui qui les avait toujours protégés, Khy, et lui demandèrent assistance et soutien.

"Je continuerai à vivre en votre compagnie et à vous protéger de mes pairs. Mais votre destin est aujourd'hui entre vos mains. Il vous faut croître, apprendre et vous multiplier. Les Édits draconiques limitent mon pouvoir, et m'interdisent de vous rendre ce que vous avez perdu. Tel est le prix du pacte de Kalimsshar. Toutefois, je vous ai fait le don de cette cité, qui est mon sanctuaire, et vous pouvez y rester en ma compagnie."

Résignés, les hommes enfantèrent d'autres hommes qui, à leur tour, donnèrent la vie. Le cycle de l'existence se mit en marche. D'une poignée, ils furent une centaine, puis un millier, puis des millions. Mais, privés de toute connaissance, les hommes restaient encore vulnérables et primitifs. Les Grands Dragons, quant à eux, occupèrent les premiers temps à se multiplier. Des Guerres fratricides, il ne restait que quelques dizaines de leurs premiers enfants. Mais ils étaient âgés et sages, et leurs créateurs leur confièrent la tâche d'assurer la descendance. Ils parcoururent le monde et fertilisèrent les éléments, créant des jeunes dragons qui se reproduisirent par centaines. Kor, la Terre des Dragons, fut à nouveau survolée en tous sens par les majestueux seigneurs écailleux.

Le retour des Dragons

Kezyr, comme ses frères et sœurs, se languissait de l'âge d'or perdu. Tous avaient conscience que les blessures du passé resteraient à jamais entrouvertes. De temps à autre, ils observaient Khy et les hommes qui ne cessaient de les étonner dans leurs pathétiques luttes contre les éléments. Eux qui avaient été les compagnons de naguère se gaussaient maintenant des multiples faiblesses humaines. Mais ils les enviaient aussi, car elles donnaient un sens à chaque existence, une raison à chaque vie. Alors, le Dragon du Métal dévoila ses réflexions à ses pairs. L'enjeu des discussions qui suivirent ne fut autre que l'octroi aux hommes d'un véritable statut, qui permettrait à terme aux deux races de retrouver l'harmonie et d'aspirer à un avenir dominé par la paix.

Kezyr se présenta devant les murs d'Yris. Son cœur se remplit de joie quand il vit son fils venir à sa rencontre, entouré d'hommes et de femmes aux visages rayonnant de bonheur. Il versa alors des larmes qui, en tombant, formèrent une porte majestueuse, alliage de nombreux métaux, à l'entrée de la cité. Bien que son fils s'apprêtât à le renvoyer, il lui demanda d'oublier le passé et leurs querelles anciennes. Les Dragons avaient déjà aidé les hommes, et ils avaient choisi de recommencer. Pour prouver ses remords sincères, Kezyr offrit à tous les habitants le don de façonner le métal. La voix des hommes s'éleva alors et remercia le Grand Dragon de son présent. "Si chacun de nous accepte ce don, c'est dans l'espoir et la prospérité que nous vivrons bientôt."

Et c'est ainsi que chacun des Grands Dragons réapprit aux hommes une partie de son savoir. Kroryn légua l'ardeur du combat et la maîtrise du feu, Heyra ouvrit les portes de ses forêts et apprit aux hommes à reconnaître les herbes et les bêtes, Brorne leur transmit le don de façonner la pierre et distilla dans leur sang la force de ses montagnes. De Szyl, l'humanité apprit à observer les étoiles et à faire face aux dangers du voyage, et Ozyr accepta même de léguer aux hommes une partie de ses secrets, en leur donnant la soif d'apprendre. Mais ce fut sans conteste Nenya qui leur fit le plus précieux des dons, en leur offrant de comprendre et de manier l'art difficile qu'est la magie des Dragons.

"Pour prouver ses remords sincères, Kezyr offrit à tous les habitants le don de façonner le métal."
Gravure sur fer, Hall de la forge, Dungard
Époque préimpériale solyriene

Kalimsshar se présenta alors et, bien que sa présence surprit ses pairs comme les hommes, il transmit à son tour le savoir en offrant aux hommes la mesure du temps et le calendrier, conférant un nom à chaque jour, augure et cycle. Ce jour marque le début du Premier Âge, celui des Fondations.

Le temps des récoltes

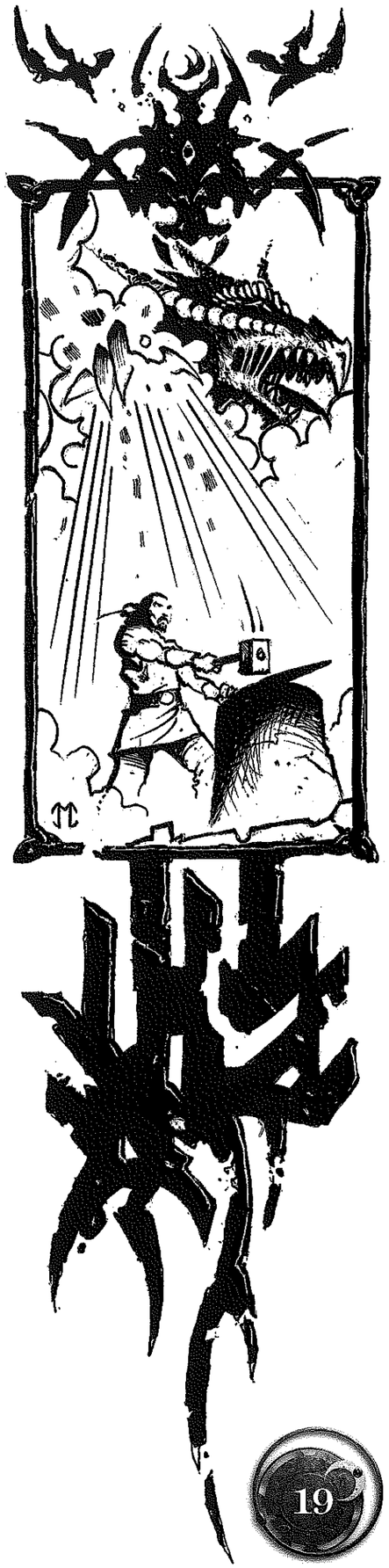
Armés de toutes ces connaissances, les hommes prirent un nouveau départ et leur démographie explosa. Une femme donna le jour sept à huit fois dans sa vie. En quelques générations, les hommes se répandirent dans la grande plaine, le long des deux fleuves qui bordent Yris. Sous l'impulsion de Khy, ils formèrent des villages qui ne tardèrent pas à devenir des cités florissantes. La population défricha la terre et se mit à la culture intensive des plantes. Certains, rassemblant les connaissances de Kezyr, Brorne et Ozyr, utilisèrent les matériaux nobles pour créer des objets beaux et complexes. La naissance de l'artisanat engendra celle de l'art. Les hommes firent preuve de remarquables talents ; leur inventivité semblait sans limite. Utilisant la magie de Nenya, ils érigèrent de superbes bâtiments et contrôlèrent les éléments pour favoriser les cultures. Les guerriers et les chasseurs mettaient à profit les dons de Kroryn pour protéger les communautés et rapporter de la viande et des fourrures. Chaque jour, les hommes semblaient découvrir de nouvelles applications de leur savoir. Khy mit en place le début des échanges commerciaux et souffla aux premiers marchands l'idée de la valeur de chaque chose. Remplaçant le troc, un système monétaire élaboré vit alors le jour. Il augmenta encore le développement des transactions et favorisa la progression de la civilisation.

Nombreuses furent les épreuves que ces premiers pionniers durent traverser, mais ils étaient unis et ne connaissaient que la paix. À mesure qu'ils avançaient et que les communautés grandissaient, ils oubliaient leur grandeur passée pour accepter leur sort. Les Dragons, quant à eux, avaient organisé leur descendance et se gardaient bien d'intervenir dans les affaires humaines, chacun étant le garant du respect des Édits draconiques par les autres. Mais dans le Royaume de l'Ombre, Kalimsshar préparait ses plans, tissant la toile des possibles. Les grands changements étaient en marche, et le Neuvième Dragon savait que plus rien n'empêcherait l'humanité d'accomplir son destin.

Les cités draconiques

Les hommes et les femmes les plus doués formèrent des écoles pour transmettre le savoir. Leur soif d'apprentissage allant en grandissant, ils décidèrent à leur tour de se tourner vers les Dragons. En une dizaine d'années, de petits groupes entreprirent de retrouver les Grands Dragons. Puisant dans les légendes orales transmises de génération en génération, ils partirent à la recherche de sanctuaires draconiques. C'est avec une grande joie que chaque Grand Dragon vit revenir à lui un petit groupe d'hommes et de femmes désirant parfaire leur enseignement. Ils furent accueillis avec une bienveillance hésitante par les Dragons et leurs nombreux enfants. Pour permettre une vie harmonieuse des deux communautés, les hommes entreprirent de bâtir des villages à proximité des sanctuaires. Au fil du temps, ils perfectionnèrent chaque technique, puisant dans l'antique sagesse des Dragons les racines du savoir, et les villages devinrent villes, construites à la double mesure des grands ailés et des hommes.

Les Grands Dragons se posèrent la question de la limite des secrets qu'ils pouvaient révéler aux descendants des Immortels. Le pacte de Kalimsshar ne les avait-il pas corrompus ? Pour mettre un ordre au développement désordonné des connaissances humaines, Ozyr proposa une hiérarchie des domaines du savoir. Chaque Dragon aurait la charge d'un groupe humain et seuls les hommes exemplaires accéderaient aux plus puissantes révélations. Chaque ordre prit le nom de "caste" et, pour chacune d'elle, un berceau fut



fondé dans la cité entourant le sanctuaire du Dragon. Kern, la Cité de la Pierre, reçut le refuge des protecteurs, guerriers fidèles au cœur pur. Ankar, la Cité du Feu, ouvrit ses portes à l'arène des combattants, maîtres du combat et des armes, sans cesse à la recherche de la victoire honorable. Kezyr eut la charge de la caste des artisans, qu'il hébergea dans sa cité minière de Dungard. Oforia offrit refuge aux bibliothèques des érudits, curieux de toutes choses, et Nenya accueillit les mages en investissant les hautes tours d'Onyr, la Cité Mouvante, qu'elle laissa se déplacer au rythme des saisons. Abritée par les arbres originels de la Forêt Mère, Heyra offrit les branches de Témeth aux soins des Prodiges, serviteurs de la nature et de la vie. Szyl fut heureux de recevoir à Havre le siège de la caste des voyageurs. Sa cité n'était peut-être qu'un assemblage de tentes, de chapiteaux et de cabanes, mais elle constituait le point de rencontre privilégié de toutes les routes du monde. Enfin, Khy conserva à Yris la protection des commerçants. De ce jour, la ville du Dragon des Cités prit le titre de "capitale" de Kor. Kalimsshar fut le seul à ne pas revendiquer l'éducation d'un groupe d'humains, mais il déclara que tous les hommes seraient les bienvenus à Nadjar, capitale de son royaume de ténèbres, pour parfaire leur enseignement.

Pour donner un ordre aux castes, les Dragons édictèrent des Lois draconiques, inspirées des Édits draconiques, qui s'appliqueraient aux seuls humains. Chacun des fils de Moryagorn donna son interprétation des antiques textes et, ensemble, les huit Grands Dragons instaurèrent les règles fondamentales de Kor. Seul Kalimsshar ne daigna pas se prononcer, marquant ainsi son éloignement, mais chacune fut pensée pour intégrer toutes les opinions des Dragons. Ces Lois imposaient aux membres de chaque caste un code de conduite et d'interdits, destiné à mettre leur fidélité à l'épreuve. Les premières Lois draconiques virent ainsi le jour, destinées à régir l'organisation de la vie de chacun.

En deux mille ans, l'humanité avait fait un chemin prodigieux. La création des castes fut un tournant majeur dans son évolution. Elle lui permit d'atteindre un stade de croissance encore supérieur et d'achever le Premier Âge.
L'heure était venue pour l'homme de partir à la découverte du monde.

L'Âge des conquêtes

La colonisation du monde devint une réalité. Bientôt on ne put plus compter les nombreuses cités qui s'étendaient d'est en ouest, des rives de la Tourmente à celles du Grand Large, des Mouvantes à l'Interdit. Poussant chaque jour davantage les chariots de leurs convois, les colons se répandirent en quelques siècles sur l'ensemble de Kor. Le peuplement se fit tout d'abord, autour de chacune des neuf grandes cités, où de petites communautés sédentaires se développèrent de manière concentrique, puis des groupes de populations entières décidèrent de quitter ces zones surpeuplées pour aller chercher la fortune là où le destin les mènerait : à la découverte des contrées sauvages.

Les villes humaines prirent une grande importance et les cités draconiques ne furent plus les principaux centres de la civilisation. Elles gardaient leur renommée symbolique et conservaient le siège de chacune des huit castes, mais elles ne représentèrent bientôt plus qu'une infime partie de l'immense communauté humaine, dont le nombre ne cessait de croître de manière exponentielle. Vint le jour où les humains dépassèrent le nombre stable de dragons. Les voies marchandes se répandirent partout. L'homme, sans parvenir à vaincre totalement la nature et les très nombreuses créatures issues de la création originelle, devint l'un des êtres dominants. Les castes se développèrent en parallèle et apportèrent à la société un squelette capable de la structurer. Selon les régions et les climats, les hommes s'adaptaient au milieu et faisaient évoluer leur culture. La charpente sociale les rassemblait toujours dans le même ordre, permettant aux meilleurs de commander les moins instruits. Deux hiérarchies se développèrent entre les hommes.

La première, intimement liée à l'organisation des castes, permit de donner aux représentants de professions différentes un statut les uns vis-à-vis des autres. Dans chaque branche, les membres reçurent des Statuts qui témoignaient de leur progression dans l'enseignement de la caste. Divisée en cinq stades d'évolution, la carrière d'un homme reflétait autant sa position sociale que son niveau de maîtrise. Grâce à leurs Statuts, les humains avaient enfin l'impression de posséder une véritable identité, éloignée de toute reconnaissance accordée par les Dragons. Le terme de citoyen fut adopté pour désigner tous les membres des castes. Il soulignait leur importance au sein du corps social. D'un bout à l'autre du continent, cette hiérarchie fut respectée par tous. Elle constitue aujourd'hui encore la principale manière de déterminer l'importance d'un inconnu, pour savoir comment lui adresser la parole.

La seconde organisation permit de mettre en place une construction sociale de type aristocratique, fondée sur la richesse et le droit de la naissance. Elle se développa principalement parmi les commerçants, qui finançaient de nombreuses expéditions en échange de la propriété des terres découvertes. Puis, ils s'y installaient, créaient une ville et édifiaient un palais ou une forteresse destinée à être le centre de leurs affaires. Souvent vaniteux, ces marchands commencèrent à s'affubler de titres divers. Ils rajoutaient souvent le nom de "leur" région après le leur et transmettaient leur fortune à leurs enfants qui, quels que fussent leur caste et leur Statut, se retrouvaient à la tête de vastes terres et d'imposantes richesses. Puis vint le jour où l'inéluctable jalousie fit son apparition. Les propriétaires se mirent à lorgner sur les terres de leurs voisins, trouvant l'herbe plus verte, et l'or plus brillant.

L'homme allait redécouvrir la guerre...

Le souffle de Kalimsshar

La majorité de la population s'installait dans une construction sociale organisée, inspirée par les Dragons. Certains, préférant migrer vers les endroits reculés du monde et cesser d'entretenir le moindre contact avec la grande famille des hommes, trouvèrent refuge dans les marais de l'ouest et les forêts bordant les mers et s'habituèrent progressivement aux lois de leur environnement. D'autres, dispersés par les combats contre la nature hostile, s'installèrent dans toute la grande chaîne de montagnes centrale, principalement aux abords du Royaume de l'Ombre. Il ne leur fallut que quelques générations pour renier complètement les

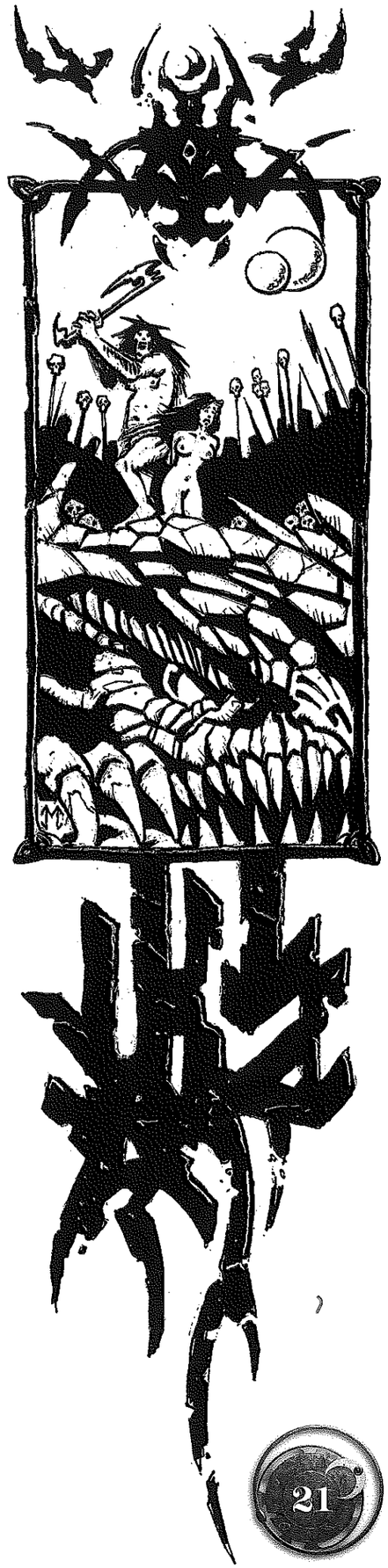
"Il ne leur fallut que quelques générations pour renier complètement les Dragons et oublier leurs enseignements. De nombreuses superstitions se développèrent et ils se mirent à adorer des idoles, manifestant un mélange de peur et de haine farouche envers les Dragons et leurs fidèles humains."
Croquis d'un carnet de voyage, découvert lors d'un raid zûl en Kali

Dragons et oublier leurs enseignements. De nombreuses superstitions se développèrent et ils se mirent à adorer des idoles, manifestant un mélange de peur et de haine farouche envers les Dragons et leurs fidèles humains. La langue ancienne qu'ils parlaient se transforma en dialecte. Ils régressèrent à un stade primitif et sauvage, oubliant l'agriculture pour ne plus vivre que de la chasse et de la cueillette. Ils avaient pourtant en eux le pouvoir de manipuler les énergies de la nature et rares furent ceux qui oublièrent le don de Nenya. Mais, ils l'assimilèrent à de fausses croyances et l'utilisèrent souvent à des fins destructrices.
Depuis les profondeurs de son refuge, le Dragon de l'Ombre avait senti les perturbations qui agitaient la communauté humaine. Il suivit avec beaucoup d'intérêt le morcellement des petites communautés de primitifs, découvrit avec joie l'utilisation pervertie que ces hommes faisaient des anciens dons et conçut l'espoir de pouvoir contourner les Édits draconiques. Kalimsshar vint trouver nombre de ces groupes - non pas physiquement, mais par l'intermédiaire de rêves et de cauchemars - et leur apprit à communiquer avec les créatures les plus dangereuses du continent, ses créations du Premier Âge. Il favorisa les rencontres avec les monstres et inspira aux sorciers de ces communautés une nouvelle voie : celle du gain, de la puissance et du culte de l'individu. Pour ce faire, il les laissa puiser dans les énergies corrompues du Royaume de l'Ombre et, pour accroître davantage leurs pouvoirs, leur inspira des rituels sanglants mettant en scène la vie et la mort. Rares furent ceux qui parvinrent à préserver la pureté de leur corps, qui se mua progressivement pour ressembler à celui des monstres et des bêtes sauvages qu'ils côtoyaient chaque jour. Et plus rares encore furent ceux qui trouvèrent la force de rester humains.

En quelques siècles, plusieurs groupes s'organisèrent et Kalimsshar usa de sa magie pour en stabiliser l'évolution, fier des nouvelles races qu'il avait ainsi "favorisées". C'est à cette époque, qui correspondait aux premiers conflits humains, que les colons tombèrent horrifiés sur ces communautés "primitives". À chaque fois, la sauvagerie et la barbarie des "nouvelles races" engendrèrent des combats sanglants. La haine viscérale des Dragons, qui semblait être leur seul point commun à tous, finit de scinder à tout jamais les branches de l'humanité. Stupéfaits, les Grands Dragons quittèrent leurs cités pour survoler le monde et percer à jour les origines de ces mystérieuses créatures qu'aucun d'eux ne semblait avoir créées. Ils ne comprirent que très mal le processus de dégénérescence, mais purent aisément déceler la marque de Kalimsshar - qui avait déjà rapatrié de petits groupes de chaque race dans le Royaume de l'Ombre. Cette nouvelle trahison n'étonna personne et les Dragons se résignèrent, acceptant la nature changeante de leur frère. Elle les remplit simplement de tristesse. Kalimsshar ne fut plus considéré par les Dragons comme l'un des leurs, mais comme une force indépendante, une simple "tendance" de l'évolution. C'est alors qu'apparut le nom de "Héraut de la Fatalité" qui le désigne aujourd'hui encore.

Le sang de la terre

L'homme était arrivé au bord de Kor, à la lisière du Grand Désert. Partout, des villes florissantes se développaient sans tenir vraiment compte de leurs voisines. Avec le temps, les différences entre les régions éloignées du monde devinrent plus marquées et les querelles se transformèrent en véritables conflits. Garants de l'ordre et défenseurs de l'humanité contre les dangers de la nature, les protecteurs s'organisèrent en armées et firent en sorte que chaque cité, chaque bourgade, chaque hameau soit bientôt armé et prêt à se défendre contre ses voisins. Les érudits, se livrant à de multiples exégèses des Lois draconiques, édifièrent de nombreux systèmes juridiques différents. Les marchands revendiquèrent leur statut aristocratique de grands propriétaires pour lever des armées et mettre sur pied des forces militaires défensives. Les populations plus nomades confièrent leur sécurité aux guerriers, experts dans le maniement des armes, et, bientôt, ce fut l'ensemble de Kor qui entra dans une logique de guerre. Seules quelques rares communautés furent épargnées par l'explosion de violence



qui ébranla les contrées, à l'aube du neuvième siècle de l'Âge des Conquêtes. Les cités draconiques qui n'étaient pas dirigées par des autorités humaines furent épargnées, car personne n'était assez fou pour oser défier les Dragons, leurs fidèles enfants et leurs compagnons humains. Des seigneurs de la guerre, issus principalement de la caste des combattants et des mages, prirent rapidement la succession des anciens princes marchands. Ils cumulaient leur Statut de caste et la noblesse humaine.

En quelques siècles de combats, de nombreux empires s'édifièrent et tombèrent au rythme des héros qui menaient les osts à la bataille. Le nom de ces combattants est aujourd'hui oublié ou entré dans la légende. Cependant, leur ambition débordante et leur soif de massacres, de richesses et de conquêtes, eurent plusieurs conséquences sur le monde. En ces temps troublés, des maîtres de caste s'engagèrent dans les luttes et fondèrent les premières armées comprenant de jeunes dragons. N'ayant pas vécu les terribles guerres antiques, ces descendants des Grands Dragons prirent souvent fait et cause pour des humains d'exception et acceptèrent de les accompagner à la bataille.
En rentrant dans les conflits politiques, les dragons modifièrent évidemment l'équilibre des forces, car un seul d'entre eux valait un régiment d'humains entraînés. Seuls les plus grands combattants équipés d'artefacts puissants avaient une chance de rivaliser avec eux. Khy était attristé de voir les hommes se déchirer une fois de plus. Il alla trouver Kalimsshar, l'accusant d'être responsable de cette situation. Le Neuvième Dragon l'écouta et reconnut partager la faute avec le Dragon des Cités. Elle remontait au vol de la conscience draconique. "Comme le feu s'oppose à l'eau, le vent à la terre et le métal à la nature, l'homme porte en lui le conflit. Tu dois l'accepter."
Résolu, Khy prit alors la décision d'entraîner l'humanité dans une nouvelle voie.

L'alliance retrouvée

La guerre semblait être devenue la nouvelle passion de l'Homme. Il n'était pas une décennie sans qu'une région connût l'invasion d'une de ses voisines ou qu'une tribu nomade décidât d'étendre soudainement - et violemment - son territoire. Les villes et les villages s'équipèrent bientôt de fortifications, aidés par les artisans qui employaient leurs talents à mettre au point d'ingénieux systèmes de défense. Les Grands Dragons virent d'un très mauvais œil la violation tacite des Édits draconiques par leurs descendants, mais ils ne purent s'empêcher de prendre rapidement parti dans les conflits et de recommencer, même de très loin, à interférer dans les affaires humaines. Kalimsshar leur envoya des émissaires pour leur rappeler leur ancien serment. Les hommes n'étaient pas de taille à subir à nouveau la folie des Dragons.
Pour une fois, ce fut le Seigneur de l'Ombre qui fut le plus sage de ses pairs - même s'il ne se privait guère de participer aux batailles les plus importantes. De nombreux jeunes dragons se retrouvèrent au cœur des grands conflits, parfois aux côtés de dragons plus âgés. Cependant, si l'influence des Grands Dragons y était prépondérante, les castes restaient toujours au centre de l'organisation humaine.

Szyl fut le premier à demander à son frère de lui enseigner la manière de prendre forme humaine. Khy accepta, honoré qu'enfin un Dragon s'intéresse à ce que pouvait ressentir l'humain, mais, malgré toute sa magie, le Dragon des Vents ne parvint pas à assumer la forme parfaite que lui vantait son frère. Il conserva les Marques, stigmates de sa forme originelle, mais put bientôt endosser l'une ou l'autre des apparences à volonté. À leur tour, les sept autres Dragons reçurent l'enseignement de Khy et purent parcourir le monde sous les traits de leurs créations. Ils profitèrent pleinement de leur nouvelle liberté et enseignèrent aux plus anciens de leurs enfants à faire de même. Ces derniers, ceux qui possédaient suffisamment de puissance, purent prendre part aux guerres humaines.

Un jour, Brorne et Kroryn se firent face sur un champ de bataille. Combat de titans s'il en est, leur affrontement creusa un cratère au centre d'une plaine. Les deux frères finirent par cesser le combat alors qu'ils n'étaient plus entourés que de cadavres. Une fois encore, il n'y avait pas de vainqueur. Chacun des Grands Dragons gagna alors son sanctuaire, entouré de ses fidèles, pour préparer une contre-offensive capable de laver ce nouvel affront. Ils passèrent les années qui suivirent à rassembler des forces, fidèles à leur philosophie martiale, et les firent s'affronter à de nombreuses reprises. Les hommes découvraient peu à peu l'absurdité de la guerre. Cette bataille eut lieu au vingt-neuvième siècle de l'Âge des Conquêtes. La bataille finale, qui devait trancher le conflit entre les deux combattants, avait pour enjeu le contrôle de la capitale - Yris. Les deux armadas d'hommes et de dragons se firent face devant la Porte de Kezyr, dont les larmes avaient forgé la réconciliation des deux races. D'une part les forces de Brorne avançaient en parfait ordre de bataille. Chaque soldat discipliné s'intégrant à sa place exacte sous les ordres de la puissante hiérarchie militaire favorisée par le responsable des protecteurs. Lui faisant face, les hordes de Kroryn s'étiraient dans le lointain, formant un front compact de guerriers maîtres du corps à corps et tous capables d'immenses prouesses martiales. Ce combat s'annonçait le plus violent de toute l'histoire, mais son enjeu terrestre paraissait bien maigre, au regard des sacrifices qu'allait en exiger l'issue finale.

Car à force de combattre, de vivre pour la guerre, de s'entre-tuer, les hommes perdaient peu à peu toute notion d'espoir et de fraternité.

La nouvelle aube

Les deux armées s'apprêtaient à sonner la charge lorsqu'un fils d'Heyra, ancien parmi les anciens, fondit du ciel pour se poser au centre de la plaine. Auréolé de lumière et de paix, il ouvrit lentement ses griffes et déposa délicatement un homme, seul et désarmé, au centre du champ de bataille. Dressé entre les deux armées grondantes de fureur, l'homme exigea alors de parler aux généraux de chacune des armées et aux Grands Dragons qui les guidaient. Nul ne sait quelles paroles parvinrent à apaiser la folie destructrice des armées, ni comment Solyr le Prodige réussit cet incroyable exploit, mais bientôt les deux chefs de guerre marchèrent à la rencontre l'un de l'autre pour se donner l'accolade, entraînant avec eux les dragons les plus jeunes - et plongeant Brorne et Kroryn dans une intense réflexion.

Il n'en fallut pas plus à Solyr pour entrer dans l'histoire. Les terres conquises par Kroryn et Brorne furent réunies en un

"...un homme, seul et désarmé, au centre du champ de bataille. Dressé entre les deux armées grondantes de fureur, l'homme exigea alors de parler aux généraux de chacune des armées et aux Grands Dragons qui les guidaient."
Croquis d'une chronique de bataille, temple des Prodiges, XXIXe siècle AdC

grand empire central, dont Yris devint la capitale, et auquel le nom de Solyr fut attribué en hommage au chaos évité par cet envoyé d'Heyra. Par la suite, le Prodige révéla au monde qu'il avait accompli bien plus encore que la réconciliation des deux partis belligérants : il avait réussi à réconcilier l'Homme et le Dragon, restaurant par là même le Lien ancestral qui unissait les deux races et qui avait été perdu lors du pacte passé avec Kalimsshar. Ce nouveau Lien était encore fragile. Il devait être développé par chaque homme avec un dragon comme une quête intérieure de l'harmonie. La folie qui avait failli détruire le monde ne fut pas pardonnée par tous. Mais la redécouverte du Lien ne fut pas unanimement accueillie, car certains hommes perçurent ce retour comme une nouvelle tentative des Dragons de priver l'humanité de son libre arbitre. Après avoir manqué de détruire par deux fois les hommes, les Grands Ailés voulaient continuer à se distraire, pensaient certains ; ils continuaient à manipuler leur création en lui inspirant de nouvelles passions destructrices.

Ce courant de pensée parcourut toutes les strates de la société. Nombreux étaient ceux qui se mirent à espérer un nouvel âge d'or aux côtés des Dragons, mais une minorité décida de les combattre, de s'exiler, loin du pouvoir draconique, pour aspirer enfin à une véritable liberté. Une fois de plus, l'humanité connaissait un tournant décisif dans son évolution, marquant la fin de l'Âge des Conquêtes. Après plus de treize siècles de guerres, l'horizon ténébreux semblait enfin s'éclaircir, mais l'Humanisme était né.

L'Âge des empires

Le monde n'était plus fou, mais il était en ruine. Sur les décombres des royaumes guerriers, les hommes commencèrent à reconstruire des civilisations organisées, fondées sur une volonté de vivre et de prospérer loin des affres de la guerre. Les Dragons et leurs enfants entreprirent de développer le Lien avec les plus brillants des citoyens. Baptisés "Élus", car choisis par les Grands Dragons pour leur mérite, leur adresse ou leur sagesse, ces hommes et ces femmes reçurent une infime partie du savoir et de la magie draconiques. Pour que chaque caste soit en harmonie avec les différentes forces de l'univers, ses membres se lièrent avec des descendants de tous les Grands Dragons, y compris Kalimsshar, mais la majorité des Élus se créa entre les membres d'une caste et les descendants du Dragon tutélaire de celle-ci. Ainsi naquit une nouvelle dignité parmi les humains celle d'Élus des Dragons ou détenteurs du Lien draconique.

Si l'ancienne noblesse marchande et militaire ne disparut pas pour autant, les Élus prirent les rênes des affaires humaines, ne laissant que des bribes de pouvoir hors de leur vaste réseau d'influence. Comme les Humanistes l'avaient prévu, les Dragons récupéraient la maîtrise du destin des hommes. Le débat s'institua alors entre les partisans de chaque tendance - les fervents défenseurs des Dragons acceptaient de se plier aux Lois anciennes, tandis que les partisans de la liberté humaine criaient à l'imposture, prétendant que les Dragons limitaient volontairement le développement humain. Certains domaines de la connaissance étaient en effet interdits, ou tout du moins réservés aux plus hauts dignitaires des castes.

La situation s'envenima en 86 lorsque Mars Exutor, Haut Protecteur de Brorne, perdit le dragon avec lequel il était lié dans un attentat attribué à des Humanistes. Fou de douleur, il fonda l'Inquisition rassemblant un corps de protecteurs d'élite chargé de lutter par tout moyen contre l'Humanisme. Les Inquisiteurs gagnèrent une réputation de droiture exemplaire. Peu nombreux au début, ils formèrent d'autres protecteurs et devinrent des juges itinérants appelés à trancher bien d'autres conflits que les trahisons humanistes. Appliquant avec rigueur les Lois draconiques, ils eurent bientôt un rôle majeur dans l'ordre social. Leur influence croissante permit de faire déclarer l'Humanisme hérésie en 149. Les dignitaires de l'époque qui se réclamaient de ce courant de pensée durent le renier ou devenir proscrits, avant d'être rapidement pris en chasse par les Inquisiteurs.



En 152, un artisan du nom de Bayne partit vers le nord à la tête d'un long convoi de sages et de philosophes soupçonnés de déviance. Aucun dragon ne les accompagna dans leur périple. La légende veut qu'ils aient quitté Kor pour fonder une nation où les humains seraient leurs propres maîtres.

Les fondations des royaumes

En quelques siècles, Kor était entré dans une certaine stabilité politique et culturelle. Les conflits d'ampleur continentale n'étaient plus d'actualité et les luttes se limitaient désormais à des escarmouches frontalières entre vieux ennemis. Il n'était pas rare d'assister à des guerres locales et courtes pour la possession d'un territoire, d'une ville ou d'un château, mais, dans la majorité des entités politiques actuelles, une organisation de type féodal était à présent en place.

Kor est aujourd'hui divisé en régions, parfaitement indépendantes, revendiquant chacune leur souveraineté. Il convient de distinguer les "royaumes", abritant une ou plusieurs cités draconiques, et les simples "contrées", ou "régions", qui n'en contiennent pas. Sans être plus riches, les royaumes disposent d'une certaine antériorité et restent ouvertement sous le contrôle du Dragon et de sa caste privilégiée. Les autres royaumes n'ont pas autant d'assise. Leur situation intérieure est parfois au bord de l'éclatement ou de la guerre civile. Les grands féodaux sont autant de contre-pouvoirs à l'autorité centrale. Les Dragons n'ont pas l'ambition de diriger le monde, mais ils en ont certainement le pouvoir. Ils laissent une grande liberté aux hommes dans la conduite de leurs affaires à l'intérieur et à l'extérieur de leurs terres. Il n'existe plus aujourd'hui qu'une petite vingtaine de territoires indépendants. C'est peu, dans un monde qui en comptait encore plus de huit cents différents, il y a moins de mille ans.

Les guerres de souveraineté

Le tracé des frontières intérieures de Kor est intimement lié aux migrations, aux exodes et aux guerres successives de l'ancien temps. Pour appréhender la géographie du royaume dans sa globalité, il convient donc d'évoquer la chronologie des combats qui ont conduit à sa formation, depuis l'Âge des Conquêtes.

Les premières Guerres de Souveraineté s'ouvrent en 2806, avec le Massacre des Cent Mille, et s'achèvent au premier siècle de l'Âge des Empires, donnant naissance à l'Empire de Solyr - qui n'est stable que depuis 2880. À cette époque, dans la Forêt Mère, deux nouveaux royaumes émergent des ruines de Kamala : Lusitian et Larmek. Au nord, Neve rassemble une quinzaine de petites villes qui se fédèrent en 2910. C'est le début de ce qui deviendra plus tard l'Empire Nésora.

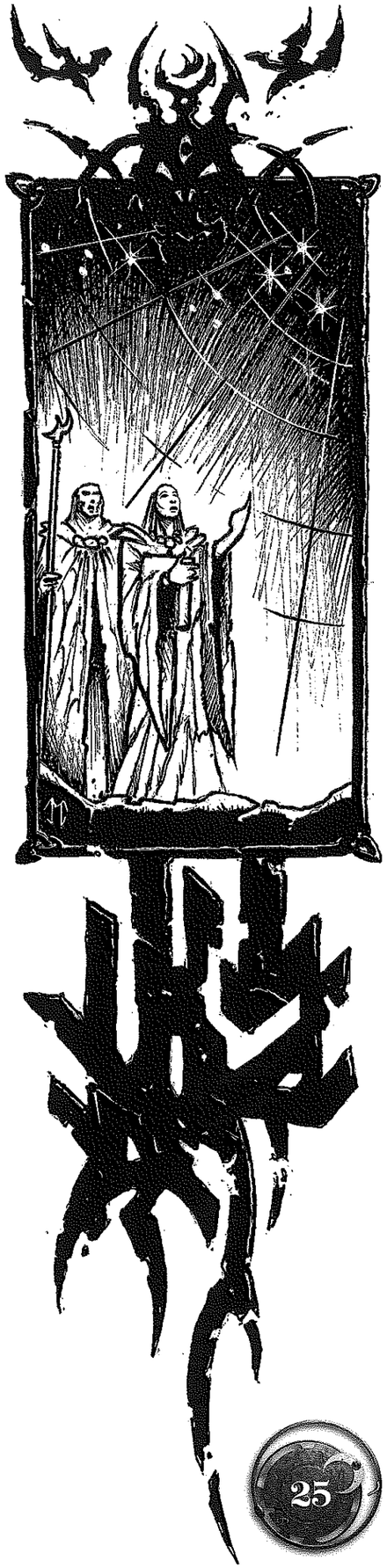
Les deuxièmes Guerres de Souveraineté sont tout aussi fertiles en changements. Un très vieux royaume, Molyar, tremble sur ses bases, qui occupent alors tout le sud - de Solyr à l'extrême Pointe Gelée. Mais il n'a plus d'empire que le nom et implose rapidement sous les pressions conjuguées de tribus barbares et d'ambitieux dignitaires locaux. Kar-Hô-Zûl, "le fils du Dragon sanglant", rassemble les tribus en 117. Il brûle la moitié des antiques cités molyares tandis que, plus au sud, les Galyrs font sécession dans leurs montagnes, proclamant leur allégeance à la terre glacée. L'Empire nomade Zûl voit le jour. Entre 150 et 242, les mêmes Galyrs sont pris de soudaines envies de conquêtes. Mus par une frénésie de sang et de pillages, ils remontent vers le nord et brûlent tout sur leur passage, pendant plus d'un siècle de barbarie. Ils sont finalement arrêtés par Brorne devant les murailles de Kern, après avoir pillé une partie de l'Empire de Solyr et détruit deux cités indépendantes d'Ysmir. À la même époque, l'Île de Jaspor prend plus d'importance commerciale. Elle s'organise en guildes marchandes et, à leur tête, un "Prince Argentier" est élu parmi les membres des grandes familles. Le titre de "Dragon" qui lui est attribué fait référence à la plus grosse unité monétaire connue. En 287 et 299, sous l'impulsion de nobles ambitieux, deux grands royaumes voient successivement le jour : l'Orbel et le Tandara, qui rentreront plus tard dans la composition de l'Empire Nésora. Ces deuxièmes Guerres de Souveraineté se terminent par la prise d'assaut des Lacs Supérieurs, en 298, par les hommes d'armes de Belgor. Ils prennent le nom de Belgoriens et occupent encore aujourd'hui cette partie du monde communément appelée les Lacs Sanglants.

Les guerres de souveraineté récentes

Les troisièmes Guerres de Souveraineté débutent au printemps 453, après une courte période de répit, lorsque l'Inquisition déclare l'Archipel de Pyr terre humaniste et proclame une croisade sacrée. Menées par des Élus, des hordes de cavaliers et de dragons se rassemblent pour anéantir toute résistance à l'intérieur de l'île, qu'ils déciment en une poignée de semaines. Suite à cette attaque, le peuplement de l'Archipel de Pyr est interdit et la terre est rendue aux dragons, qui sont les seuls à pouvoir y habiter. En 516, la ville portuaire de Griff proclame son indépendance dans l'indifférence générale. Enclave libre dans d'immenses territoires barbares, Griff subit régulièrement les assauts des tribus zûls et galyrs. Elle résiste depuis plus de quatre cents ans sans faiblir, principalement grâce aux armées mercenaires qu'elle lève pour se protéger. En 642, l'Empire nomade Zûl subit une nouvelle perte : la moitié sud de cet empire est prise en main par une alliance de mages qui, en usant de leurs terribles pouvoirs, se sont rendus maîtres de toutes les villes importantes. Après dix ans d'une guerre violente et indécise, les tribus sont repoussées au-delà des collines. La Pomiradie peut enfin se trouver des institutions. Un concile de huit mages assure la direction du nouveau royaume rebaptisé Pomyrie mais, malgré tous ses efforts, cette nouvelle institution échoue une fois de plus à s'emparer de la Forêt de Solor, qui reste définitivement hostile à tout peuplement durable.

À la même époque, en 730, Neve, Orbel et Tandara se réunissent en un puissant empire marchand baptisé Nésora. Harl, un jeune érudit, s'empare du trône et de la couronne. Dans la Forêt Mère, les maladies et les guerres déciment un à un les royaumes encore stables. La nature reprend ses droits, recouvrant les grandes villes sous la végétation, puis, au nord-ouest, les descendants des anciens peuples de la forêt créent un pays pacifique qu'ils nomment le Royaume des Fleurs. Chaque cité est dédiée à une essence végétale particulière. Débutent ensuite, aux abords du dixième siècle, les quatrièmes et dernières Guerres de Souveraineté.

"...Alya énonça la Première Prophétie, à savoir que l'avenir de l'homme se trouvait lié au million d'étoiles qu'elle avait désigné..."
Enluminure de chronique, Bibliothèque interdite du temple d'Ozyr
Oforia, Ve siècle AdC

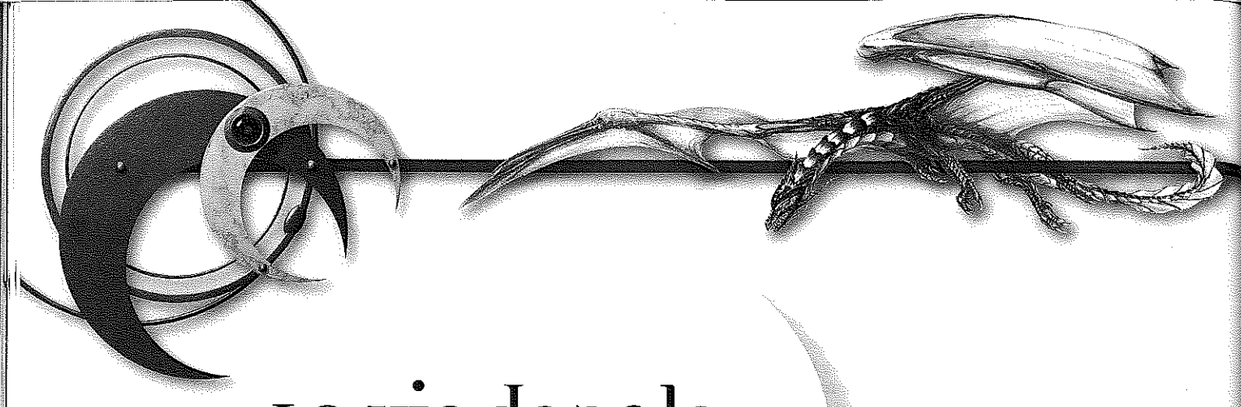


Elles débutent par une nouvelle croisade sacrée. Les victimes en sont cette fois des suppôts du Fatalisme et de leur royaume corrompu que des éclaireurs découvrent dans les marais de Path. Après des années de guerre, la Nécropole des Princes Magiciens s'enfonce dans les profondeurs de la terre et sonne la victoire, au milieu du printemps 1220. Certains guerriers décident de rester sur les bords des marais et y fondent la Principauté de Marne. Ils font grand commerce de ressources marécageuses avec l'Empire de Solyr.

Il y a une décennie, Jard, un héros vaillant et ambitieux, unifie les principautés qui longent Kern, entre Solyr et Nésora. Après quelques courtes années de guerre et de fines alliances politiques, Jard réussit à réunir ces provinces sous le nom de Marches Alyzées. Seuls les Lacs Sanglants, toujours peuplés des terribles Belgoriens, résistent à toute tentative de rapprochement diplomatique ou militaire. Depuis ce jour, Jard doit composer en permanence avec ses deux puissants voisins pour préserver son indépendance. Ambitieux, résolu, parfois cruel, Jard a la réputation d'être à la fois Élu et Inspiré, guidé par la fougue de Kroryn et la sagesse mystérieuse des Étoiles - une double allégeance qui expliquerait la réussite de son entreprise politique et militaire.

La lumière céleste

Un événement majeur est venu changer le visage du monde pendant ce troisième âge de l'humanité : la conscience des Étoiles. Il y a moins de mille ans, en divers endroits de Kor, quelques hommes se sont mis à regarder intensément les astres, comme s'ils se sentaient appelés. Le phénomène sembla un temps inexplicable. Nombre de mages et d'érudits se penchèrent sur le problème, mais restèrent sans réponse. Puis vint Alya, Élue d'Ozyr et Grande Maîtresse de la caste des érudits. Là où les sages avaient échoué, il ne lui fallut que quelques jours pour nommer les milliers d'étoiles qui brillaient dans le ciel. Elle énonça alors la Première Prophétie, à savoir que l'avenir de l'homme se trouvait au-delà de Moryagorn, lié au million d'étoiles qu'elle avait désigné, comme celui des Élus pouvait être lié aux Grands Dragons. Cette Première Prophétie fut suivie par de nombreuses autres, et bientôt les visiteurs affluèrent de toutes parts pour la consulter et écouter ses annonces. Elle parla à chacun en privé, leur révélant une partie de leur destin avant de les laisser repartir à la recherche des autres Inspirés qui partageaient avec eux la même conscience stellaire. En quelques dizaines d'années, chaque Étoile se mit à briller pour un petit groupe d'hommes et de femmes qui, à leur tour, prirent le nom d'Inspirés. Ils cherchèrent instinctivement à se rassembler, convaincus qu'ils étaient mus par un destin commun. Si les Grands Dragons feignirent de ne prêter aucune importance au phénomène, l'assimilant à une nouvelle superstition, ils se mirent tout de même à suivre du regard ces groupes insolites de voyageurs, de combattants et de mages qui, sans la moindre origine commune, se fédéraient autour d'une même conception de la vie et de l'avenir. D'autres prophètes, tous érudits, prirent la suite d'Alya. Ils sillonnent aujourd'hui le monde, errant à la recherche des Inspirés, partageant leur science du mouvement des astres et de la lecture des présages.



La vie dans le monde de Kor

Bien avant les innombrables secrets qui entourent les Dragons et leurs coutumes, la vie de Kor est un canevas culturel incroyable, réparti sur un seul continent de taille démesurée.
Depuis l'Âge des Conquêtes, l'homme s'est lancé à la découverte de Kor, s'adaptant aux différentes régions et créant une multitude de microcosmes de plus en plus distincts à mesure de leur changement. Pour la majorité des hommes, le monde s'arrête en effet aux limites de leur village, aux arbres de la forêt voisine et à tout obstacle naturel situé à moins d'un jour de marche. Au-delà, seule une route ou les berges d'une rivière seront une porte ouverte sur un monde mystérieux peuplé de citadins dégénérés, de dragons de l'ombre, de seigneurs avides et de monstres effroyables. Isolés du reste du monde par une nature impitoyable qui relègue l'homme à l'état de victime et non de maître, les nations de Kor sont autant de mondes inconnus à peine reliés entre eux par des messagers et par la sagesse naturelle des Dragons.

Les terres de Kor

Aux yeux des humains, le sol est sacré et si seuls quelques érudits, mages ou ménestrels savent parler de Moryagorn, tous les habitants conçoivent une relation confuse entre le monde et les Dragons. Qu'ils en soient nés, qu'ils l'aient créé, qu'ils soient venus de loin pour le protéger, les légendes à ce sujet sont légion et certaines parviennent à se rapprocher de la réalité. Toutes s'accordent à lier intimement le monde aux Dragons. De même, les hommes savent bien que les Dragons leur sont antérieurs. Pour pratiquement toutes les communautés, il est clairement admis que les Dragons créèrent les hommes. Bon nombre de contes déclinent d'ailleurs ce thème en des versions plus ou moins vraisemblables.

Le monde naturel

Le monde de Kor est un colossal continent long de plus de sept mille kilomètres sur cinq mille de large. Entouré d'océans infinis et inexplorés au sud, à l'est et à l'ouest, sa frontière nord-est formée d'un immense désert de rocaille que personne n'a jamais exploré. Kor est une terre aux multiples facettes, où le climat, la géographie, la faune et la flore sont directement influencés par la magie qui sous-tend chaque chose. Kor compte plusieurs déserts, glacés ou arides, des forêts profondes et mystérieuses, des plaines infinies noyées d'herbe riche ou sèche et des marécages malsains envahis de monstres silencieux. Les reliefs de Kor sont incroyablement riches et variés. Les montagnes enneigées, les collines riches et accueillantes ou encore les côtes rocheuses, les falaises ou les ravins, tous sont colossaux et majestueux. Kor est un monde de démesure, où les phénomènes naturels les plus divers se côtoient sans réelle harmonie. Fruit de la création des Dragons, les volcans, sources, lacs, forêts, montagnes, mines ou cités existent les uns à côté des autres, aucune logique n'ayant présidé à leur implantation. Le climat lui-même est variable d'une région à l'autre, il n'est pas rare de passer d'un climat hivernal et quasiment perpétuel à une moiteur tropicale en seulement quelques jours, voire quelques heures dans les régions les plus fragmentées. La végétation elle-même possède des particularités incroyables. D'une diversité étourdissante, les plantes de Kor vivent selon des cycles parfois impossibles, ne se reproduisant jamais ou ne suivant aucune variation quel que soit le climat. Certaines plantes sont mobiles, d'autres sont semi-conscientes alors que les plus ahurissantes sont capables de s'harmoniser instinctivement aux flux de magie environnants. En ce qui concerne les créatures animales, Kor est habité depuis des éons par les multiples créatures que les Dragons créèrent au fil des âges.

Bien qu'il soit possible de distinguer les animaux, les monstres, les créatures élémentaires et les créatures draconiques, aucune règle particulière ne régit leur espèce. Certaines peuvent être colossales, intelligentes, amicales ou hostiles tout comme elles peuvent posséder des dons surnaturels, une mentalité aberrante ou encore des motivations très complexes. Les animaux rassemblent toutes les créatures qui vivent à l'état sauvage et sous le regard de Heyra. Poissons, félins, canidés, cervidés, oiseaux, rongeurs, insectes ou bovins, tous sont de "simples" habitants du monde.
Les monstres sont des créatures qui se montrent agressives envers les autres, cherchant pour une raison ou une autre à détruire, dévorer ou profaner. Si certains monstres sont connus, d'autres se gardent bien de se révéler en se faisant passer pour de simples animaux dont ils sont parfois issus. Les créatures élémentaires sont tous les peuples, races ou groupes homogènes créés par les Dragons et possédant une existence intimement liée aux énergies magiques. Esprits, peuples féeriques, créatures de lave, de vent, de rêves ou de givre, ils sont aussi nombreux que les animaux mais possèdent souvent des capacités surnaturelles et des motivations qui les poussent à la discrétion. Les créatures draconiques sont les plus respectées de toutes les formes de vie animales. Créées par les Dragons pour les assister, les divertir ou les servir, elles possèdent toutes un lien naturel avec un élément. Souvent porteuses de traits physiques proches des dragons, elles ressemblent souvent à des reptiles, bien que les dragons n'en soient absolument pas et n'en possèdent que l'apparence. Presque toujours pensantes et douées de capacités magiques, les créatures draconiques vivent selon des coutumes étranges, cultivant des habitudes secrètes et partageant même parfois la vie mystérieuse des ailés.

La place de l'homme

Du fait de cette incroyable diversité et de sa récente apparition, l'homme a donc profondément conscience de son décalage avec le monde et ses habitants.
Après tout, auparavant, il y avait Kor, les Dragons, les animaux ainsi que toutes les créatures élémentaires.
Le monde, tant dans sa végétation que dans sa forme, laisse peu de place à l'homme. Il appartient à ce dernier de se tailler une place et de préserver ses acquis.
L'homme sait qu'il ne peut s'adjuger d'autorité des droits sur Kor. Bien que créée par les neufs Dragons, sa race n'est qu'un carreau de plus dans la mosaïque dont les Dragons ont choisi de s'entourer. Rien ne lui sera dû et il sait bien que malgré ses efforts et désirs, il ne sera jamais le maître.

Les cités, villes et villages

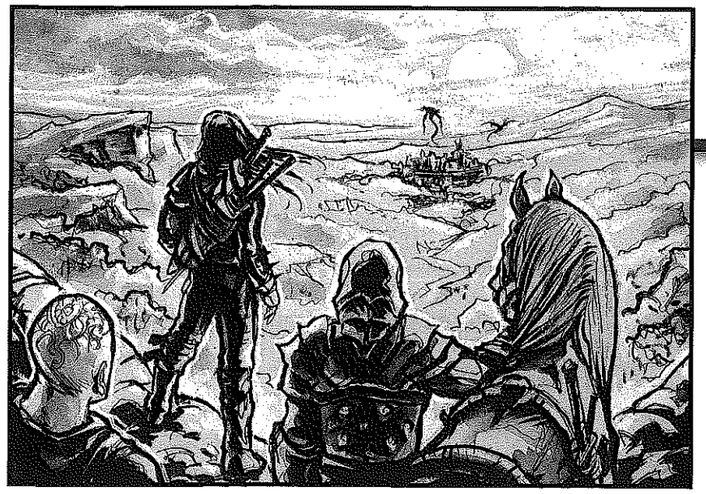
Afin de préserver son espèce et sous le patronage de Khy, l'homme a défini un nouveau milieu dans lequel il pourrait vivre plus à son aise : la cité. Les villes de Kor sont peu nombreuses, mais incroyablement étendues. Comme on ne les rencontre que tous les deux ou trois cents kilomètres, elles regroupent souvent plusieurs milliers d'habitants, voire des dizaines de milliers. Les cités draconiques, où les hommes ont appris à vivre aux côtés d'un des neuf Dragons, comptent pour leur part des centaines de milliers de personnes. Bien sûr des villages ou des bourgades de quelques centaines de personnes existent et les hameaux de quelques dizaines de personnes sont éparpillés sur Kor comme les Étoiles dans les cieux, mais presque aucune habitation ne se dresse seule au cœur de Kor. Même les petits villages sont éphémères, existant parfois quelques années, voire deux ou trois générations avant que la nature ne reprenne ses droits, qu'un raid de monstres ou un phénomène magique inopiné ne force ses habitants à se replier vers une ville plus grande. De ce fait, les cités sont plus des refuges que de simples agglomérations. Tous les types d'architecture existent à Kor, mais l'une des règles constantes est de toujours posséder des édifices à la taille des dragons. En tant que maîtres du monde, les ailés sont les bienvenus dans toutes les villes et doivent pouvoir rendre visite aux hommes ou vivre à leurs côtés sans devoir modifier leur forme. Outre ces quartiers de taille démesurée où les édifices magiques côtoient les plus simples palais, les cités sont souvent munies de murailles solides, tant pour se protéger des attaques d'armées ennemies que des hordes de créatures qui vivent depuis toujours à l'extérieur et qui contraignent les hommes à se battre chaque jour pour défendre leur existence.

Voyager en Kor

Le voyage, ou simplement la vie en milieu naturel, est difficile et dangereux. Seules quelques professions, regroupées au sein de la caste des voyageurs, osent s'aventurer régulièrement hors des murs protecteurs des cités. Se passer du soutien de ces spécialistes apportera souvent le mauvais œil sur la troupe, qui ne manquera pas de reporter le moindre problème sur les épaules du chef de l'expédition.
On voyage donc par obligation et non par plaisir. Sur les routes se croise peu de monde, entre caravanes marchandes, pèlerins, mercenaires en maraude ou compagnies d'aventuriers. En général, l'accueil fait aux voyageurs est assez convivial. Oser braver les dangers de la route donne un prestige conséquent qui impressionne le bas-peuple. De plus, un voyageur est toujours porteur de nouvelles,

Les Eeries

Si nombreuses sont les légendes qui parlent du monde fabuleux et inviolé des Eeries, ces terres magiques restent le domaine privilégié des Dragons et de leurs descendants. Masquées au regard des hommes, on les dit pourtant liées aux montagnes, aux forêts, aux lacs et aux cités du monde de Kor - protégées par des barrières infranchissables ou des illusions traîtresses. Chacune de ces contrées magiques possèderait un nom, un titre élémentaire et imagé dont se serviraient les rares initiés des secrets draconiques. Étrangement, si l'on en croit les récits de nombreux aventuriers, il semblerait que ces hauts lieux de la magie de Nenya puissent être arpentés, chaque jour, par des hommes ignorant tout de la profonde nature magique du lieu...



ce qui permet de briser l'isolement et de se tenir informé des grands événements du pays. Guerres, changement de roi, présence de Grands Dragons mais aussi passage de pillards, inondations dans la vallée voisine ou nouvelles têtes dans la contrée sont autant d'informations qui alimenteront les veillées pour de nombreux jours après le départ du voyageur.

Les routes de Kor

Depuis des siècles, les hommes ont appris à connaître l'étendue de Kor et ont peu à peu tissé un réseau irrégulier de routes et chemins afin de pouvoir voyager. En effet, bien que dangereux, le voyage est parfois indispensable.

Les voies

Souvent pavées, parfois surveillées, les voies sont généralement utilisées par les grandes caravanes marchandes. Les royaumes les plus fortunés renforcent leur puissance en pavant le plus de voies possibles, car sur de telles routes, les armées peuvent progresser à grande vitesse, sans se soucier des obstacles naturels et des ralentissements dus aux caprices du terrain. Des ponts et des aqueducs permettent de franchir la plupart des obstacles, mais il existe peu de tunnels montagneux dignes de ce nom. Les bandits évitent les grandes voies, préférant les chemins plus isolés. La majorité des voies surveillées sont payantes et régies par des guildes de mercenaires, à la solde des puissances commerciales locales, ou par des annexes des protecteurs voisins. Les voies sont presque toujours mentionnées sur les cartes.

Les routes

Larges, mais dépourvues de pavés, les routes sont généralement marquées par les passages réguliers des caravanes et des chevaux. Elles constituent l'essentiel du réseau de communication de Kor. Suivant les régions et le degré d'habitation, elles peuvent être surveillées par les autorités locales et comporter un droit de passage plus ou moins élevé. Les routes ne sont pas sûres, mais si les bandits qui se risquent à officier sur les voies se contentent généralement de détrousser les caravanes, les bandits de grand chemin sont souvent plus expéditifs. Cela explique pourquoi les habitants des villages voisins font aussi fréquemment appel aux mercenaires pour protéger les abords des routes, car il est vrai que les meurtres et les pillages sont devenus monnaie courante. La plupart des routes sont indiquées sur les cartes, en fonction du degré d'évolution de la région et des rapports commerciaux que celle-ci entretient avec ses voisines.

Les sentiers

Plus modestes que les routes, les sentiers ne sont destinés qu'à rallier deux points relativement proches - tels qu'un village et un lavoir, une route commerciale et un observatoire montagneux - ou à offrir un raccourci aux voyageurs sachant lire les runes de voyage. D'apparence anodine, les sentiers ont la particularité d'être souvent ornés de symboles, codés par la caste des voyageurs, permettant au marcheur de s'orienter et de couper au plus court. Ils ne sont que très rarement indiqués sur les grandes cartes mais, dans la plupart des cas, les voyageurs en devinent facilement l'existence après quelques heures de marche.

Le réseau maritime et fluvial

Dire que peu de marins se rendent en haute mer est un euphémisme. Plus que dangereux ou imprévisible, l'océan est considéré comme un territoire interdit, domaine réservé d'Ozyr et des créatures aquatiques des temps anciens. Si les légendes traitant de ces gigantesques monstres marins ne suffisent pas à calmer les plus aventureux, la présence permanente d'Ozyr a généralement raison des rares tentatives d'expéditions maritimes. Les déplacements se limitent donc au cabotage. Essentiels au trafic commercial et à la réception des denrées alimentaires, les ports sont nombreux et bien surveillés, dotés de garnisons permanentes et d'avant-postes mercenaires régulièrement renouvelés. Les côtes et leurs dangers sont indiqués sur la plupart des cartes, car Ozyr tient à permettre le meilleur transit, dans le but de dissuader toute initiative. Il est connu que les navires ne risquent rien tant qu'ils ne s'aventurent pas trop avant - et que le Dragon des Océans, qui ne sommeille jamais, ne manifeste pas la moindre pitié pour les intrépides qui osent braver son interdit. Cependant, certains naufrageurs cherchent des proies en faisant circuler de fausses cartes - qui se gardent bien de mentionner les récifs près desquels ils ont bâti leur repaire.
Les transports fluviaux sont assez communs, car beaucoup plus pratiques pour l'acheminement de marchandises que les transports par route. Le seul inconvénient de ces trajets est lié à leur régularité : au prix d'un minimum d'observation, tout bandit qui se respecte est capable de déceler le rythme, la vitesse et les jours de passage de tels chargements. Les attaques fluviales sont donc nombreuses, ce qui explique le nombre de postes de surveillance - souvent équipés de barrières d'octroi payantes (cf. *Les impôts*) - qui bordent les fleuves les plus usités. Les taxes dépendent essentiellement du type de marchandise, du poids et du nombre de voyageurs.

Le réseau aérien

Seule l'utilisation de pigeons et d'oiseaux voyageurs transportant des messages reste tolérée, car elle est indispensable à l'acheminement des informations en temps de guerre. Bien que la magie permette de voler dans de très rares cas, le vol est absolument banni de Kor. Le ciel est le domaine exclusif des dragons et tout homme volant sera impitoyablement tué par tous les ailés qui le verront. Quelles que soient leurs origines, les dragons n'aiment pas les impudents qui osent s'aventurer dans leur propriété et même les meilleurs mages des vents hésitent à utiliser leurs enchantements de vol sans s'assurer de l'accord préalable de plusieurs dragons, voire de tous ceux qu'ils connaissent. Dans ces conditions, la notion de "voyage aérien" n'existe pas vraiment.

Le peuple de Kor

Au vu de la colossale diversité des implantations humaines, il est évident que la même diversité teinte les notions de pouvoir, de position sociale et les cultures. Depuis sa création, l'humanité oscille perpétuellement entre les trois Tendances dont les Dragons lui ont fait don. Chaque région, pays, ville, village ou troupe possède donc un système social dépendant de la façon dont les Tendances se sont équilibrées. De plus, chaque région doit aussi prendre en compte le type de profession, c'est-à-dire les différentes castes, qui s'y sont implantées. Si leurs membres sont proportionnellement moins nombreux que les paysans, ils n'en sont pas moins les principaux instigateurs des coutumes sociales. Ainsi, une région fortement colonisée par des protecteurs possédera un système social rigide, militariste et précisément défini alors qu'une terre d'accueil pour les artisans prônera des valeurs plus novatrices, une évolution plus simple et un système social davantage basé sur la richesse et le travail que sur le prestige ou la force.

Types ethniques

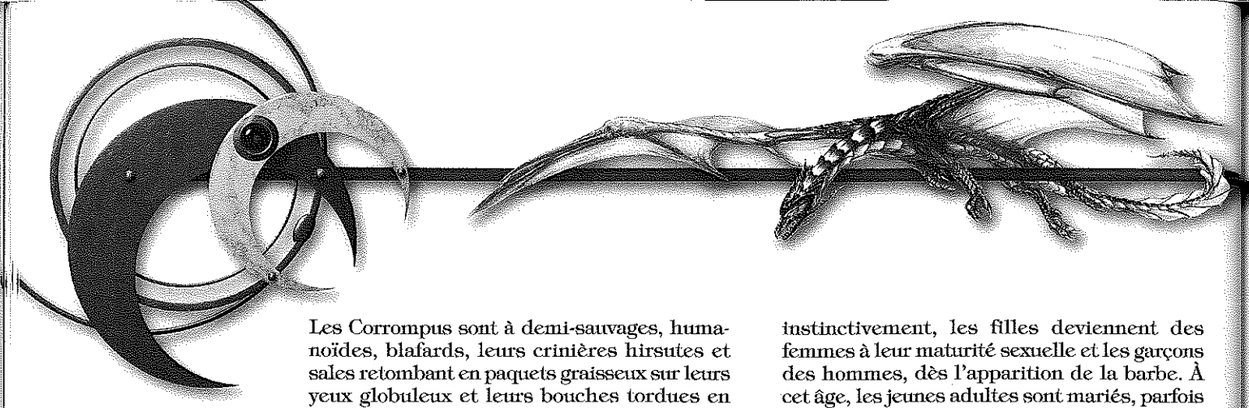
La population globale de Kor avoisine les cent vingt millions d'humains pour une population draconique estimée au minimum à cent cinquante mille. On peut facilement doubler ce nombre. Le rapport oscillerait de quatre cents à huit cents humains pour un dragon. Les dragons sont extrêmement présents et impliqués.
Descendants des Immortels par la force du pacte des Maudits, les hommes ont tous une origine commune, ce qui explique leur morphologie relativement constante. L'humain de Kor n'est pas très typé et la notion de "type ethnique" n'existe que pour quelques rares cas.
L'humain moyen de Kor mesure un mètre quatre-vingt pour les hommes et un mètre soixante-dix pour les femmes. Le poids moyen des hommes est de soixante-quinze kilos et de soixante-cinq kilos pour les femmes. Le teint de peau varie du blanc laiteux au mat olivâtre. Les yeux sont bleus, noirs, verts, gris ou marrons. Quelques variantes existent dans ces couleurs, souvent signes d'une des énergies magiques qui composèrent les Immortels. Ces signes sont communément admis et n'induisent aucune différence envers ceux qui les possèdent.
Seules trois populations ont, depuis plusieurs siècles, acquis un type ethnique plus marqué, ce qui leur vaut parfois de porter le nom de "peuple", bien que tous les hommes soient les enfants des Dragons. Ces trois peuples sont les Zûls, les Galyrs et les Corrompus.
Les Zûls sont des nomades du désert qualifiés de barbares en raison de leurs coutumes assez violentes. Ils ont les cheveux sombres, la barbe broussailleuse et les sourcils fournis. Leur peau est mate et leurs yeux sont sombres (noirs ou marrons). Les Zûls sont d'une taille un peu plus élancée (un mètre quatre-vingt-cinq pour les hommes et un mètre soixante-quinze pour les femmes en moyenne) et leur vie nomade et rude les rend souvent plus vigoureux et musclés.
Les Galyrs sont un peuple des forêts et des hauts plateaux glacés du sud. Mis à part des traits assez typés, ils n'ont pas de réputation particulière. Assez grands (un mètre quatre-vingt en moyenne pour les deux sexes), ils ont les traits musclés et larges, la peau cuivrée et les yeux en amande légèrement bridés vers les tempes. Ces yeux, bleus, verts ou gris, sont leur principale caractéristique. Leur chevelure est toujours blonde ou rousse, mais dans des nuances similaires à celles des autres humains de Kor. Le sang galyr est fort et il n'est pas rare que plusieurs générations de descendance d'un Galyr et d'une humaine classique gardent certaines caractéristiques tant au niveau des yeux que de la chevelure.
Les Corrompus sont une portion d'humains ayant eu le malheur de coloniser certaines régions isolées et malsaines d'une chaîne de montagnes maudite, la Chaîne de la Griffe. Durant plusieurs siècles de régression mentale et de dégénérescence physique dues au climat malsain et surnaturel, ils en sont arrivés à composer un peuple à part dont les communautés ont parfois migré vers des régions isolées de Kor.

Au détour d'un chemin...

Un Prodige taciturne, gardien d'un pont sacré de l'Empire de Solyr, demande l'aide d'un groupe d'aventuriers pour protéger le lieu des ambitions de deux bannerets qui veulent s'en emparer. Le conflit s'aggrave quand l'un s'allie avec une compagnie de mercenaires à la réputation humaniste et que l'autre loue les services de mages de l'ombre...

Au détour d'un chemin...

Des tribus galyrs recommencent leurs assauts sur les côtes de l'Interdit. Les castes respectives des personnages les envoient enquêter chez les Galyrs, en tant que diplomates ou espions. Les Galyrs ne sont pas en cause : un groupe de pirates basés sur une île au large de Solor utilise leur matériel et leurs vêtements comme leurre.



Les Corrompus sont à demi-sauvages, humanoïdes, blafards, leurs crinières hirsutes et sales retombant en paquets graisseux sur leurs yeux globuleux et leurs bouches tordues en rictus ignobles. Violents, anthropophages et chassés à vue, les Corrompus sont agressifs et incapables d'éprouver des sentiments aussi variés que les hommes. Les Corrompus ont perdu l'écriture, leur langage est une forme à ce point déformée de la langue draconique qu'elle ressemble plutôt à des cris et des grognements. Jamais un Corrompu n'a postulé dans une caste car ils ignorent toute notion de structure sociale. Aucun n'a jamais tissé le moindre lien avec des humains et on n'a jamais entendu parler de Corrompus aventuriers. Seuls quelques dragons, souvent des enfants de Kalimsshar, s'intéressent à eux. Les tribus de Corrompus ont alors tendance à les considérer comme des seigneurs absolus et vénérés.

Au détour d'un chemin...

Près d'une ferme isolée où vivent des parents, des amis de longue date ou des connaissances de l'un des personnages, des choses étranges se passent... Il semble que des hommes préparent des cérémonies sanglantes. Les aventuriers risquent-ils de basculer dans l'horreur au moment où ils croient que des rituels fatalistes ont lieu, ou comprendront-ils qu'un peuple primitif vient ici de renouer avec ses rites de sang ancestraux ?

Les étapes de la vie

La vie dans Kor confine parfois à la survie. L'homme doit constamment lutter pour conserver sa place dans un monde souvent impitoyable.

Espérance de vie

La natalité humaine est élevée, une femme donnant le jour deux à six fois dans sa vie. Toutefois, la mortalité infantile est importante et on estime qu'un enfant sur cinq meurt avant d'atteindre sa dixième année. L'espérance de vie moyenne descend à cinquante ans dans les régions rurales et monte à soixante-dix ans dans les cités. Si on ne prend pas en compte les enfants qui ne dépassent pas l'âge d'un an, l'espérance de vie moyenne est de soixante ans.

La naissance et la mort

Les naissances et les décès de Kor donnent lieu à diverses actions symboliques plus ou moins teintées de religion selon l'influence draconique dans la contrée. La mort a diverses significations selon le Grand Dragon dont la mentalité influe sur la région. Elle peut aussi bien être une catastrophe inéluctable et funeste qu'un passage à un état différent qui se fera dans la sérénité.

Enfance et adolescence

L'enfance s'étend jusqu'à l'âge de dix ans, âge auquel l'enfant doit avoir acquis une maturité avancée et atteint l'âge de raison. L'entrée dans la vie adulte a lieu à la puberté, vers treize ans aussi bien pour les filles que pour les garçons. Comme l'âge est souvent comptabilisé assez instinctivement, les filles deviennent des femmes à leur maturité sexuelle et les garçons des hommes, dès l'apparition de la barbe. À cet âge, les jeunes adultes sont mariés, parfois par amour mais plus souvent par besoin, sauvegarde ou alliance.

Le mariage

Le mariage est une notion très particulière dans le sens qu'il est définitif mais non exclusif. La polygamie est répandue et la bâtardise ne souffre d'aucun mépris. Il est courant pour un homme d'avoir des bâtards avec une femme, si elle n'est pas mariée. Bien souvent, c'est le père qui prend en charge l'éducation de l'enfant que sa femme légitime élèvera comme l'un des siens. Les rites nuptiaux varient selon les régions. Majoritairement, le folklore impose l'union cérémonielle sous le patronage des Dragons et une ou plusieurs actions symboliques liées à l'élément du Grand Ailé ayant béni l'union et aux croyances du couple ainsi formé. Le concubinage est très courant et se différencie du mariage en ce sens que les concubins ne bénéficient d'aucun droit lors du décès de l'un d'entre eux, que les enfants nés de ces unions seront des bâtards, et qu'il est annulable à tout moment.

La vieillesse

Vieillir en Kor est une période parfois difficile, les rigueurs du climat, les dangers naturels et la maladie sont autant de raisons pour périr dès que la vigueur commence à baisser. En général, les anciens sont protégés et honorés par leurs descendants, voire par leur caste pour les plus illustres. Tant qu'un homme ou une femme peut travailler et participer à sa subsistance, il n'est pas vieux. L'activité professionnelle ne cesse donc qu'en cas de force majeure. À partir de ce moment, l'ancien doit transmettre son savoir et aider les jeunes générations à se former afin que son expérience ne se perde pas. En cas de danger, de famine ou de maladie, les anciens ont pour coutume de se sacrifier, fiers de pouvoir aider les plus jeunes bien qu'ils aient atteint le crépuscule de leur vie et sereins à la pensée de rejoindre les Dragons par-delà la mort.

Les rites funéraires en Kor

Charniers et fosses communes

Il s'agit souvent d'un large trou dans lequel les corps sont jetés et couverts de chaux. Dans la fosse commune, un registre des corps est conservé. Dans le charnier, on ignore tout des identités des individus. On y met toute personne incapable de se payer une sépulture.

Cimetières et nécropoles

Suivant le rapport à la mort, les cimetières sont plus ou moins éloignés des cités. Dans une région fidèle aux Dragons, le culte des ancêtres sera très fort et les cimetières seront dans les villes. On viendra y vénérer les héros de la famille, y retrouver ses racines, et y entretenir leur mémoire. Les reliques jouent un rôle important et il n'est pas rare d'avoir l'os d'un grand-père dans un reliquaire. Si ce sont les thèses humanistes qui dominent, le cimetière sera relativement loin par crainte des maladies. Les Humanistes optent le plus souvent pour la crémation loin des villes. Ce n'est qu'en présence du Fatalisme que l'on trouve des nécropoles, c'est-à-dire des quartiers entiers dédiés à la mort. En général, les nécropoles sont des ruines où l'on enterre de manière chaotique les cadavres.

Bûchers, équarrissage et immersion

Parfois, la mise en terre n'est pas considérée comme une solution. Les humains, pour des raisons religieuses, pratiques ou politiques, cherchent alors à faire disparaître les cadavres. La crémation est la solution de facilité. Elle est adoptée dans la majorité des cas et toujours lors des épidémies. Les cendres sont dispersées ou jetées dans une fosse.
L'équarrissage est plus rare, mais il est tout de même pratiqué. Les corps sont démembrés par des professionnels qui donnent les restes à des bêtes sauvages, en suivant des rites assez complexes. L'idée est de transmettre la force du défunt à la nature pour qu'elle ne soit pas perdue. Dans les premiers âges, cette solution allait souvent de paire avec l'anthropophagie rituelle.
L'immersion est un cas encore plus rare. En général, les lieux d'immersion sont strictement définis et inscrits dans les coutumes locales. Dans ces rares cas, ce sont les dragons qui désignent les lieux d'immersion.

La société de Kor

Riche, colorée et volontaire, l'humanité a colonisé Kor et s'est peu à peu scindée en plusieurs groupes et ensembles. Au travers des nations, peuples, tribus et familles, elle s'est déclinée en de multiples facettes qui brillent chacune d'un éclat particulier.

En intégrant des hommes dans leur monde, les dragons ont su inventer une harmonie et une coexistence qui s'égaye chaque jour de rapports variés et profonds.



Le statut social et les différentes populations

La société de Kor repose sur un système social basé sur les castes et le prestige des hommes, auxquels viennent s'adjoindre par endroit des notions de noblesse, de richesse, d'hérédité, de gloire ou de force. La majorité des nations de Kor sont des états draconistes, au sens où ils vénèrent les Dragons, leurs enseignements, leurs avis et où leurs décisions ont force de loi. Seules de rares nations (cf. *Les principales nations de Kor*, pages 45 à 62) font exception aux structures évoquées ici.

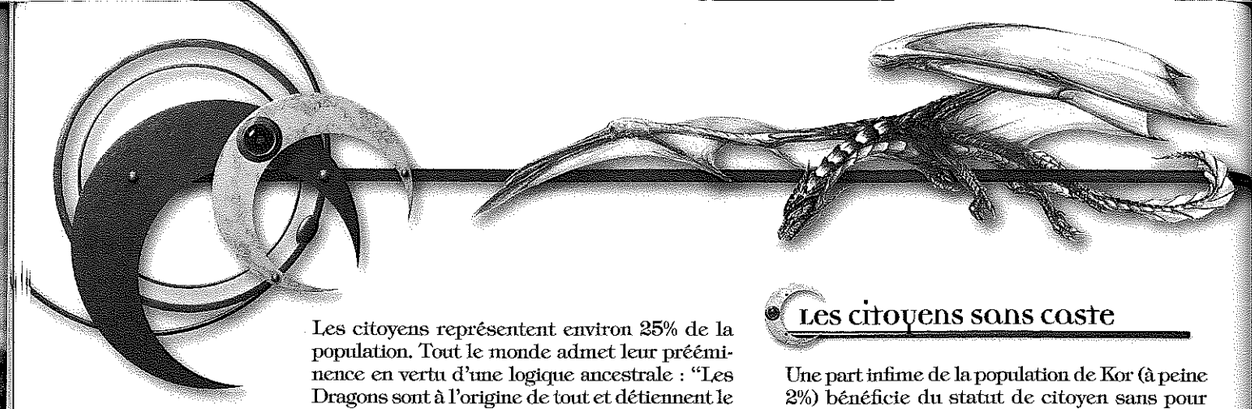
Au détour d'un chemin...

Les aventuriers sont contactés par des érudits alchimistes qui désirent quitter le giron d'Ozyr pour se réfugier sous l'aile de Kezyr. Il leur faudra protéger jusqu'à Dungard celui qui, lors d'une veillée, se révèlera être le Maître des alchimistes d'Oforia.

Les citoyens

Les membres des castes portent le titre de citoyen. Sans être majoritaire, la population de citoyens est celle qui dirige le monde, rassemble la majorité des ressources et du savoir. Les citoyens sont ceux qui ont naturellement accès aux responsabilités.

L'idée qu'un non-citoyen puisse accéder à une responsabilité importante est tout simplement inconcevable, l'éducation et le poids de dizaines de siècles d'habitudes ayant figé cette idée dans une gangue de traditions.



Les citoyens représentent environ 25% de la population. Tout le monde admet leur prééminence en vertu d'une logique ancestrale : "Les Dragons sont à l'origine de tout et détiennent le savoir. Ils ont fondé les castes. Il est normal que ce soient les membres de ces castes qui décident pour l'humanité."

Au-delà des castes

Dire que tous les hommes ne choisissent pas de servir la cause des Dragons est un euphémisme. En marge des castes et des sphères d'influence draconiques, de très nombreuses communautés se sont développées autour de professions plus ou moins classiques. Certaines nécessitent le secret, d'autres sont connues, voire reconnues. En fonction de leur importance et de leur virulence, on les appelle guildes, factions, sociétés ou simples communautés.
On y entre par le mérite, par initiation, par héritage ou, plus souvent, en suivant une formation classique.
Certaines de ces factions sont très puissantes, parfois même plus puissantes que les seigneurs locaux - mais le plus souvent, elles cachent leur pouvoir pour mieux affermir leur influence.

Dans la vie de tous les jours, les citoyens ont des droits étendus. La justice les écoute, leur parole vaut plus que celle d'un homme du bas-peuple, certains postes leur sont réservés. De plus, ils ont toujours droit à certains égards de la part du peuple. Si un citoyen arrive dans une auberge bondée, un sans-caste se lèvera spontanément pour lui laisser son siège. L'abus de ces égards n'est pas envisageable et personne ne trouve à y redire. Par contre, les citoyens ont certaines obligations du fait de leur statut. Ils sont les garants des Lois draconiques, se doivent de les respecter. Leur caste les oblige à quelques services, à un travail âpre et de qualité, à des Interdits régulant leur vie. La loi est souvent plus dure pour des citoyens fautifs car leur position de détenteur d'une part (si infime soit-elle) de la confiance des Dragons les oblige à une probité exemplaire.
Les citoyens n'ont pas de droits sur les sans-caste. Ils ne peuvent les brutaliser, les dépouiller ou les insulter sur le seul prétexte de leur statut.

Certaines parties de la population seulement (toujours des citoyens) ont du pouvoir sur le peuple, et pas seulement sur les sans-caste : ce sont les soldats du guet, les bourgmestres, les Inquisiteurs ou certains Prodiges. Si tous les hommes ne sont pas égaux en droits et devoirs, tous sont les enfants des Dragons et restent des hommes avant tout.

Au détour d'un chemin...

La paysannerie d'un Provin de l'Empire de Solyr se soulève. Il faut trouver des solutions à ce problème avant qu'il ne s'étende et s'envenime. Les aventuriers peuvent être les porte-parole du peuple, autant que les émissaires des castes. Il leur faudra faire preuve de diplomatie, car de nombreux événements risquent de tout bouleverser. Quelqu'un voudrait-il affaiblir l'Empire ? Une émeute humaniste se propagerait-t-elle ?

Les citoyens sans caste

Une part infime de la population de Kor (à peine 2%) bénéficie du statut de citoyen sans pour autant faire partie d'une caste. En général, il s'agit de personnes œuvrant au service d'une nation ou d'une caste, ce qui lui vaut le respect et l'accession au statut de citoyen. Ils obtiennent alors le prestige social et les droits et devoirs des citoyens bien que pratiquant des métiers sans enseignement des castes. Parmi les professions permettant ce statut, on trouve les soldats des armées régulières, les miliciens, les scribes d'état et les bourgmestres. Dans ce dernier cas, il est courant que dans les villages de paysans, le plus respectable soit élevé au statut de citoyen par le seigneur local, ce qui lui permet alors de prendre sa position de bourgmestre. Bien souvent, un citoyen sans caste sera rapidement incité à s'affilier à une caste si son âge et ses compétences lui permettent de postuler.

Les sans-caste

Les sans-caste forment l'immense majorité de la population de Kor. Malgré leur proportion énorme (plus de 70%), les droits, devoirs et le statut de ces hommes et de ces femmes sont les moins importants. Les sans-caste ne participent pas aux débats politiques, disposent d'un pouvoir financier souvent fort limité et n'ont d'autre devoir que de vivre en harmonie avec les citoyens et les dragons. Ce sont souvent des gens simples dont les préoccupations se limitent au prix du grain, au temps du lendemain et au moyen de nourrir enfants et vieillards. Pour les affaires dépassant ce cadre, telles que les lois, les impôts, la justice, les armes ou les décisions d'importance, ils s'en remettent aux citoyens qui doivent utiliser leur sagesse pour essayer de les aider conformément aux préceptes draconiques. Les sans-caste sont le "bas-peuple" parfois aussi appelés "serviteurs" ou "gens du commun". Ce sont les paysans, les valets, manœuvriers, apprentis et élèves des différentes castes ou simples villageois aux multiples métiers indispensables. Les bases mêmes de Kor reposent sur leurs épaules car sans eux, les tâches de base des royaumes ne seraient plus accomplies ce qui signifierait l'impossibilité de subsister. Bien qu'inférieurs, ils ne sont donc pas pour autant insignifiants, corvéables ou brutalisables. Les citoyens et les sans-caste vivent côte à côte depuis des siècles et ont appris à s'estimer les uns les autres, complètement convaincus que ce style de société patronné par les Dragons est le meilleur qui soit. Toute remise en cause ou notion "d'égalité" des populations est considérée comme une aberration, susceptible de déstabiliser l'équilibre social.

Les élus

Les Élus sont les hommes et les femmes qui ont l'insigne honneur d'avoir tissé un Lien avec un Dragon, devenant par la même occasion dépositaires de certains de ses pouvoirs. La majorité des Élus sont des citoyens, mais il arrive que des sans-caste, enfants ou adultes, deviennent à leur tour des protégés des Dragons. Le Lien n'obéit à aucune règle sociale. Seules semblent compter l'éthique et la force des convictions. Le titre d'Élu est très prestigieux dans toutes les terres de Kor. Le milieu rural les considère avec un respect mêlé de crainte alors qu'en ville, les Élus sont des personnages influents avec lesquels il faut compter. Le titre d'Élu possède un fort prestige dans la majorité des royaumes draconiques, mais aussi dans des cités et des États sensiblement moins affiliés aux Grands Ailés. En milieu rural, leur seule évocation suffit à faire frémir, mais il ne faut pas croire que les Élus disposent d'un pouvoir supérieur, ni d'une autorité sociale plus forte que celle des citoyens. Seule l'affiliation d'une cité ou d'un royaume à un Grand Dragon peut renforcer le pouvoir d'un Élu inspiré par ce même Dragon - dans tous les autres cas de figure, les Élus sont juste respectés et consultés en cas de problème ayant trait à l'interprétation des Lois, des Édits et des motivations draconiques. En certains États, fortement influencés par l'autorité d'un Dragon, les Élus disposent d'un pouvoir bien supérieur. Ils peuvent ainsi juger les autres citoyens, sans distinction de Statut, commander aux sans-caste et s'immiscer dans les affaires politiques et commerciales de la contrée. Dans d'autres, à l'inverse, ils se trouvent démunis de toute fonction officielle et tenus strictement à l'écart des discussions importantes.
Alors que les citoyens ne sont généralement guère exposés aux problèmes d'ingérence et de conflit politique, les Élus peuvent, par leur seule présence, déclencher des situations de crise et semer le doute dans l'esprit des dirigeants d'un État. Figures emblématiques de l'autorité des fils de Moryagorn, et porte-parole d'un Grand Dragon en particulier, les Élus sont souvent considérés comme porteurs d'un message draconique et soupçonnés d'être des signes avant-coureurs de l'ingérence d'un Grand Ailé dans les affaires locales. De ce fait, ils restent entourés d'un halo de crainte et de respect traditionnel qui les protège des poursuites et des conflits ouverts.

Les Inspirés

Les Inspirés sont des êtres méconnus, souvent au centre de fables et de légendes incroyables où le fantastique le dispute à l'invraisemblable. Seule une poignée de sages, de lettrés ou d'aventuriers aguerris savent quelle signification revêt réellement ce terme. Les Inspirés sont des hommes et des femmes ayant compris la Prophétie et entendu le message des Étoiles. Toute une partie de leur vie se trouve réglée en fonction d'aspirations mystérieuses issues des divinations astronomiques et de visions prophétiques.
Apparus il y a seulement quelques siècles, les Inspirés sont inconnus du grand public et laissent les Dragons perplexes. Quelques initiés les ayant côtoyés se sont forgé des opinions précises, alors que les Grands Ailés ne savent que penser d'humains considérant que les astres peuvent avoir une conscience et des désirs. Au-delà de toutes leurs recherches, les Dragons semblent se heurter à un mur infranchissable qui les empêche de saisir le fond de la Prophétie. Certains anciens songent avec suspicion que les Étoiles pourraient porter atteinte à leur prestige mais ils sont bien minoritaires et dédaignés par les Grands Dragons qui n'accordent aucune importance aux Inspirés.

Du fait de cette méconnaissance et de leur rareté incroyable, les Inspirés n'ont aucun pouvoir, statut ou prestige. Ils ne font aucun prosélytisme et les rares Inspirés ayant tenté d'exposer leurs croyances aux peuples de Kor ont été récompensés par des regards d'incompréhension, une bonne dose de condescendance, quelques rires ou piécettes, voire un coup de fourche dans les terres les plus reculées.

La noblesse

La noblesse est une catégorie sociale relativement restreinte et particulière. La noblesse n'existe pas dans tous les pays et ses critères varient largement d'une nation à l'autre.
Elle peut être une noblesse de sang, se transmettant par le biais de l'homme à ses descendants légitimes. Les origines de ce type de noblesse peuvent reposer sur des titres acquis, les faits d'armes d'un ancêtre illustre qui a gagné un titre héréditaire ou encore un titre obtenu en ayant servi pour la couronne du pays concerné.
La noblesse d'épée est rarement héréditaire. Elle s'appuie sur des faits d'armes (parfois de magie) au service de la couronne.

En général, les titres acquis sont d'importance mineure, plus honorifiques que véritablement éminents. Selon les cas et les nations, ce titre peut parfois évoluer ou devenir héréditaire.

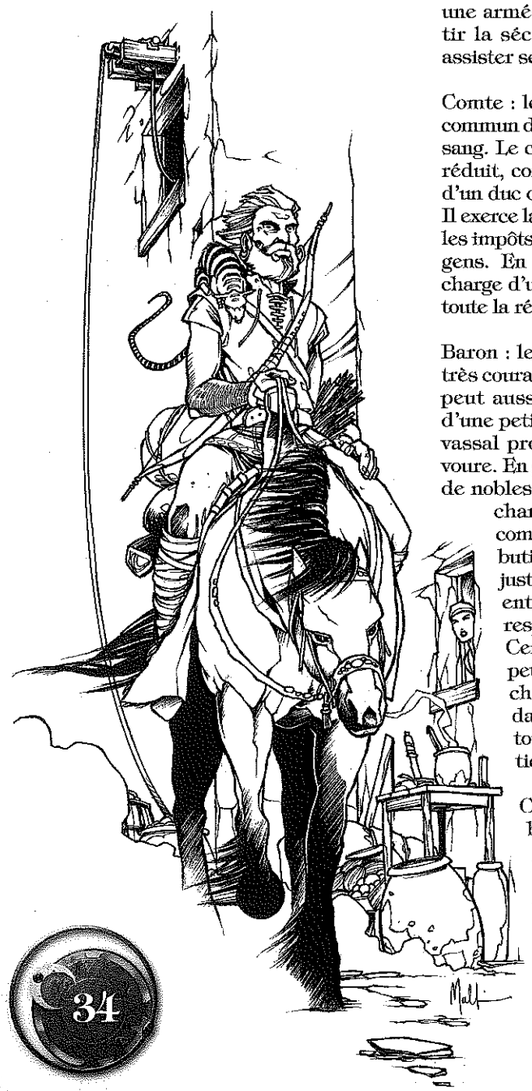
Au détour d'un chemin...

Sur un champ de bataille assez récent, les aventuriers (des Inspirés) revivent, mi-rêve mi-réalité, le dernier combat d'une Étoile alliée, aujourd'hui disparue. S'ils triomphent de leur adversaire onirique, leur Étoile gagnera probablement de la force dans ses motivations - mais s'ils viennent à perdre, qui sait ce que leur échec impliquera...

Titres et distinctions

Empereur : le titre d'empereur n'est plus porté en Kor depuis plusieurs siècles. En effet, ce terme fut utilisé par les fondateurs et les chefs des trois grands empires de Kor lors de leurs premiers âges. Par la suite, les titres évoluèrent pour devenir Chevaucheur du Souffle du Dragon, Grand Ordonnateur ou Frère des Dragons. Le titre d'empereur n'est plus brigué par leurs successeurs et le porter serait plus un signe de mégalomanie que de véritable puissance.

Roi : le titre de roi existe encore dans certains pays, ce titre désignant parfois le chef politique et nobiliaire, mais aussi un seigneur puissant, suzerain de nombreux fiefs et défenseur d'une nation, d'une peuplade, d'une région ou d'une idée.



Archiduc : un archiduc est un noble désigné par ses ascendants comme suzerain de plusieurs fiefs ou du même fief, mais plusieurs fois. Ses pouvoirs et droits sont les mêmes que ceux d'un duc, mais l'étiquette lui réserve une place plus honorifique.

Duc : un duc est suzerain d'un fief conséquent généralement composé d'un huitième à une moitié d'une nation. Il fait partie des hautes sphères du pouvoir et ne répond en général de ses actes que devant le chef politique de la nation. Il possède plusieurs châteaux, lève des impôts au nom de la couronne, entretient une armée conséquente pour garantir la sécurité de ses frontières et assister ses vassaux en cas de conflit.

Comte : le titre de comte est le plus commun des titres dans la noblesse de sang. Le comte est suzerain d'un fief réduit, composé d'une partie du fief d'un duc qui lui en confère la gestion. Il exerce la justice au nom du duc, lève les impôts et veille à la sécurité de ses gens. En général, le comte est en charge d'une cité fortifiée qui régente toute la région alentour.

Baron : le titre de baron est un titre très courant mais très respectable. Il peut aussi bien désigner l'héritier d'une petite famille noble que le fier vassal promu à ce titre par sa bravoure. En général, c'est un titre élevé de noblesse d'épée. Le baron est en charge d'une partie du fief du comte dont il dépend. Ses attributions sont de rendre la basse justice, de régler les différends entre ses paysans et de faire respecter la loi de la couronne. Certains barons possèdent un petit fief où existe un modeste château, mais la majorité vit dans des fortins, manoirs ou tours, employant une domesticité réduite.

Chevalier, chevalier-lige ou banneret : ces titres désignent tous les nobles serviteurs des différents nobles. Bien que ce titre soit parfois honorifique et permette de vivre tranquillement à la cour de son suzerain, il est bien plus souvent synonyme de lourds devoirs.
Souvent attribué à la noblesse d'épée, ce titre conduit souvent à effectuer des missions diverses et des voyages longs. Les chevaliers peuvent se voir attribuer la défense d'un col, la gestion d'une vallée, la quête d'un objet, d'une personne ou l'accomplissement d'une cause. Le chevalier est ainsi nommé car il possède un cheval et s'avère donc capable de voyager seul.
Le chevalier est au service du peuple et c'est bien souvent ses capacités guerrières qui seront demandées afin de justifier de ce titre.
Bien que parfois un seigneur, comte ou baron parvienne à entretenir un ost de trois à douze chevaliers, ces derniers sont le plus souvent détachés au loin, logeant dans des tours, des maisons fortifiées ou de modestes manoirs.
En cas de guerre, le chevalier est en charge de la levée de l'armée de la couronne, de son entraînement et devra bien sûr briller par son courage sur le champ de bataille.

Les activités des nobles

Les nobles sont rarement oisifs. Vu leurs fonctions de suzerains et de chefs militaires, ils sont souvent membres de castes renforçant leur titre par un statut avantageux au sein de la caste. En général, ils sont affiliés aux combattants ou aux protecteurs.
Il existe quelques nobles devenus commerçants, gérant à la fois leur fief et leur réseau marchand, ce qui leur confère un pouvoir monétaire très important.

Du point de vue social, les nations où la noblesse est au pouvoir créent une double échelle entre les castes et les nobles. Bien souvent, un titre de noblesse vaudra à son détenteur une position d'égal à égal avec les citoyens de haut Statut, quel que soit son propre Statut. De plus, sur ses terres ou dans son château, un noble recevra toujours le respect (même de façade) de la part de ses visiteurs de tout Statut.
En effet, sur le papier, les règles de savoir-vivre imposent à un visiteur de demander l'hospitalité et de rendre hommage au seigneur quelle que soit sa position. Ainsi, il n'est pas exceptionnel de voir certains Grands Maîtres de caste en voyage plier symboliquement le genou pour honorer un banneret dans le château duquel ils s'arrêtent pour passer la nuit.

L'éducation

Dans le monde de Kor, l'éducation reste un domaine réduit à sa plus simple expression. Alors qu'un tiers seulement de la population peut prétendre avoir reçu une "instruction" relativement poussée, le fait de ne pas savoir lire, de compter de façon limitée et de posséder une culture générale réduite est plus que commun, c'est une norme. Le monde de Kor est frustre, obscurantiste, presque entièrement basé sur une histoire patronnée par les Dragons et transmise par voie orale depuis des générations. Au-delà du fait de savoir compter les dracs de fer dans sa poche, le paysan se passe bien de rechercher plus de connaissances.

Le langage

Depuis la nuit des temps, les hommes ont parlé le langage draconique, seule forme de communication nécessaire. Au fil des âges et surtout depuis le pacte des Maudits, les hommes n'ont gardé de cette langue riche et complexe que les termes les plus simples, les verbes les plus courants et les figures de style les plus faciles à utiliser. Autour de cette base linguistique, les multiples communautés isolées les unes des autres par une terre hostile ont alors dérivé vers de multiples dialectes, patois, argots et idiomes découlant de la langue draconique. Des mots ont changé de sens, certains autres ont été inventés si bien qu'au premier abord, il semble exister une multitude de langues en Kor. En fait, quelques jours de patience et l'usage de mots les plus courants permettent toujours de se comprendre, le temps de prendre "l'accent du coin". D'un autre côté, les dragons et certains érudits continuent à employer la langue d'origine, pure et complexe. Elle reste compréhensible par tous, étant la racine de tous les dialectes mais elle garde une image de langage riche et subtil réservé aux puissants. Un paysan comprendra toujours la langue draconique, même s'il sera incapable de reproduire à volonté les riches figures de style, les multiples déclinaisons des noms ou l'usage de la multitude de synonymes pour chaque notion.

La langue draconique est rythmée et très variée dans ses syllabes et elle devient de plus en plus frustre et atone à mesure que l'on s'isole dans les terres de Kor, jusqu'au dialecte guttural des Corrompus.

Approfondir la langue draconique ne demande que du temps et de la pratique. Parmi ceux qui font l'effort de ce raffinement verbal, on trouve une partie de la noblesse, certains citoyens de haut Statut, des érudits, quelques mages, les Prodiges et les poètes et baladins qui arrivent à en tirer des œuvres incroyablement belles.

L'écriture

Kor est un monde de traditions orales. La proportion de personnes sachant lire et écrire ne dépasse pas 5% dans la majorité des nations. Apprendre à lire et à écrire est long, fastidieux et souvent inutile dans un monde où tout est prévu pour une population analphabète. Les enseignes des échoppes et des commerces portent des dessins et des gravures évocatrices ; les lois et les édits sont lus en place publique par les hérauts au service de l'une ou l'autre caste ou par les protecteurs chefs de la milice. Qu'un message doive passer à l'autre bout d'une ville et un gamin se chargera de le répéter et si une lettre est capitale, quelques écrivains publics suffisent largement à rédiger les rares courriers personnels de Kor. Souvent liés à la caste des érudits ou des commerçants, les écrivains publics sont d'une discrétion absolue et servent aussi à lire les messages reçus par le peuple. Les pièces sont ornées de gravures prédéfinies et leur cours est connu par cœur.
L'usage de la lecture et de l'écriture est donc réservé à quelques professions particulières. Les commerçants pour qui les comptes et les messages longs nécessitent un rapport écrit, les érudits pour qui l'histoire, la géographie et la loi sont obligatoirement couchées par écrit d'après leurs observations, les diplomates et la noblesse dont les longs accords et discussions nécessitent des traces écrites afin d'éviter tout malentendu. Pour les autres professions, l'écriture est inutile.

Magie et écriture

Dans Kor, les mages apprennent à manipuler les énergies magiques qui baignent naturellement le monde. La magie n'est pas une science, une étude ou un principe exact. Elle est une harmonie, un état d'esprit et une volonté d'accord. Les mages apprennent leur Art par de longues séances d'entraînement auprès de maîtres. L'étude d'un livre, même écrit par le plus grand des mages, ne leur est d'aucune utilité. Un livre est dénué de puissance, d'émotion ou de sensation. Rien ne remplacera jamais l'apprentissage avec un maître et personne en Kor n'est jamais devenu mage en compulsant de vieux parchemins moisis. Lorsque les mages décident de recourir à un support pour transmettre un savoir, aucune forme d'écriture ne peut alors rendre la toute puissance de l'énergie magique de ce qu'ils veulent transmettre. Au contraire, ils utilisent toutes sortes d'objets, de dessins ou de gravures dans lesquels ils tirent un écheveau élémentaire que seuls les autres mages pourront comprendre. Ils utilisent de l'élément magique pur pour tisser profondément la matrice d'un sort dans un objet. Si d'aventure,
ils recourent à une telle méthode, l'écriture ne signifie plus rien.
Ils peuvent toujours tracer des lettres avec l'élément qu'ils utilisent mais le sens du texte n'aura jamais la moindre valeur.
La magie est vivante, omniprésente. Elle se transmet par les sensations et l'apprentissage, jamais par les livres. Les seuls livres écrits sur la magie le sont par des érudits qui ont décidé de réfléchir sur la magie. En aucun cas ces écrits ne recèleront le moindre sort, mais leur étude s'avère toujours riche d'anecdotes et de réflexions théoriques parfois utiles.

Le calcul

Dans le monde de Kor, le calcul est une science mystérieuse, pleine de faux-semblants et de chausse-trappes. Si tout le monde sait à peu près compter jusqu'à dix (sur ses doigts), seule la moitié sait aller jusqu'à cent en raisonnant en dizaines (une dizaine, un doigt). Au-delà, seuls les érudits et les commerçants savent décrire les nombres et leur signification. Pour le peuple, il est important de savoir compter son bétail ou le contenu de sa bourse. La multiplication et la division sont des prouesses bien rares. Les outils de calcul sont presque inconnus. Le boulier est un objet rare, détenu uniquement par quelques érudits, des commerçants opulents ou des collecteurs d'impôts (charge souvent dévolue aux érudits) mandatés par le seigneur des terres.

Au détour d'un chemin...

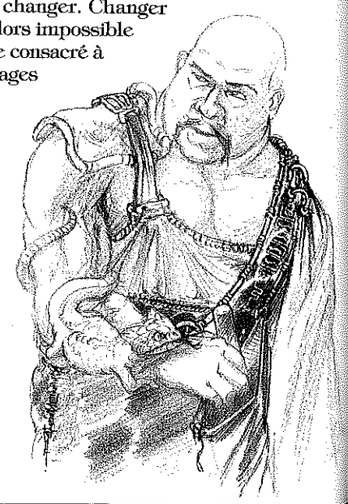
Les aventuriers arrivent dans un village isolé où un vieil érudit tente de convaincre une famille de le laisser emmener leur enfant à l'académie. Convaincu du potentiel du bambin de sept ans, il ne comprend pas la réticence des parents, qui se révèleront très sensibles aux théories humanistes et peu désireux de se faire enlever un fils.
La situation devient explosive quand les autres villageois sortent de chez eux, armés de fourches et de gourdins. Manifestement, le vieil homme s'est fourvoyé dans un village largement humaniste...

L'accès aux castes et l'éducation des enfants

Pour une partie de la population de Kor, voir ses enfants accéder à une caste est un but en soi. Que ce soit pour perpétuer une tradition familiale ou pour s'élever dans l'échelle sociale, les castes sont le but de deux enfants sur trois. Le tiers restant cherche souvent modestement à reprendre la ferme familiale sans se soucier de devenir citoyen. Dans les villes, les académies des castes sont nombreuses. Tous les jours, des parents viennent (parfois de loin) pour présenter un fils ou une fille. Les enfants, globalement acceptés entre sept et treize ans, sont testés sur leurs capacités et une série de questions et d'entretiens permettent de jauger leur foi dans les Dragons, leur volonté et leur aptitude à servir la caste.
Environ la moitié est refoulée, ce qui ne les empêche pas de postuler à nouveau après deux cycles. Une partie du recrutement se fait aussi par le biais de ses membres les plus expérimentés qui parcourent Kor à la recherche de jeunes enfants prometteurs. En général, ces censeurs itinérants sont la seule porte d'entrée aux castes pour les enfants des régions paysannes les plus isolées. Les enfants sont alors repérés dès leur plus jeune âge et emmenés vers les académies pour y être instruits. Bien peu de parents s'opposent à cet éloignement, le prestige et la sagesse des citoyens balayant toutes les hésitations.
Selon les castes, les méthodes d'enseignement et les implantations, le type de recrutement est variable. Les castes des protecteurs et des artisans se renouvellent beaucoup avec les candidats spontanés, ne faisant que peu de recherches dans les régions isolées.

Les commerçants ne recrutent presque qu'avec des candidats spontanés, l'instinct de concurrence ne les incitant pas à rechercher des postulants. Toutefois, lorsqu'un commerçant décide de former un successeur (un fils ou un apprenti), il commence lui-même la formation et enverra le futur citoyen à l'académie à l'adolescence. Les combattants et les mages ont un bon équilibre, une partie de leurs membres repérant souvent des jeunes au fil de leurs aventures. Les érudits comptent beaucoup sur leurs censeurs pour dénicher des enfants plus doués afin de conserver une sélection élitiste. Les Prodiges accueillent leurs nouveaux membres d'une façon plus singulière. Leurs croyances les incitant à penser que les morts reviendront dans le grand cycle de la Vie, bon nombre d'entre eux consacrent leur temps à rechercher les réincarnations de Prodiges disparus. Dans ce système, les candidats spontanés sont exceptionnels, bien que toujours accueillis avec gentillesse. La plus particulière des castes est celle des voyageurs dont les membres fréquentent peu les académies. Les jeunes voyageurs sont souvent formés sur le tas, instruits au long de la route par les vétérans. Leur accession se fait alors au mérite lors d'un rassemblement ou d'une foire, lorsque le membre et l'élève auront réussi à dénicher l'un des rares Maîtres de la caste pour lui faire entériner cette formation.

Dans le cas des adultes souhaitant rejoindre une caste, le cas est légèrement différent. Cette possibilité n'existe en fait que pour les sans-caste désireux de faire progresser leur statut social ou bien aux autodidactes voulant être reconnus. La personne doit alors faire la preuve de son expérience et suivre un enseignement spécial auprès d'un membre plus âgé qui validera ses compétences et jugera aussi de ses convictions et de son éthique. Dans la société de Kor, le changement de carrière est une notion inconnue et inenvisageable. Chacun a un métier et une place dans l'échelle sociale et il est impensable de vouloir en changer. Changer de caste est alors impossible (cf. le chapitre consacré à *l'Expérience*, pages 160 à 166).



Croyances, magie et surnaturel

Les convictions religieuses

Le terme de religion n'existe pas réellement en Kor, et il n'existe pas de mot pour "dieu" dans la langue draconique. Le mot le plus proche de cette notion est "dragon". Pour les hommes, les Grands Dragons sont les entités surnaturelles les plus puissantes. Ils sont priés, vénérés, respectés et parfois détestés. Les opinions religieuses sont résolument polythéistes, aucun Dragon n'ayant prééminence sur un autre. Cependant, il est rare que les humains de Kor prient Kalimsshar, si ce n'est pour le supplier d'épargner leur vie, un parent ou leurs intérêts. Brorne est prié pour sa protection, Kroryn est vénéré par les hommes d'armes et supplié par leurs épouses, Szyl est prié avant un voyage... De plus, Khy est considéré comme le Dragon le plus proche et est donc vénéré pour toutes sortes de choses en tant que protecteur de l'humanité. Moryagorn est peu connu des hommes. Rares sont ceux qui savent vraiment que son nom est associé à la création du Tout et moins nombreux encore sont ceux qui savent réellement qu'il EST le monde. Son nom n'est prononcé qu'avec crainte, respect et mesure et il est dit que tous les serments prêtés sur son nom prennent une puissance phénoménale qui les fera aboutir un jour. Personne ne jure jamais à la légère sur le nom de Moryagorn.

Cultes et temples

Les Dragons sont vénérés aux quatre coins de Kor. Il n'y a pas un village, un havre ou une ville qui ne possède un temple, un autel, une statue ou une simple stèle à la gloire des Dragons. Dans les villes et les cités, il est courant de trouver des temples voués à l'un des Grands Dragons, et donc décorés et orientés vers un élément particulier. Dans les campagnes ou les bourgs, le lieu de culte est souvent dédié à l'ensemble des Dragons, mêlant tous les éléments. Dans de nombreuses régions, les temples ou les autels de Kalimsshar sont cachés ou interdits, personne ne souhaitant vraiment vénérer le Héraut de la Fatalité. Dans Kor, la religion est une affaire personnelle. La prière est individuelle, rarement journalière et les actions de foi suivent peu de règles. On prie à genoux, debout, prosté, en mouvement, immobile, par des actes, des chants ou des prières rituelles.
Les Dragons n'ont aucun clergé. L'enseignement de la sagesse des Grands Ailés est dévolu aux Prodiges qui sont autant des prophètes itinérants que des moines-guerriers. Les citoyens sont aussi, à leur niveau, dépositaires et responsables de la philosophie prônée par leur Dragon tutélaire. Les temples sont donc entretenus par la communauté où ils sont implantés ; le bourgmestre ou le chef de village est responsable de la récupération de fonds pour les travaux. Généralement, les citoyens de passage laissent toujours un ou deux dracs de fer après leurs prières pour l'entretien du lieu. Tout vol d'objet sacré ou pillage de tronc est porteur de mauvais présage et soulève l'indignation de tous. Lorsque ce genre de sacrilège survient, les paysans se soulèvent systématiquement et pourchassent le blasphémateur pour le lapider.

La magie

De la forge au palais, des Grands Mages aux simples paysans, la présence de la magie environnante est perçue comme un simple élément du décor - certes grandiose et fascinant. Cette habitude qu'ont les habitants de Kor de côtoyer la magie se traduit dans la plupart de leurs gestes. Au fil des siècles, le recours à la magie est devenu aussi naturel que l'usage de la force ou de la diplomatie, qui sont autant de moyens de régler les mêmes situations de crise. Ainsi, on use aussi facilement de magie pour détruire une armée que pour attiser les flammes de l'âtre, apaiser les bêtes nerveuses, soigner les plaies ou porter les messages.

Les mages

Les mages ont une position sociale assez commune par rapport aux forces qu'ils peuvent manipuler. En effet, ils ne sont pas plus importants qu'un autre citoyen. Les combattants travaillent leur corps, les artisans les matières premières tirées de la nature ou du sol et les érudits travaillent leur esprit et manipulent les secrets de l'histoire et des livres. Les mages font de même, à ceci près que la magie est plus inconstante et invisible que les autres matières premières. Les mages ne font preuve d'aucun sectarisme. Si leurs enseignements et leurs techniques en font de redoutables manipulateurs des éléments, ils ne prétendent pas en être les dépositaires exclusifs. Selon leurs souhaits, leurs capacités et leur courage, bien d'autres citoyens tentent de manipuler un peu cette force.
Ainsi, il est courant de voir les artisans émérites ensorceler le fruit de leur travail comme une simple touche finale et les Prodiges ont toujours eu le don de manipuler les forces de la nature. Aucun de ces adeptes ne porte le nom de mage mais tous sont reçus cordialement dans les académies et les temples de Nenya.

Au détour d'un chemin...

La Clé de l'enchantement de fertilité des champs d'un village isolé (au fond d'un gouffre, en haut d'une montagne, sous terre, etc.) vient de faillir. Les aventuriers de passage sont engagés pour en trouver une autre. Ils ont la surprise d'apprendre qu'il faut une Clé symbolisant le renouveau de la vie !
La première Clé était une femme enceinte qui a accouché trop tôt. Que trouveront-ils ?
Des œufs sur le point d'éclore ? La naissance d'une créature de légende ? Ces Clés sont difficiles à trouver à cet endroit et l'échéance du rituel touche à sa fin.

Les dons

Si les mages, les Inspirés et les Élus sont porteurs de véritables "pouvoirs", un nombre incroyable d'hommes et de femmes possèdent également des capacités qui, au regard des prodiges que permet la magie des Grands Dragons, sont presque considérées comme de simples "facultés naturelles". Ainsi, nul ne s'étonnera de voir un forgeron plonger sa main dans le brasier ou d'apprendre que deux frères jumeaux sont capables, même séparés par plusieurs jours de marche, de communiquer librement par la pensée. Ces facultés sont communément appelées "dons" - en référence à l'héritage draconique de l'ancien temps.

En fonction des individus, ils varient de la simple singularité à des facultés nettement plus surprenantes, comme le pouvoir de créer de la lumière autour de soi ou de modeler la roche par sa seule volonté. Bien souvent, ces dons prédestinent leur porteur à une carrière toute tracée - qu'il s'agisse de rallier une caste ou de prendre la route, guidé par l'envie de répandre la bonne parole.

Au sein d'un village, les hommes et les femmes détenteurs de ce genre de dons sont souvent considérés comme des êtres "à part", appelés à jouer un rôle important dans l'organisation de la vie quotidienne : guérisseurs, sages, devins, chasseurs ou meneurs d'hommes, par exemple. Dans les cités, ces élus du commun sont noyés dans la foule des mages et des adeptes de toutes sortes de voies mystiques. On les retrouve généralement au sein des castes, occupés à mettre en pratique leurs dons et leurs talents.

À l'image de nombreux autres phénomènes d'origine magique, les hommes ne sont pas les seuls à bénéficier des faveurs des Dragons.

Une proportion non négligeable d'animaux, d'arbres, de minéraux, voire même de régions entières, est également touchée par la bienveillance draconique. Comme le dit un proverbe de chasseurs : "le chef de meute a souvent lapé une goutte du sang de Kroryn" - une façon élégante de mettre en garde les jeunes générations contre les ressources insoupçonnées des animaux sauvages.

Ainsi, de nombreuses créatures se distinguent de leurs semblables par une faculté innée, allant de perceptions accrues à des dons beaucoup plus meurtriers - tels que le pouvoir de cracher du feu, de disparaître dans les ombres ou de transmettre son venin par simple contact corporel. Les légendes des bardes itinérants font état d'arbres capables de parler, de fleurs aux parfums soporifiques, de marais illusoires, de roches mouvantes et d'autant de singularités qu'une cité draconique peut compter d'âmes au moment des fêtes printanières.

Au détour d'un chemin...

Une grande pénombre s'installe au-dessus d'un site naturel. Les gens du cru se souviennent de légendes concernant un objet maudit par Kalimsshar et enfermé dans des grottes à proximité depuis des siècles. Est-ce que des pilleurs de tombes cupides et/ou fatalistes ont bravé l'interdit, ou les portes de la prison ont-elles cédé... de l'intérieur ?

Les phénomènes surnaturels

Étant donné la profusion de magie et l'omniprésence des ailés, le peuple de Kor a une attitude tout à fait singulière vis-à-vis des phénomènes surnaturels, féeriques ou inexpliqués. Pour la majorité des hommes, tout phénomène surnaturel spontané est une manifestation du pouvoir des Dragons. Quelle que soit alors la fonction du phénomène, les hommes auront tendance à le considérer avec respect. Si le phénomène est dangereux, incompréhensible ou clairement fataliste (et donc rapidement assimilé au "mal"), les gens auront tendance à chercher le secours des citoyens, des Élus, voire des dragons locaux afin de régler la situation ou au moins obtenir des explications plus précises. La peur de l'inconnu n'est, paradoxalement, pas très éloignée car si un sens n'est pas rapidement trouvé au phénomène (don d'un dragon, résultat d'un sort de grande puissance ou volonté d'un Grand Dragon), la peur peut vite s'installer. Si, par malheur, les citoyens ou les dragons sont incapables d'expliquer le phénomène, la peur ancestrale de l'inconnu ne tardera pas à ressurgir avec son cortège de manies, ragots, croyances boiteuses et rites expiatoires inquiétants. Ainsi, personne n'a jamais pu expliquer des phénomènes comme les arcs-en-ciel (les couleurs ne correspondant pas aux neuf éléments), le cycle des lunes, le flux des marées ou encore les étranges comportements cycliques de nombreux animaux. De même, les apparitions de portails magiques donnant sur les Eeries, des régions élémentaires mythiques inviolées depuis des siècles restent un sujet de légendes effrayantes que l'on chuchote à peine au coin de feu.

Sciences et technique

Le développement technique du monde de Kor est relativement faible. En effet, si les Dragons n'ont pas officiellement de griefs contre l'évolution, ils n'ont aucune raison de pousser l'humanité dans cette voie. La magie qu'ils ont donnée aux hommes fournit suffisamment de moyens et de puissance pour que les hommes ne cherchent pas à inventer de nouvelles choses. La magie fournit les soins, permet de travailler toutes les matières avec facilité, elle confère des pouvoirs aux objets et protège contre la maladie, le climat ou les créatures sauvages. Pourquoi rechercher un mélange alchimique hasardeux pour s'éclairer plus longtemps alors qu'un globe enchanté durera toute une vie ? Et à quoi bon rechercher à imbriquer des engrenages pour soulever les pierres d'une muraille en construction quand un mage peut la faire léviter, annuler son poids ou multiplier la force des manouvriers ?

Outre le fait que la magie remplace avantageusement la technologie, il faut bien constater que l'avancée technologique risquerait de dévaluer la magie et ainsi d'éloigner les hommes de la sagesse des Dragons. Si d'aucuns considèrent alors qu'une horloge mécanique est une merveille de précision et de travail, bon nombre de citoyens y voient un blasphème méritant la lapidation.

Avancées technologiques

Certains érudits et chercheurs ont tout de même travaillé depuis longtemps sur des progrès notables qui font aujourd'hui partie du monde de Kor.

Les mathématiques

Les mathématiques sont utilitaires et sans aucun objet de recherche fondamentale. Les quatre opérations de base sont découvertes et plus ou moins employées, mais la notion de nombres décimaux ou négatifs est à peine maîtrisée et leur utilité n'est pas encore flagrante. L'algèbre est inconnue et la géométrie dispose de la notion d'angles mesurés en degrés. Le compas et le bâton gradué d'architecte sont les seuls outils connus avec le boulier pour l'étude des mathématiques.

La physique

La physique est très peu étudiée. D'une part parce que les outils mathématiques ne sont pas assez développés mais aussi parce que percer les mystères des lois physiques du monde reviendrait à analyser, transcrire et désacraliser complètement les énigmes qui régissent le corps de l'Être Primordial. Savoir pourquoi un objet tombe verticalement vers le sol quand on le lâche est considéré comme inutile. C'est parce qu'il est lourd, un point c'est tout.

Certains hérétiques ont bien tenté de prétendre à l'existence d'une force dite de "gravité" qui émanerait du corps de Moryagorn.

Cette outrecuidance ne leur a valu qu'une immédiate démonstration de leur théorie en se faisant précipiter par la foule outrée du sommet de hautes falaises...

Du fait de cette tolérance proche de zéro, les notions de pression, de vitesse ou de magnétisme sont complètement inconnues. La température est une donnée empirique dont personne ne sait donner une échelle. Les forgerons, par exemple, décrivent par cinq couleurs les différentes étapes du fer chauffé à la forge, allant du "jaune d'or" à la "gorge de pigeon" en passant par le "rouge sang".

Seule la densité des liquides est à peu près comprise et analysée.

L'alchimie

L'alchimie, par contre, est un domaine largement étudié. Elle repose sur des recettes ancestrales mélangeant herbes, poudres, métaux et gaz chauds afin d'obtenir des remèdes ou des macérations. Il n'existe aucune règle précise sur les principes actifs qui composent les décoctions. C'est à l'usage que les formules s'établissent et il n'existe aucune recherche théorique préalable. Tenter de percer le secret des mélanges est en ce sens blasphématoire. Si la recette fonctionne, à quoi bon s'acharner à comprendre "pourquoi et comment". L'alchimie n'a absolument rien de magique en soi. Elle est utilisée pour préparer des décoctions médicales, des colorants, des eaux fortes et des onguents. Bien d'autres applications existent allant des philtres d'amour aux poisons les plus violents.

Herboristerie et géologie

L'usage assez répandu des décoctions alchimiques a permis une bonne connaissance des plantes et des minéraux. L'herboristerie est un art reconnu s'appuyant sur des enseignements oraux et pratiques ainsi que sur de nombreux ouvrages. Si l'écriture est rare, l'herboristerie et la classification des plantes sont l'un des domaines les plus souvent mis en page. Il en va de même pour les minéraux qui sont étudiés depuis des siècles par les alchimistes mais également par les maçons, les mineurs et les joailliers.

La médecine

La médecine est un art sujet à caution. Depuis leur accession à la mortalité, les hommes ont dû apprendre à se préserver des maladies et à soigner les blessures dues aux multiples guerres qui ont émaillé l'histoire de Kor. Les Dragons ont toujours eu une attitude bienveillante en matière de soins du corps mais sont des plus intransigeants lorsqu'il s'agit de comprendre les mécanismes qui régissent son fonctionnement. Le corps de l'homme ayant été créé par les Dragons, percer ses mystères et s'aventurer dans son altération est un sacrilège terrible. Ainsi, si tout le monde sait comprimer une blessure en effectuant un bandage serré, les connaissances en anatomie sont trop vagues pour différencier les organes, leurs fonctions et leurs maux. Pour les médecins de Kor, il existe la tête, siège des humeurs et du caractère, la poitrine, siège du souffle et les tripes qui digèrent les aliments. Certains organes comme le cerveau, le cœur, l'estomac et les poumons (ainsi que les os majeurs) ont bien reçu un nom mais leurs fonctions n'ont jamais fait l'objet de travaux de recherche.

La notion de "circulation sanguine" n'existe pas vraiment.

Au détour d'un chemin...

Les aventuriers héritent d'une très forte somme d'argent qui, de toute apparence, ne leur était pas destinée. Quand on vient pour la leur reprendre, ils basculent dans un tourbillon d'intrigues politiques et économiques impliquant les castes des artisans, des érudits et des protecteurs, en conflit pour l'obtention des "avals draconiques"... Corruption, intimidation et menaces deviennent le lot quotidien, jusqu'au paroxysme de l'affaire : l'alerte du peuple.

En fait, le sang est dans le corps et s'accumule sous la peau à la manière d'un flacon.
Avec de telles connaissances, la médecine reste surtout sur ses acquis. Les soins connus des voyageurs et des combattants bien aguerris comprennent les pansements, les attelles, l'extraction de projectiles lisses et la cautérisation au fer rouge. La médecine que pratiquent les érudits ou les Prodiges va beaucoup plus loin. Elle permet d'effectuer des bandages complexes, des réductions de fracture, les amputations et l'extraction de fragments dangereux comme les pointes barbelées ou les esquilles d'os. Le médecin peut, de plus, s'aider de sa science des herbes qui lui permet de réaliser des pansements aux plantes, des emplâtres, des lavements et de prescrire des herbes à prendre en tisanes. En revanche, aller au-delà de ces actes en cherchant à ouvrir le corps est un véritable blasphème. Si un blessé est gravement atteint et que les soins prodigués par les hommes ne peuvent le sauver, il est de coutume de s'en remettre aux Dragons et à la magie. Si rien ne peut le sauver, le blessé est dignement achevé avec son consentement.

Les maladies

La maladie est un fléau qui frappe toujours au plus mauvais moment, au cœur d'une guerre, lors d'une famine, pendant une catastrophe naturelle. La maladie est souvent vécue comme une malédiction. C'est un adversaire invisible qui frappe le riche comme le pauvre, le prince comme le gueux. Du coup, elle provoque parfois des comportements irraisonnés au sein des populations. Le feu est souvent la solution choisie et pourtant, dans de nombreux cas, brûler les corps et les maisons ne suffit pas.

La mécanique

La mécanique est l'un des principaux points brûlants dans la bataille que se livrent fanatiques draconistes et hérétiques Humanistes. La mécanique prévoit le transfert des forces et sa multiplication ou démultiplication. Aux yeux des Dragons, ces artifices sont inutiles et éloignent l'homme de ses capacités et de sa véritable place. Si certains principes mécaniques sont tolérés du fait de leur utilité, il ne fait pas bon de pousser trop loin les recherches. Les engrenages, les poulies, les bras de levier et les ressorts sont des innovations connues. Leur usage est admis pour le bon fonctionnement des moulins à vent ou à aubes, des arcs et des catapultes de guerre, pour la maçonnerie d'ouvrage et, récemment, pour la confection des premières horloges. Ce dernier bond en avant provoque d'ailleurs de vives tensions entre les horlogers et la majorité des autres citoyens, ces derniers estimant que les horloges réduisent le temps et confrontent l'homme à un savoir qui le dépasse.
De nombreuses innovations ont ainsi pu voir le jour pour être rapidement bannies de Kor et ont bien souvent envoyé leurs inventeurs au bûcher. Les élévateurs mécaniques à traction animale, les arbalètes, l'imprimerie, les balistes ou les palans ont ainsi été interdits, détruits et déclarés hérétiques. Leurs propriétaires et inventeurs furent tous jugés et exécutés. De plus, personne n'a jamais réussi à utiliser la mécanique pour créer des systèmes de petite taille. Les serrures sont donc inconnues et remplacées par des loquets complexes ouverts par des tiges aux formes spécifiques.

L'hérésie humaniste

L'Humanisme est un courant de pensée extrémiste qui refuse l'influence des Dragons et encourage l'indépendance de l'homme et l'aboutissement de ses idées. L'Humanisme, par le refus de la magie et du Lien, cherche à prouver l'égalité de l'homme et du dragon et une adhésion aux progrès de la technologie. Les Humanistes se cachent et sont derrière bon nombre de progrès interdits ayant émaillé l'histoire de Kor. Alors que certains ne sont que des sympathisants cherchant juste à avoir le droit d'effectuer des recherches, une poignée d'entre eux sont de véritables enragés, conservant précieusement les plans d'objets interdits quand ils n'en sont pas équipés. Ces membres se considèrent comme des résistants, prêts à toutes les violences pour faire connaître leurs idées (assassinats, attentats, distribution de technologie, enseignements, etc.). Les Humanistes sont détestés par la population et il est courant de voir la plèbe rendre justice elle-même si un suspect tombe entre ses mains.
Les Humanistes sont parfois de simples érudits égarés ou des artisans déviants et la population se méfie toujours de ces citoyens si le moindre mystère vient à entourer leurs activités (sorties nocturnes, travail tard le soir en secret, roues à l'utilité obscure, maison verrouillée ostensiblement, etc.). Pour peu qu'un événement surnaturel inexpliqué se manifeste dans la région (tempête violente, foudre destructrice, inondation pensante, tornade magique, flux de magie incontrôlable, etc.), le bas-peuple cherchera un bouc émissaire et s'en prendra aux suspects pour tenter de calmer les Dragons. Le malheureux sera roué de coups, exilé, mutilé ou dépouillé. Si le moindre élément de preuve est découvert, il n'en faut pas plus pour le condamner au bûcher, à la lapidation, à la pendaison ou à la cage aux corbeaux. Dans le meilleur des cas, un érudit tentera de le traduire devant la justice ou parviendra à calmer la foule et à faire emprisonner le suspect jusqu'au prochain passage d'un Inquisiteur. Même si la sanction reste probablement la même que celle improvisée par la foule, la loi aura au moins été respectée.
Pour lutter contre cette oppression, les Humanistes se liguent en réseaux secrets et émigrent parfois pour trouver une terre d'asile. On dit que l'Empire Nésora posséderait à sa frontière nord une terre d'asile où les Humanistes vivraient en paix, manigançant leur invasion de Kor, et construiraient des machines infernales. Le fait que les dragons soient de plus en plus mal acceptés dans l'Empire Nésora fait craindre un basculement de cet empire dans le giron humaniste et déjà des rumeurs grandissent sur l'éventualité d'une quatrième croisade...

L'artisanat

Vu la lenteur de l'évolution technologique, l'artisanat sur Kor reste un domaine largement manuel et extrêmement avide de main-d'œuvre. Les outils sont incroyablement variés et ce que les progrès ne permettent pas, les artisans le compensent par des trésors d'ingéniosité. En menuiserie et charpenterie, la vis n'existe pas mais l'usage des clous et des tenons permet des résultats stupéfiants. Le verre est une matière découverte depuis déjà plusieurs siècles mais son utilisation dans le domaine de l'habitat reste réservée aux nantis. Les tisserands et tanneurs travaillent un nombre de matières assez important. Les vêtements de Kor sont composés de fourrures, cuir, laine, lin, soie, coton, chanvre, maille fine et dentelle. Les variétés de couleurs sont fabuleuses, la magie permettant de donner aux tissus des effets de reflet parfois inimitables. Bien que le métier à tisser n'existe pas (le seul exemplaire est resté célèbre dans Kor car la foudre s'abattit sur l'atelier de l'artisan le soir même de sa mise au point), l'usage du cadre de bois et de la navette est parfaitement maîtrisé. La poterie est une des principales méthodes pour obtenir de la vaisselle et des bouteilles complétées par l'ébénisterie et l'orfèvrerie d'étain. Les tours sont de simples roues plates reliées à un axe entraîné par une large roue, mue par les jambes du potier.

L'art de la guerre

L'art de la guerre, le combat et le maniement des armes sont très réglementés et soumis à de nombreuses coutumes.

Le port des armes

Le port d'une arme implique beaucoup de choses dans le monde de Kor. Tout d'abord, porter une arme visible implique le fait de savoir s'en servir, de le faire avec art et de ne pas craindre l'affrontement. Chez les combattants, cet usage a pris un tour bien plus cérémonial car tout combattant désireux de prouver sa valeur peut lancer un défi à un combattant de même Statut (ou supérieur), qui se doit d'être accepté si l'on porte une arme. Les conditions du duel sont alors définies par les deux protagonistes et sont souvent arbitrées par un érudit ou un protecteur initié aux lois des castes. En général, il s'agit de combats au premier sang ; les embuscades ou attaques spontanées ne sont jamais tolérées. De ce fait, tout citoyen portant une arme pourra parfois être provoqué en duel, ne serait-ce que pour prouver sa valeur aux combattants auxquels il voudrait simplement parler ! Dans ce cas, le duel se résume souvent à une passe d'arme sans conséquences. Ces coutumes ne sont valables que pour les armes portées à la ceinture ou dans le dos. Lorsqu'une arme est portée accrochée sur un sac ou au harnais d'un cheval, elle prend alors une signification d'arme utilitaire ou de défense et qui ne sert que contre les dangers de la route. Le propriétaire est alors humble et ne prétend pas à la maîtrise de l'art du combat. Chez les combattants, le nombre d'armes a aussi une importance, car la coutume veut que le combattant porte une arme sur lui par Statut et ce, quelles que soient ses compétences. Ceux qui outrepassent cette règle sont mal vus, raillés et houspillés, ce qui leur rend la vie impossible. Certains combattants en font même une véritable obligation, allant jusqu'à défier les citoyens de Statut inférieur au nombre d'armes qu'ils osent porter.

Le port et l'usage de l'arc

L'arc est une arme particulièrement détestée dans Kor. Aux yeux des combattants, c'est une arme de lâche contraire aux enseignements de Kroryn. Avec un arc, peu importe que le tireur soit fort, agile ou habile. Une seule flèche chanceuse peut tuer à trente pas sans laisser une chance de riposte. Les combattants n'utilisent jamais l'arc mais lui préfèrent les armes de jet (javelots, hachettes, etc.) qui mettent en valeur la prouesse physique. Utiliser un arc contre un homme est pour eux une véritable insulte, quelquefois sanctionnée de la destruction de l'arc et de l'amputation de l'index et du majeur servant à tendre la corde. La seule caste utilisant l'arc est celle des voyageurs. Leurs aventures en milieu hostile les amènent souvent à affronter des animaux sauvages et des monstres de toutes sortes contre lesquels l'arc s'avère être une arme utile. Szyl décréta que l'usage de l'arc serait autorisé pour se défendre contre les prédateurs, ce à quoi Heyra ne vit aucune objection et qui finit par être accepté par les autres Dragons. Bien sûr, il arrive parfois que les voyageurs aient à s'en servir contre des brigands et des malandrins mais l'excuse courante est que "Point d'honneur ne mérite point de respect !". En général, l'arc est porté sur le sac ou la monture, en signe de relégation. Si d'aventure, un citoyen ose posséder un arc, il devra le porter toujours de cette façon. On n'a jamais vu un combattant porter un arc à la main et même les membres d'une autre caste risquent la bastonnade s'ils rencontrent, un arc à la main, une troupe de combattants un peu obtus.

Au détour d'un chemin...

Un homme se disant descendant de Bayne, l'artisan qui quitta Kor à la tête d'une caravane en 152, arrive à Griff. Il avance des preuves de ses dires, sous la forme d'objets étranges. Les Humanistes de Griff, sans jamais se démasquer, engagent les aventuriers pour assurer sa protection et prouver, si besoin est, la véracité de ses affirmations.

Le fait de porter une armure n'a en revanche aucun effet particulier si ce n'est de donner une image belliqueuse de la personne, ce qui peut limiter la vie sociale.

La constitution des armées

Les armées de Kor sont nombreuses et leur constitution varie d'une nation à l'autre. Les armées se divisent en deux types : les armées régulières et les armées de levée qui sont assemblées uniquement en cas de conflit. Les armées régulières sont composées de combattants, de protecteurs et parfois de voyageurs. Les armées de levée s'articulent autour de soldats de métier (combattants et protecteurs) qui encadrent des conscrits ou des mercenaires.

Les castes restent neutres dans les conflits. En effet, comme leurs membres sont susceptibles de rallier un camp ou l'autre, peu leur importe. La guerre est la guerre et tous ceux qui y participent doivent être prêts à mourir. Les plus forts survivront. Dans la caste des protecteurs, ces derniers constituent souvent les milices et les sergents des armées des pays en guerre. Bien que leur éthique les rassemble, ils font la guerre comme tant de monde. Les seuls cas où les castes intervinrent pour fédérer leurs troupes autour d'une même bannière furent les croisades.

Les différentes unités de Kor utilisées à la guerre sont les suivantes.

L'infanterie légère : souvent nombreux, ces hommes à pied sont fréquemment des conscrits. Faiblement armés et portant des armures légères, ils forment le gros des troupes et doivent être épaulés pour être efficaces.

L'infanterie lourde : composées de soldats de métier ou de citoyens aguerris, ces terribles formations sont les unités d'élite. Puissamment cuirassées, lourdement armées et assez disciplinées, elles sont utilisées pour les attaques difficiles et de rupture. Leur tendance à la prouesse personnelle les pousse parfois à contourner les ordres pour se jeter dans la mêlée.

Les piquiers : les piquiers sont des troupes d'infanterie légère utilisées contre les unités de cavalerie. Au corps à corps par contre, leur efficacité est plus réduite.

Les lanciers : ces unités d'infanterie légère disposent souvent de nombreuses lances capables de semer le chaos dans les rangs ennemis à plus de vingt pas.

Les archers : ils sont excessivement rares, aucune armée n'en possédant en tant que troupe régulière. Leur utilisation est très déshonorante et seule une compagnie de mercenaires issus de la caste des voyageurs ose proposer des archers de troupe. Capables de semer la mort à cinquante pas, les archers sont en armure légère et n'ont aucune pitié à escompter en cas de défaite.

La cavalerie légère : elle représente une écrasante majorité des troupes montées. Avec des effectifs d'environ 10 à 30% des troupes à pied, les cavaliers sont des unités décisives en raison de leur mobilité et de leur résistance. Les cavaliers sont équipés d'armures légères, d'armes à une main et de boucliers. Il existe de nombreuses améliorations propres à chaque pays parmi lesquelles les lanciers montés de l'Empire de Solyr ou les lanceurs de hache à poney de Kern.

La cavalerie lourde : très rare du fait de ses coûts exorbitants, ces unités sèment la terreur sur les champs de bataille. Fréquemment constituées de chevaliers ou de mercenaires fortunés, ces troupes comptent presque exclusivement des hommes d'une force colossale portant armure lourde, pavois, lance et lourdes armes de mêlée. De plus, les destriers sont bien souvent caparaçonnés et un cavalier lourd en pleine charge avoisine la tonne, lancé à pleine vitesse. Les unités de cavalerie lourde comptent rarement plus de vingt hommes et le simple fait d'en aligner une ou deux fait pencher les batailles de faible envergure.

Les patrouilleurs et éclaireurs : ce type d'unité rassemble toutes les troupes avancées qui évoluent à plusieurs kilomètres de l'armée principale. Issus de la cavalerie légère, il s'agit souvent de voyageurs. Ils utilisent un équipement léger, des armes discrètes (de jet) et alternent chevauchées et lentes marches discrètes pour atteindre leurs objectifs. Bien sûr, il n'est pas rare qu'au cours de ces équipées nocturnes, les voyageurs se débarrassent d'une sentinelle ou d'un poursuivant tenace d'une ou deux flèches bien ajustées...

Les messagers : souvent montés, les messagers se chargent de coordonner les mouvements des unités en effectuant des navettes, transportant les ordres de l'état-major. Désarmés et sans armure conséquente, ils ne sont pas jugés comme des unités de combat. Il arrive que les messagers soient des mages ou des dresseurs, améliorant encore leur efficacité.

Les mages : les membres de cette caste forment des unités recherchées et souvent versatiles. Parfois aussi à l'aise avec une arme à la main qu'un vétéran, les mages peuvent convoquer les éléments, détruire les armes ennemies, inspirer la peur mais aussi masquer les mouvements de troupe, influer sur le climat ou transformer la topographie du champ de bataille à un moment critique... La majorité des mages engagés en combat forme des unités disparates et craintes. Une petite proportion reste aux côtés de l'état-major où leurs pouvoirs seront plus utiles. Les mages de Kor sont si entraînés physiquement qu'ils sont autonomes et ne nécessitent aucune escorte.

Les unités d'appui : elles regroupent les équipages d'engins de siège, les troupes de sapeurs et les services du matériel. Souvent formées d'artisans, de combattants et de protecteurs, ces unités sont rarement utilisées en attaque directe, mais préparent le terrain, équipent les troupes et ouvrent des brèches dans les murailles ennemies lors d'un siège.

Les dragons : les ailés ne sont jamais comptés par les généraux comme des unités régulières. Si un dragon décide de participer ou de partir, personne ne sera en droit de lui donner le moindre ordre. Les dragons sont accueillis avec déférence par l'état-major et leurs idées sur le plan de bataille sont toujours écoutées. Plus d'un général a dû changer tous ses plans à la veille d'une bataille sur les ordres d'un dragon ayant décidé de rejoindre l'armée. Les ailés combattent rarement les hommes sous forme draconique lors des affrontements. Il semble que le recours à leur forme humaine soit plus du goût des Grands Dragons et suivi par leurs descendants. Les dragons usent de toute leur magie et n'hésitent pas à bouleverser les champs de bataille selon leurs envies. Si plusieurs dragons sont présents et appartiennent à deux armées différentes, ils s'attaqueront souvent prioritairement et il arrive parfois qu'ils entament une discussion au cours d'une bataille, indifférents à leur environnement.

La loi

Que ce soit par des règlements, des lois, des chartes ou des édits, les dragons ont rapidement incité l'humanité à suivre leur sagesse et un ensemble de règles afin de permettre leur expansion et leur évolution. De ce fait, la majorité des lois découle directement des Édits draconiques, largement interprétés par les Prodiges philosophes et consignés par écrit par les érudits.

Notions générales

Les lois de Kor ont toutes des variantes d'une nation à l'autre, tant au niveau de leur contenu que de leurs moyens d'application.

Mais des notions communes existent, découlant des Édits draconiques :

"Tu ne détruiras pas la vie" : de cet Édit furent tirées les lois sur la mort. Dans Kor, tuer un adversaire n'est pas illicite tant que ce dernier est d'une compétence acceptable. Ainsi, deux combattants éméchés s'empoignant dans une taverne ne seront pas inquiétés, même si l'un des deux étrangle l'autre. Le seul cas où une mort est considérée comme criminelle concerne le meurtre des vieillards paisibles, des femmes au foyer, des enfants et tous les cas où la victime n'a aucune chance (à trois contre un, attaque en traître, etc.). Le fait de tuer sans raison est également proscrit. En général, les juristes considèrent comme "sans raison" un regard de travers ou une plaisanterie.

"Tu ne t'opposeras pas à ton frère" : de cet Édit découlent toutes les notions de liberté, de concurrence respectueuse et d'individualité. Ainsi, le vol est considéré comme très grave, plus encore que les circonstances (avec ou sans violence). De même, le droit à la propriété, à la tranquillité et au libre choix de carrière découle de ces notions. L'esclavagisme est interdit mais dans certaines nations, les traditions et un certain laisser-aller laissent subsister de nombreuses communautés esclavagistes.

"Tu n'enfanteras pas de nouvelles espèces" : de cet Édit découlent les notions d'évolution et de bouleversement. Il en a émergé toute une série de coutumes et de lois visant à éviter les déviances vis-à-vis des préceptes draconiques. L'Humanisme, le Fatalisme et toute remise en cause des enseignements draconiques sont ainsi prohibés et taxés d'hérésie. Bien souvent, leur application est du ressort de l'Inquisition, force armée permanente et omniprésente qui traque sans relâche les hérétiques de tous genres.

L'application de la loi

En Kor, presque toutes les nations séparent le pouvoir répressif du pouvoir juridique. Ainsi, si les protecteurs et les miliciens sont en charge du maintien de l'ordre et de la capture des criminels, il appartient aux érudits et aux Prodiges de rendre justice, les premiers dans le cadre des lois écrites et les seconds selon la sagesse issue de l'enseignement draconique. Officiellement, plusieurs nations délèguent aux seigneurs locaux le droit de justice, mais leurs jugements s'appuient souvent sur les avis de leurs conseillers appartenant à ces deux castes. Lorsque les fautes sont lourdes ou que le seigneur local est éloigné ou se déclare incompétent, l'Inquisition peut décider de s'attribuer le droit de justice et de sentence au nom des Dragons.

Les croisades

Le nom de croisade est donné aux grandes guerres lancées par les Grands Dragons et visant à exterminer les hérétiques. Le terme de croisé apparut en 453 avec l'Inquisition qui déclara l'Archipel de Pyr hérétique. Les soldats reçurent alors tous un surcot de toile brodé d'un marteau à deux fers stylisé rappelant l'écusson de l'Inquisition : un marteau entouré de flammes. Depuis lors, les termes de croisé et de croisade ont été employés à trois reprises.
La première croisade désigne la marche des sept Grands Dragons vers Kali, aboutissant à la bataille de Khyméra. Le nom lui fut en fait donné en 455 AdE, l'attaque sur Pyr de 453 AdE étant alors nommée deuxième croisade. En effet, la marche sur Kali était la première union militaire de tous les peuples afin de détruire des armées hérétiques.
...

Les croisades (suite)

La troisième croisade eut lieu en 1208 AdE, lorsque l'Inquisition leva d'immenses armées pour détruire Zangar et son pouvoir détenu par les sorciers des marais de Path. Lors d'une croisade, les castes, protecteurs en tête, rassemblent leurs armées et ordonnent à tous leurs membres de se rassembler sous une même bannière. Ces rassemblements sont longs et ne visent jamais une autre caste. Les armées sont alors gigantesques et disparates. Une croisade ne dure jamais plus de quelques mois, de telles armées étant difficiles à maintenir.

Une seule exception exista à cette règle d'appel aux armes lors de la bataille d'Yris en 2878 AdC lorsque Kroryn et Brorne rassemblèrent toutes leurs troupes sur la seule base de leur haine réciproque et faillirent livrer la plus grande bataille des premières Guerres de Souveraineté.

Les sanctions

Lorsqu'un criminel est reconnu coupable par le système judiciaire local, les peines peuvent être appliquées de différentes façons par un bourreau, par un dragon, par le seigneur local ou par la foule. Les peines légères regroupent les amendes, l'exil, les marques d'infamie au fer rouge, les amendes et les corvées. Les peines moyennes sont la mise aux galères, la prison, la mutilation, la mise aux arènes et la déchéance sociale de son statut de citoyen. Les peines les plus lourdes comprennent les mutilations les plus graves (aveuglement, amputations, castration), la mort (par pendaison, lapidation, bûcher, décapitation ou autre) et la torture suivie de l'exécution. Dans tous les types de sentence, l'usage de la magie est courant et il existe aussi des peines comme l'altération du comportement, l'asservissement mental ou la lobotomie.

Les impôts

Au fur et à mesure de leur expansion, les humains ont de plus en plus compté sur leurs chefs afin de les défendre et de veiller sur leurs intérêts.
Afin de pourvoir à ces demandes, les chefs de village, les nobles et tous les systèmes de pouvoir en sont venus à décréter la levée d'impôts et de taxes pour financer les gens à leur service.

Les principales routes de Kor sont équipées de barrières d'octroi qui veillent à l'acquittement des taxes de circulation pour l'entretien des routes et le paiement des miliciens. En général, chaque frontière est ainsi équipée d'un poste de milice souvent fortifié et donnant naissance à l'implantation de petits bourgs ou villages. Les tarifs sont d'un drac de fer par patte soit deux dracs pour un homme et quatre pour une monture ou un animal de trait. De plus, certaines marchandises sont soumises à des taxes allant jusqu'à 10% de leur valeur, parfois payées en dracs ou en nature. Il y a, en général, plusieurs érudits pour chaque poste, calculant les taxes et passant de longues heures à négocier le rabais que les marchands itinérants réclament pratiquement à chaque fois.
En ville, les portes sont parfois payantes. Le bourgmestre touche au nom du seigneur une partie du produit de la vente de toute maison (environ 1%). Pour les commerçants, les marchés sont payants et les taxes se paient chaque jour au placier du seigneur lors de l'attribution des emplacements. Les boutiquiers et artisans sont taxés souvent en nature, devant réserver environ 5% de leur production au pouvoir en place, les commandes pouvant être journalières ou par cycles.

Par exemple, un meunier devra payer plusieurs quintaux par cycle, un boulanger fournira plusieurs miches par jour aux miliciens et un forgeron pourra devoir deux douzaines de fers à cheval par cycle ou deux épées par semaine...

Au détour d'un chemin...

Les aventuriers blessent accidentellement un Questeur gris, qu'ils reconnaissent trop tard. Pendant qu'il est cloué au lit, il les oblige à finir son enquête actuelle, une sombre histoire de famille, d'héritage et d'assassinat chez des joailliers. L'enquête révèle que le Questeur avait des problèmes d'argent avec cette famille.
Aurait-il commandité le meurtre, ou est-ce une lugubre machination pour le faire tomber de son poste ?

Les Questeurs gris

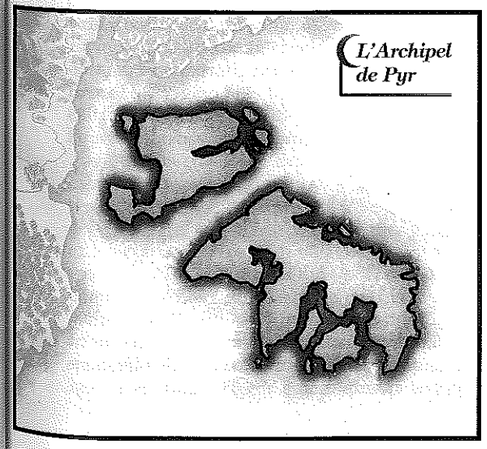
***Symbole** : un doigt accusateur*
***Entrée** : il existe une académie de Questeurs dans chaque grande ville, tenue conjointement par les protecteurs et les commerçants. Il suffit d'y suivre des cours pendant six années et de passer avec succès les épreuves.*
***Hiérarchie** : il n'y a pas de hiérarchie entre les Questeurs gris hors des académies. En cas de conflit entre deux Questeurs, ils doivent soit avoir l'avis d'un troisième soit abandonner le dossier en cours.*
***Description** : la faction des Questeurs est à la fois admirée et détestée. Cette corporation est sollicitée pour mener des enquêtes dans le domaine civil (meurtre, vol, etc.) et constitue un renfort précieux et polyvalent aux milices urbaines. Les Questeurs ne jugent jamais, mais sont mandatés pour enquêter et se contentent de découvrir la vérité et de la rapporter à leur employeur ou aux autorités. Sous le contrôle d'un représentant de la justice locale, ils peuvent administrer la question mais doivent laisser leur suspect en vie. Leur parole est assermentée. Sur simple demande, ils peuvent avoir l'appui de la garde locale et procéder à des arrestations. En revanche, un Questeur gris ne peut ni utiliser les potions alchimiques pour obtenir des aveux, ni la magie. Les affaires magiques relèvent de Questeurs spéciaux (les Questeurs blancs), qui doivent se compter sur les doigts de la main. De plus, la loi est plus dure avec un Questeur qu'avec n'importe quel autre homme. La seule punition qu'ils connaissent est la pendaison.*
Il existe de nombreux Questeurs gris pris en exemple et devenus des légendes par leur courage ou leur sagacité. Les bardes ont souvent de nombreuses histoires à ce sujet. Pourtant, la population reste assez méfiante avec ces fouineurs, dès qu'ils mettent le nez dans ses affaires. Les cas d'agressivité ou de lynchage sont nombreux. On préfère toujours voir un Questeur chez le voisin. Tuer un Questeur est puni immédiatement de mort. Tromper ou mentir à un Questeur est passible d'amputations diverses (langue, main, œil, etc.).
Il existe à Yris une bibliothèque dont l'emplacement est secret qui renferme une bonne part des dossiers des Questeurs depuis leur création.

Les principales nations de Kor

Une vingtaine de nations politiques se partagent aujourd'hui la Terre Sacrée des Dragons. Les descriptions qui suivent, présentées dans l'ordre alphabétique des régions, sont prévues pour faciliter les déplacements des personnages et les descriptions du meneur de jeu. Si la plupart des informations se résument à de simples considérations, c'est pour permettre au meneur de jeu de développer, même sommairement, les sites et les contrées qui lui semblent les plus intéressants.

L'Archipel de Pyr

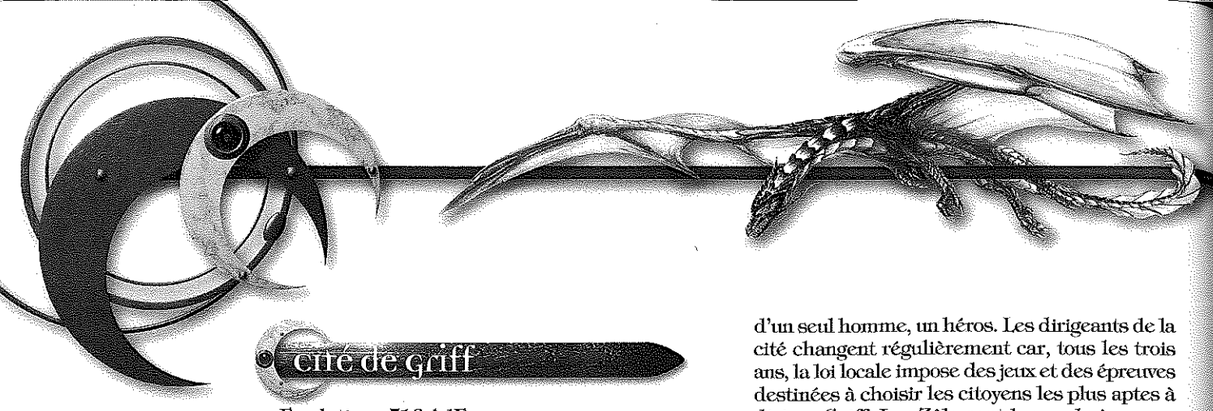
Fondation : l'Archipel est une terre sacrée et interdite depuis 454 AdE
Capitale : Syrah
Type de régime : aucun
Dirigeant actuel : aucun
Population humaine : une centaine
Population draconique : plusieurs milliers
Valeurs : terre draconique interdite aux humains
Climat : tempéré


L'Archipel de Pyr

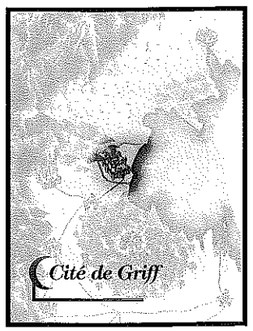
Description : anciennement prospères, ces îles sont aujourd'hui presque vides de tout habitant humain. La guerre sainte qui les a ravagées n'a laissé que des cadavres, des ruines fumantes et des cendres rapidement balayées par les vents furieux venus de l'océan. Une fois l'hérésie humaniste rayée de la carte, les descendants des Grands Dragons ont investi la végétation luxuriante et, en seulement quelques siècles, ont fini par décourager toute tentative d'implantation humaine. Il est connu que Syrah, la magnifique cité rebâtie par les dragons en mémoire à Khytann, reste interdite à tout visiteur humain qui s'y présenterait.
Histoire : en 453 AdE, l'Inquisition déclara l'Archipel de Pyr terre humaniste. Les armées anéantirent la population au cœur des îles, balayant toute résistance. Tout peuplement fut interdit et tout manquement à cette règle est sévèrement sanctionné par l'Inquisition.
Ethnologie : il n'y pas d'humains dans l'Archipel de Pyr mis à part certains visiteurs amenés là par les dragons et quelques survivants retombés dans une vie primitive et tribale.
Mentalité et société : quelques primitifs survivants y vivent toujours, sous le regard attentif des grands ailés qui sillonnent inlassablement la région. Certaines rumeurs prétendent qu'un culte draconique y aurait été créé, peut-être même sous l'inspiration d'Ozyr, Mère des Océans, mais aucun citoyen aventureux ne s'est encore risqué à vérifier de ses yeux cette éventualité. Seuls quelques rares Élus, guidés par leur compagnon draconique, ont été admis à contempler de l'intérieur les immenses tours de pierre sculptée de la forteresse verticale.
Politique : inconnue
Juridique : inconnu. Les dragons ne semblent pas posséder la même notion de justice que les hommes.
Économie : aucune
Militaire : l'Archipel de Pyr est peuplé de dragons et personne n'ose envisager le moindre affrontement contre eux...

Les dates

Les dates de fondation des cités, tout comme de nombreuses allusions chronologiques à l'histoire du monde, font référence aux trois grandes périodes que sont l'Âge des Fondations (AdF), l'Âge des Conquêtes (AdC) et l'Âge des Empires (AdE). Ainsi, 2880 AdC indiquera que l'Empire de Solyr, dans le présent exemple, aura été fondé en l'année 2880 de l'Âge des Conquêtes.



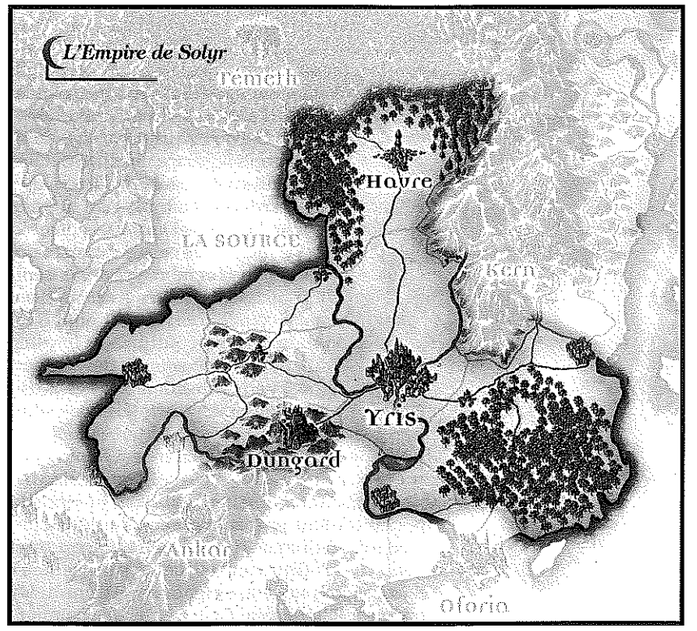
Cité de Griff


Cité de Griff

Fondation : 516 AdE
Type de régime : unique. Le pouvoir est aux mains d'un seul homme reconnu pour ses exploits.
Dirigeant actuel : Yarm, Guide de la Liberté
Population humaine : cent cinquante mille
Population draconique : une centaine
Valeurs : indépendance, prospérité, audace
Climat : désertique côtier
Description : lourdement fortifiée, dotée de quatre enceintes titanesques successives circulaires, cette cité-État monumentale est bâtie aux portes du désert. Le quartier administratif se situe dans l'enceinte la plus au centre et abrite en permanence une dizaine d'ailés. Les autres enceintes abritent la population, certaines populations miséreuses ayant été jusqu'à coloniser l'espace compris entre les enceintes extérieures. Griff ne possède pas de style architectural particulier, faisant plus figure de mélange des styles venus des quatre coins de Kor.
Histoire : les premiers colons s'installèrent il y a plusieurs siècles sur les rives du désert inhospitalier afin d'extraire le très recherché Sang Noir de Moryagorn. Ils établirent une cité puis une enceinte. Mais cet édifice fut détruit quand les tribus zûls se ressemblèrent pour chasser ces intrus. Ce fut un massacre où plus de quarante mille hommes, femmes et enfants trouvèrent la mort. Les survivants restèrent sur place pour honorer la mémoire de ceux qui avaient péri en ce lieu et rebâtirent la cité. Depuis, Griff a prospéré et s'est développée et cette fière et indépendante enclave dans les terres hostiles défie l'autorité des barbares et résiste à leurs assauts.
Ethnologie : mis à part un hâle prononcé et parfois quelques traits issus de la morphologie zûl, les habitants de Griff sont de tous les types.
Mentalité et société : Griff rassemble de nombreux aventuriers qui rêvent d'y faire fortune et de connaître la tension de la guerre permanente. La cité ne possède aucune véritable culture locale. Au contraire, la présence d'habitants issus d'horizons radicalement différents a créé une sorte d'harmonie, de tradition fondée sur la pluralité et la complémentarité des mœurs. La population se compose donc de mercenaires, de mages itinérants, de criminels recherchés et d'autres marginaux en quête de liberté, d'anonymat ou de contrats juteux. Les simples visiteurs, aussi rares qu'incongrus, sont tenus de payer leur séjour et de louer la protection de mercenaires pour être autorisés à passer plus de quelques heures à l'intérieur des remparts.
Politique : Griff est régie par une dictature militaire éclairée, au sens où le pouvoir est aux mains d'un seul homme, un héros. Les dirigeants de la cité changent régulièrement car, tous les trois ans, la loi locale impose des jeux et des épreuves destinées à choisir les citoyens les plus aptes à diriger Griff. Les Zûls sont les seuls à ne pas avoir le droit de participer. La dernière épreuve, qui départage les deux meilleurs prétendants, est un duel singulier qui ne cesse généralement qu'à la mort de l'un des deux protagonistes. Lorsque les finalistes s'entre-tuent, comme ce fut le cas plusieurs fois au cours de ce seul siècle, c'est le demi-finaliste le plus fort qui prend le commandement, au lieu de n'être appelé qu'à devenir le conseiller du dirigeant. Ce système curieux de désignation politique est fait pour qu'aucun homme ne prenne longtemps le pouvoir de Griff. Aucun candidat n'a d'ailleurs réussi à conserver le pouvoir plus de quatre fois de suite. Les épreuves, de la première à l'avant-dernière, sont conçues de façon à ce que chaque caste puisse avoir sa chance de briller et de, peut-être, remporter le titre. Un ensemble de lois définit le type et le nombre d'épreuves en fonction de la caste des différents postulants. Le spectacle est si passionnant que de nombreuses personnes font le voyage pour assister ou même pour participer à ces joutes.
Juridique : le pouvoir juridique est séparé, délégué à l'ordre des Questeurs qui emploie des juges, juristes et scribes selon leurs qualités. Les Questeurs collaborent activement avec la milice.
Économie : la ville extrait de son port une curieuse huile noire qui lui fournit une monnaie d'échange avec de nombreux autres États. C'est grâce à cette fortune naturelle qu'elle s'approvisionne à l'extérieur et paye les mercenaires qui la protègent. On ne connaît nul autre endroit dans tout Kor où une telle substance peut être extraite. Les habitants de Griff la nomment Sang Noir de Moryagorn, mais l'huile est aussi connue pour ses propriétés inflammables et toxiques, qui l'apparentent plus à Kalimsshar dans l'esprit de nombreux commerçants. En plus de cette production, Griff est favorisée par sa position géographique et reste une étape incontournable entre les États du nord et ceux du sud.
Militaire : en période de guerre, une participation à la défense peut être exigée de la part des individus susceptibles de s'avérer utiles - c'est-à-dire une grande majorité, aux yeux du conseil de guerre...

Empire de Solyr

Fondation : 2880 AdC
Capitale : Yris
Type de régime : empire dont le dirigeant est choisi au sein du Grand Conseil des Provins
Dirigeant actuel : Rolan XII, Frère des Dragons
Population humaine : vingt-six millions
Population draconique : une dizaine de milliers
Valeurs : liberté, commerce, tempérance
Climat : tempéré. Le climat au nord (Havre) est toujours magiquement altéré par le Dragon des Vents pour être chaud et ensoleillé.
Description : l'Empire de Solyr a l'intérêt de présenter un très grand nombre de paysages et de sites géographiques. Ses routes sont relativement sûres et les voyages, qu'ils soient commerciaux ou d'agrément, s'y déroulent dans de très bonnes conditions. Très rurale, chaque région fourmille de petits villages et de villes fortifiées, mais elles comprennent également une capitale, qui compte entre cinquante et cent cinquante habitants, ainsi que quelques villes principales de grande taille. Ces dernières se divisent entre les villes "blanches" de l'ouest, qui doivent leur nom au crépi immaculé de leurs édifices, et les cités "boisées" de l'est, où la majorité des constructions sont décorées de bois peint, d'arches de végétation et de sculptures. Deux cités blanches, Cormande et Erladys, sont particulièrement reconnues pour leur beauté. La première, située à la croisée de nombreuses routes commerciales, constitue une sorte de berceau culturel des régions de l'ouest. C'est une ville d'échange et de commerce, particulièrement réputée pour ses musiciens et ses fêtes. Elle est d'ailleurs principalement administrée par des érudits, des commerçants et des voyageurs. La seconde, Erladys, est devenue célèbre pour son port majestueux où se dresse l'immense statue de Solyr qui en garde l'accès. Les aventuriers de tous horizons s'y retrouvent pour organiser des expéditions maritimes. Nettement plus anciennes, les villes de l'est sont des fiefs féodaux imprégnés par la tradition et le respect de la puissance draconique. Les villes du centre de l'Empire sont peu fortifiées et très richement décorées.
Histoire : l'Empire est issu de la première Guerre de Souveraineté qui débuta en 2806 AdC et qui lui permit d'émerger tout puissant à la fin des combats. Première nation de Kor et lieu de vie de trois Grands Dragons, l'Empire de Solyr a toujours été au cœur de nombreuses convoitises.
Ethnologie : les habitants de l'Empire de Solyr n'ont aucune caractéristique physique déterminante. Issus de nombreux brassages de population, ils ont par tradition un grand respect pour l'ensemble des hommes.
Mentalité et société : l'Empire compte un large éventail de mentalités causées par la présence des trois cités draconiques. Néanmoins, en règle générale, bien moins intéressés par le commerce et les échanges, les hommes affectionnent des valeurs nobles et chevaleresques, se considérant comme les plus fidèles serviteurs des Dragons. L'Empire constitue le cœur de Kor et la proximité des principaux sanctuaires draconiques fait que les hommes ont tout naturellement calqué leur vie sur celle des dragons. C'est pourquoi le statut d'Élu est particulièrement honorifique ici. Les grandes familles entretiennent à prix d'or des artistes qui immortalisent leurs traits et magnifient le nom de leur lignée. De nombreux villages ont ainsi la chance de disposer de très beaux bâtiments en pierre, érigés par les nobles pour le confort de tous. C'est en effet la coutume de prouver sa puissance et sa richesse en faisant édifier des palais fastueux, mais aussi en offrant à ses vassaux le plus de confort possible. Généralement, plus un seigneur veut prouver sa puissance, plus il couvre ses paysans d'or. Le luxe devient de plus en plus ostentatoire à mesure que l'on s'approche d'Yris, la capitale, offrant une véritable apothéose de splendeurs, devenues légendaires dans tout Kor grâce aux récits des bardes itinérants. Dès que l'on respecte les traditions locales, il fait bon vivre dans les contrées de l'est. Construite dans les collines voisines de Kern, Sermande a la réputation de disposer des meilleures auberges de Kor. Les plus grands cuisiniers s'y retrouvent et font venir à prix d'or tous les ingrédients nécessaires à la confection de leurs plats. Une grande école gastronomique, la Toque d'or, permet même aux meilleurs cuisiniers de s'initier à l'art de la magie culinaire, dont ils se serviront ensuite pour faire naître des goûts totalement inédits.
Politique : d'un point de vue politique, le régime féodal non héréditaire paraît assez paisible alors que c'est le seul royaume humain à contenir trois cités draconiques : Dungard, la Cité du Métal, Havre, la Cité des Vents et Yris, la capitale, où se trouve le sanctuaire de Khy. Les Grands Dragons n'ont pas l'ambition de



gérer le territoire dans lequel se trouve leur cité. Cette particularité fait que l'Empire n'est soumis à l'autorité directe d'aucun des trois Grands Dragons. L'Empire de Solyr est dirigé par le Grand Conseil des Provins qui regroupe un représentant de chacune des huit castes, ainsi qu'un envoyé de chacune des provinces. La tradition veut que le titre d'Empereur, Frère des Dragons, soit porté par l'un d'eux. De même, les castes exercent un plein contrôle sur leurs membres et organisent généralement toutes les activités sociales. Les Grands Dragons considèrent Solyr comme le royaume humain le plus équilibré et le plus stable. Ils laissent à Khy le soin de développer avec les hommes une civilisation riche et prospère - dans la mesure où leurs intérêts ne sont pas remis en cause.

Juridique : le système judiciaire est homogène d'une cité à l'autre. Les seigneurs locaux (barons et chevaliers) ont le droit de justice, en appelant à leur suzerain en cas de délit épineux, voire à l'Inquisition si la situation est trop grave. Les érudits sont souvent des conseillers recherchés par les seigneurs qui prêtent l'oreille à leur savoir.

Économie : l'Empire de Solyr est aujourd'hui puissant mais son centre est bien plus prospère que son pourtour. Le commerce impérial est très florissant, sa production couvrant la quasi-totalité des besoins. Il pratique le commerce avec ses proches voisins, mais également avec la plupart des territoires éloignés. De nombreux fleuves navigables favorisent le transport des marchandises. Les meilleurs artisans se retrouvent à Dungard, premier centre de production de minerai de tout Kor, pour mettre leur savoir-faire en commun. Situés sur le tracé des grands axes routiers et fluviaux, des postes de péage ont pour rôle de percevoir les taxes sur les marchandises - qui s'élèvent traditionnellement à un vingtième de la valeur des biens transportés. L'Empire frappe également sa propre monnaie.

Militaire : chaque province est divisée en de très nombreux petits fiefs qui entretiennent des armées et se livrent sans cesse à des conflits privés de petite envergure. Au sud, les tribus zûls constituent une menace permanente. Il n'est pas rare qu'elles traversent la frontière pour se livrer à des raids et à des pillages. Au nord-ouest, l'unification des Marches Alyzées a rendu la situation beaucoup plus calme et sereine. Les trois cités draconiques que compte l'Empire sont d'ailleurs dédiées aux arts de la paix. Aussi, pour éviter d'être sans cesse bouleversés par les violences de la guerre, les hommes et les dragons ont conçu Solyr comme une véritable forteresse. Les marches de l'Empire sont relativement austères. Les cités frontalières étant principalement des garnisons fortifiées, destinées à repousser les menaces extérieures (invasions barbares, incursions étrangères, attaques de hordes), ces villes constituent autant de garanties de sécurité, et donc de prospérité, pour les provinces voisines. Loin au sud, le port kalishite et corrompu d'Hasran sert d'avant-poste à une incessante guerre de harcèlement contre l'Empire, ses côtes et ses navires en transit. De ce fait, rares sont ceux qui osent s'aventurer au large. Sur le continent, il arrive parfois qu'une expédition de représailles soit organisée par une province pour régler dans le sang un conflit frontalier avec Kar.

Empire Nésora

Fondation : 730 AdÉ
Capitale : Salia
Type de régime : conseil de représentants élus
Dirigeant actuel : Ermar, Grand Ordonnateur
Population humaine : vingt millions
Population draconique : quelques centaines
Valeurs : évolution, indépendance, prospérité
Climat : continental et océanique

Description : l'Empire est une terre fertile et prospère. Ses villes sont souvent très denses, tant au niveau de la population que de l'architecture, qui privilégie les petites rues sinueuses et les espaces horizontaux. Aucun bâtiment n'étant prévu pour accueillir des visiteurs de taille draconique, les rares ailés qui viennent séjourner dans ces contrées sont priés de rester hors des agglomérations, dans le but d'éviter tout accident découlant de leur taille et de leurs proportions. On murmure souvent qu'une cité humaniste (si ce n'est plusieurs) se dresserait au nord de l'Empire, à l'orée du Grand Désert. La présence des rebelles suffirait à expliquer la propagande généralisée qui, selon les dragons, serait responsable de l'ambiance qui règne en ce moment dans tout l'Empire Nésora.

Histoire : né du rassemblement de plusieurs royaumes (Neve, Orbel et Tandara), l'Empire Nésora a connu une expansion continuelle et, somme toute, relativement pacifique.

En quelques siècles, les dragons ont progressivement déserté ces contrées inhospitalières où les hommes ne veulent à l'évidence pas de leur amitié. Les ambassadeurs de Kern, Solyr et Kar, ont déjà prévenu plusieurs fois les dirigeants que le fait de tolérer l'Humanisme, voire de favoriser une telle hérésie, risquait de replonger Kor dans la guerre. Pourtant, ils semblent rester sourds à la menace.

Récemment, l'Inquisition aurait reçu mandat pour lancer un ultimatum afin de juguler l'hérésie croissante et favoriser le retour dans le giron draconique, quelle qu'en soit la méthode...

Ethnologie : les habitants de l'Empire n'ont aucune caractéristique physique particulière.

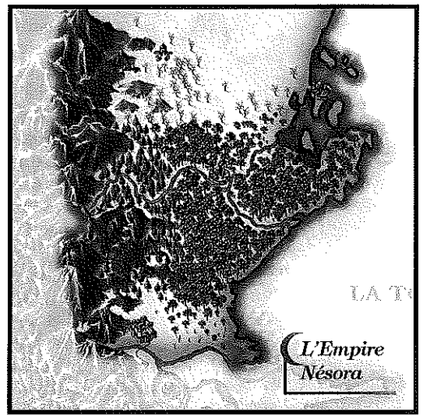
Mentalité et société : les Nésoriens sont particulièrement indépendants. Ils n'apprécient guère les étrangers et se méfient des dragons, qu'ils considèrent communément comme des êtres perfides, ainsi que de leurs serviteurs les plus virulents. Territoire très étendu, l'Empire Nésora a mis en place certaines pratiques sociales originales qui paraîtraient saugrenues partout ailleurs. Considérées comme "extrémistes" par de nombreux courants de pensée, ces coutumes touchent à l'éducation, à la loi, aux mœurs et à la mentalité même des habitants. Les institutions impériales tiennent à ce que tous les enfants apprennent à lire, à écrire et à compter. Ils reçoivent également une instruction civique qui, en plus de leur apprendre les rudiments des différentes structures sociales, leur permet d'aborder avec un esprit relativement objectif l'entrée au sein d'une caste traditionnelle. La loi interdit aux enfants d'intégrer une caste avant l'âge de onze ans. De plus, tous les citoyens se doivent de passer le neuvième jour de chaque semaine dans les rangs d'un organisme impérial, au service de la communauté. Cette loi est interprétée de façon très libre par les dirigeants de certaines régions, qui imposent une parité entre le temps consacré au service de l'Empire et celui de la carrière personnelle de l'individu. Les castes ont d'ailleurs subi de nombreuses adaptations conditionnées par les lois de l'Empire Nésora. Les références aux Grands Dragons ont été largement atténuées pour ne plus faire d'eux les chefs symboliques des grands corps de métier - l'élément ou le principe élémentaire incarné par le Dragon étant venu le supplanter. Ainsi, on ne parle plus de la "sagesse d'Ozyr" ou de la "force de Brorne", mais de la "sagesse de l'eau" ou de la "force de la pierre". La magie est assez mal vue par la majorité de la population, qui l'assimile généralement à un pacte passé avec un Dragon. La caste des mages est pourtant bel et bien présente, mais elle prétend que la magie n'est rien d'autre que la compréhension de certains mécanismes naturels. Pour éviter les railleries et les attaques de leurs concitoyens, les mages rejoignent quasiment tous l'administration impériale, qui est la seule structure officielle capable d'autoriser l'étude de la magie.

Les rares dragons en Nésora n'apprécient guère la façon dont ils sont traités. Ils y séjournent généralement à contrecœur - et pour une courte période. De ce fait, le nombre d'Élus dans l'Empire est beaucoup plus faible que partout ailleurs. Peu répandus aux frontières, les Élus sont de plus en plus inexistants à mesure que l'on s'éloigne vers le nord. Seuls les dragons de Khy, généralement un peu mieux reçus que leurs cousins, osent parfois tenter l'aventure et proposer le Lien à un homme - mais il n'est pas rare que le candidat refuse l'offre, au grand mécontentement du dragon.

Politique : égalitaire, le régime tendrait à devenir démocratique. Tous les citoyens votent pour des conseils de représentants. Même les sans-caste peuvent élire leurs conseils.

Juridique : la justice est éclairée, à la charge de juges (itinérants ou sédentaires) qui siègent avec une assemblée de jurés professionnels extérieurs au litige.

Économie : par la polyvalence de ses productions et la richesse de son milieu naturel, l'Empire Nésora est une terre riche et prospère qui subsiste de plus en plus en limitant ses échanges avec Kor et qui semble vivre d'autant mieux avec cette autarcie naissante.


L'Empire Nésora

Militaire : bien que relativement calme, la région entretient une armée régulière importante, car nombreuses sont les villes qui vivent dans la psychose d'une attaque draconique. Cette appréhension est explicable par la simple ignorance de la race des Grands Ailés, dont les habitants de l'Empire refusent d'évoquer jusqu'au nom. D'autre part, les opérations pour récupérer le contrôle des Marches Alyzées sont un facteur de dissension qui augmente encore la tension. Chacun des deux États a massé des troupes à la frontière attendant une bonne raison pour entamer les hostilités. La situation est actuellement des plus tendues.

Empire zûl

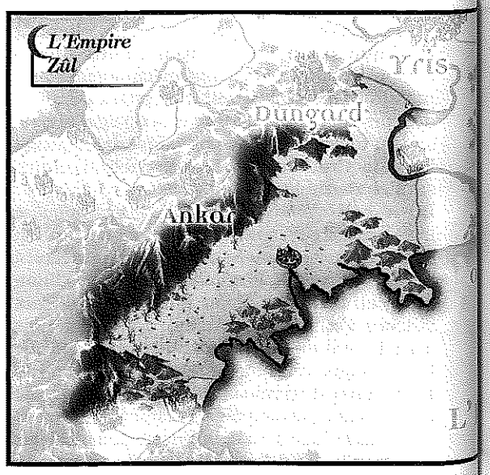
Fondation : 117 AdÉ
Capitale : Koran-Rogh
Type de régime : tribus nomades et pouvoir guerrier
Dirigeant actuel : Mor-Mar-Zûl, Chevaucheur du Souffle du Dragon
Population humaine : dix millions
Population draconique : une dizaine de milliers
Valeurs : honneur, famille, dragons
Climat : désertique chaud

Description : l'Empire Zûl est une terre aride et hostile, un lieu inhospitalier. Le paysage semble n'être qu'une interminable succession de collines ou une immense étendue plane faite d'une terre rude et rocailleuse. À l'ouest, le désert de rocailles se transforme graduellement en vastes étendues sablonneuses. La végétation y est rare si ce n'est quelques touffes d'herbes sèches et craquantes. Les rares cités que les Zûls aient conservées de l'ancien royaume qu'ils ont conquis servent en fait de lieux de rassemblement et ceux qui y vivent durant l'année sont tous des étrangers.

Incertitudes...

De récents échos rapportés à Yris font état de troubles inquiétants au sein de l'Empire Zûl. Karanyr, le puissant compagnon draconique de Mor-Mar-Zûl, aurait récemment quitté la région. Il aurait blessé plusieurs jeunes dragons au cours d'un accès de folie meurtrière.
L'incarnation de Kroryn aurait été aperçue aux frontières de l'Empire quelques jours plus tard. Mor-Mar-Zûl a alors disparu, laissant l'Empire Zûl dans l'hésitation et le désarroi. De nombreux chefs commencent à convoiter son titre, dont le puissant Fasul Ib'n Kan, chef de l'Alliance des Porteurs de Sang, une redoutable union de tribus qui fait de lui un candidat très probable pour le titre de Chevaucheur du Souffle du Dragon...

Histoire : les Zûls sont les descendants des premiers colons qui tentèrent de traverser et de domestiquer le Désert du Souffle Brûlant. En 117 AdE, Kar-Hô-Zûl a fédéré les tribus errantes en un peuple fier, aujourd'hui redouté.
Ethnologie : les Zûls ont les cheveux sombres, la barbe broussailleuse et les sourcils fournis. Leur peau est mate et leurs yeux sont sombres. Ils sont d'une taille un peu plus élancée et leur vie nomade et rude les rend souvent plus vigoureux et musclés.
Mentalité et société : atypiques, sauvages, les Zûls forment un grand peuple nomade qui habite une région du monde assez hostile. Leur tradition itinérante les pousse à migrer avec armes et bagages plusieurs fois par an. Belliqueux et excellents cavaliers, les Zûls luttent avec ferveur pour la puissance des Grands Dragons, qu'ils considèrent comme les maîtres absolus de l'univers. Ce sont eux qui ont la plus grande vénération pour les descendants de Moryagorn. Toute leur civilisation est construite autour de ce culte draconique qui semble sans limite. Il n'est pas rare que certains dragons vivent avec une même tribu depuis des siècles et servent de guide, de compagnon et de protecteur aux descendants d'un guerrier qui a jadis chevauché sur leur dos. Les Zûls ne sont pas réputés pour leur finesse. Ils vouent leur vie entière à la recherche de l'honneur et de l'harmonie avec les dragons. Nombreux sont les Élus que l'on compte parmi leurs rangs.
Le mépris de la mort fait partie intégrante de leurs traditions et, en pratiquant le culte des ancêtres, les Zûls pensent que les prouesses accomplies par les générations passées renforcent encore leur courage, en se transmettant dans leur sang et dans leur âme. La culture zûl repose sur trois piliers principaux : l'honneur, la famille et le respect des dragons. Dès leur plus jeune âge, les enfants apprennent à être fiers et libres. Ils respectent le courage et méprisent la lâcheté, quels que soient leur sexe et leur caste. Les jeunes filles sont d'ailleurs aussi sévèrement éduquées que les garçons, car elles auront plus tard la charge de choisir un mari et de lui donner une abondante progéniture. Les femmes restent cependant totalement libres de ne pas se marier et de prolonger leur célibat aussi longtemps qu'elles le désirent. Une fois que la femme a décidé de former une famille, elle doit signifier à l'homme qu'elle veut être sienne. S'il accepte, leur mariage est célébré en même temps que toutes les autres unions de la tribu - généralement au début du printemps ou de l'automne. Si l'homme refuse, la femme a le droit de le défier en combat singulier. Si elle parvient à le vaincre, il est obligé de lui donner un enfant qui portera son nom. Les femmes peuvent même prétendre à des hommes déjà mariés, mais jamais à un de dix ans plus vieux ou plus jeune qu'elles. De part ces règles sacrées, la famille est au centre de toute l'organisation des tribus, car le partage du sang permet de vivre sous la même tente et donc de vénérer les mêmes ancêtres.
Les dragons apprécient particulièrement les Zûls qui, persuadés que le statut d'Élu est le seul idéal digne d'être poursuivi, leur vouent un véritable culte. Les Zûls savent que les dragons ne sélectionnent que des individus hors du commun comme compagnons. C'est pourquoi, ils passent leur vie à s'entraîner et à apprendre. Certains vont même jusqu'à frôler continuellement la mort dans l'espoir d'attirer l'attention d'un grand ailé. Quitter sa tribu pour partir à l'aventure et revenir avec un nouveau dragon comme compagnon est la meilleure méthode pour être choisi par les plus belles femmes.
Politique : les tribus indépendantes sont dirigées par un chef militaire glorieux, le Chevaucheur du Souffle du Dragon. La passation de pouvoir se fait par duel entre le prétendant et le prédécesseur.
Juridique : les chefs de tribu sont tout-puissants, mais le recours au combat singulier ou à l'avis draconique est très courant.
Économie : le commerce est issu de pillage et des impôts collectés sur les routes du désert. La nourriture provient de l'élevage au sein des oasis mais aussi des pillages de caravanes marchandes et des "taxes" réclamées aux caravanes qui transitent du nord au sud.
Militaire : les Zûls sont en guerre avec tous leurs voisins et n'hésitent pas à aller frapper profondément et razzier les royaumes qui les entourent - y compris celui du Seigneur de l'Ombre. Ils sont d'ailleurs les seuls à oser défier ouvertement la puissance de Kalimsshar.



L'Empire Zûl

La forêt de Solor

Fondation : aucune, Solor a toujours existé de mémoire d'homme...
Capitale : aucune
Type de régime : villages indépendants et primitifs
Dirigeant actuel : aucun
Population humaine : inconnue (moins de dix mille)
Population draconique : une centaine
Valeurs : aucune notable
Climat : océanique
Description : magique, cette gigantesque forêt a toujours été hostile à l'installation de la moindre civilisation humaine. La végétation y constitue une véritable barrière naturelle pour tous ceux qui rêvent de bâtir le moindre édifice solide dans cette région. Au final, seuls les animaux sauvages et les peuplades primitives parviennent à y conserver un habitat convenable. Mais même ces natifs sont contraints de lutter quotidiennement contre les affres de la faune et de la flore, car un grand nombre d'abominations, créatures survivantes des temps anciens, semblent avoir trouvé refuge dans cette forêt - et les rares visiteurs leur servent plus souvent de déjeuner que de compagnie... Le peu que l'on sait des habitants de Solor se résume souvent à des histoires sanglantes, récits de sombres sacrifices et de rituels impies. Les habitants de ces bois ont particulièrement mauvaise réputation. Ils ne sortent quasiment jamais de leur couvert et ne laissent aucun étranger partager le secret de leur quotidien. Les récits que l'on colporte décrivent les mœurs des peuplades de Solor de manière si contradictoire qu'aucune généralité n'a pu être établie. Seuls quelques rares voyageurs, habitués à sillonner la région, semblent avoir appris plus que de simples rumeurs. Mais ces informations se monnayent - et souvent très cher. La seule certitude qu'ont les dirigeants de la caste des voyageurs, dont les Maîtres Cartographes sont régulièrement consultés par tous les amateurs de légendes, concerne l'existence d'anciennes ruines de cités forestières, bâties au cœur même des bois. Aucun texte ne fait référence à d'éventuels habitants, mais il est clair que les guides ne se pressent pas pour escorter les aventuriers en direction de ces arbres menaçants... Les arbres abattus repoussent en quelques heures, rendant la création d'axes de communication impossible. Les feux se déclarent spontanément dans les cabanes. Les pièges des chasseurs se désamorcent comme par miracle, quand ils ne se referment pas directement sur eux.
Histoire : la Forêt de Solor est considérée comme un îlot de corruption depuis le troisième siècle de l'Âge des Empires, avant quoi elle constituait une zone forestière commune et peu colonisée.
Ethnologie : les rares habitants observés en lisière de la Forêt de Solor furent décrits comme des humains dégénérés, parfois physiquement mais le plus souvent mentalement, rendus craintifs et farouches par un style de vie plus animal que civilisé.
Mentalité et société : tribus agressives vivant de chasse et de cueillette. Il est possible qu'ils se livrent à des rites anthropophages et à des affrontements de territoire, mais personne n'en a jamais apporté la preuve.
Politique : probablement tribale dans le sens le plus frustre.
Juridique : il est peu probable que la notion de justice existe dans la Forêt de Solor.
Économie : aucune
Militaire : aucune structure militaire n'existe, mais toute tentative de purification échoue systématiquement, la forêt recelant des créatures réellement monstrueuses, en plus d'un milieu qui semble doté d'une volonté maligne et destructrice.


La Forêt de Solor

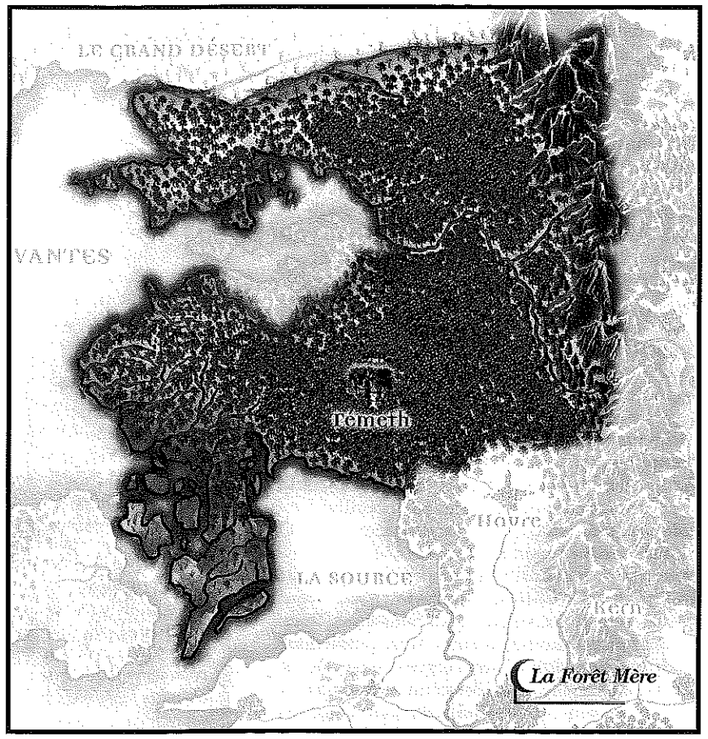
La forêt Mère

Fondation : alentours de 1300 AdF, mais la forêt en elle-même existe depuis toujours.
Capitale : Témeth
Type de régime : autorité draconique
Dirigeant actuel : Heyra, Grand Dragon de la Nature
Population humaine : dix millions
Population draconique : plus de dix mille
Valeurs : paix, simplicité, coexistence
Climat : de continental doux à tropical
Description : la Forêt Mère occupe ce qui fut, quelques millénaires auparavant, une zone d'intense activité volcanique. Sans constituer un véritable royaume, la Forêt Mère passe pour le domaine originel de Heyra, Mère de la Nature. C'est un véritable océan de verdure et d'essences végétales. Nombreux sont les ambitieux à y avoir élu domicile par le passé et à avoir choisi d'y construire une puissante civilisation. Des ruines et d'immenses cités témoignent de ces tentatives. Elles sont à présent entièrement recouvertes par la végétation luxuriante qui, comme animée d'une vie propre, recouvre patiemment toute trace d'existence humaine. Pour preuve, certaines essences de lierre ont la particularité de se coller à la pierre, puis de la recouvrir intégralement avant de la faire littéralement éclater. Seules les parties souterraines des bâtiments perdurent plus de quelques dizaines d'années. Généralement, ces havres de paix sont occupés par des familles, de petites communautés ou des créatures sauvages de taille variable. Seuls quelques rares monuments se dressent dans cette infinie verdure. La forêt abrite tout de même en son sein de nombreuses agglomérations de petite taille.

La forêt...

La présence de Heyra est si forte au sein de la Forêt Mère que la nature y semble vivante. Les récits de voyageurs parlent de chemins facétieux, de sources enchantées, d'arbres capables de se déplacer et de trésors enfouis au cœur même de la terre. De nombreux intrépides s'y perdent chaque année...

Histoire : non contents d'être tombés en désuétude, les royaumes du passé ont aujourd'hui sombré dans l'oubli, recouverts par les racines grimpantes et les feuillages omniprésents. Depuis la nuit des temps, le Grand Dragon et ses enfants ont favorisé l'avènement des nations de paix et ont agi pour accélérer la déchéance des royaumes guerriers qui ont tenté de s'y installer.



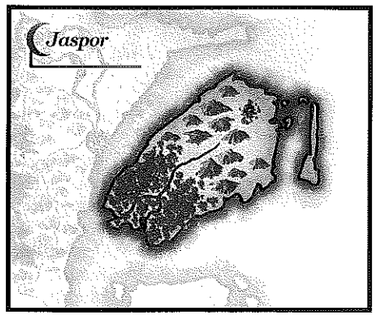
Ethnologie : tout comme les habitants du Royaume des Fleurs, ceux de la Forêt Mère sont légèrement différents de la population de Kor. Ils sont en moyenne un peu plus petits d'un ou deux pouces, et assez minces, la vie en forêt ayant modifié leur musculature pour la rendre plus agile.
Mentalité et société : dépourvus de toute organisation, les habitants des profondeurs de la Forêt Mère sont contraints de lutter pour survivre aux agressions quotidiennes de leur environnement. La plupart d'entre eux vivent comme des primitifs errants, se contentant de chasse et de cueillette, tandis que d'autres ont réussi à investir les vestiges d'anciennes civilisations. Ils constituent un peuple indépendant qui se rassemble dans des communautés restreintes, à l'écart des autres peuples et des habitants des cités.

Politique : la Forêt Mère n'a pas de structure politique formelle et serait plutôt modérée. Heyra délègue ses pouvoirs à la caste des Prodiges en leur faisant régulièrement part de ses avis.
Juridique : la justice est entre les mains du Prodige le plus ancien de chaque village qui veille sur l'harmonie de cette partie de Kor.
Économie : les villes, construites autour d'anciens bâtiments ou directement dans les arbres, exploitent les grandes ressources naturelles de cette région où la culture des terres est très difficile. Cependant, telle une mère, la forêt nourrit ses enfants en leur offrant de très vastes ressources issues de la faune et de la flore. Les chasseurs sont nombreux et le gibier abondant. Hors des villes, les prédateurs sont rois. C'est pourquoi il est recommandé de voyager avec un guide. De très nombreuses collines recèlent de véritables trésors minéraux, pierres précieuses et autres matériaux rares. Plusieurs petites cités minières tentent d'en exploiter les fruits, mais le travail y est pénible, et il est extrêmement difficile de trouver une main-d'œuvre compétente et motivée. Aussi les commerçants qui décident de tenter l'aventure trouvent-ils différentes solutions pour leurs expéditions. Certains engagent des mages, capables de creuser la terre et de tenir la végétation à distance, d'autres achètent des prisonniers dans les bagnes de Kern, engagent des indigènes ou dressent des créatures capturées dans la jungle. Il semble cependant que la plupart de ces expéditions, qui comptent peu de survivants, ne servent qu'à renforcer davantage la réputation de cruauté naturelle de la région.
Militaire : les Prodiges privilégient la défense à l'attaque et la Foret Mère n'a jamais été attaquée de front, le respect des hommes pour les Prodiges empêchant tout assaut. De toute façon, lianes, chênes et ronces protègent activement la demeure du Dragon de la Nature.

Jaspor

Fondation : 158 AdE
Capitale : Jalad
Type de régime : aristocratie marchande corrompue
Dirigeant actuel : Flavien, Dragon et Prince Argentier
Population humaine : deux millions
Population draconique : plusieurs centaines
Valeurs : luxure, richesse, suprématie
Climat : océanique doux
Description : Jaspor est une île isolée et bardée de récifs. Hormis Jalad, la capitale, aucune autre cité importante ne s'est développée sur ce territoire hostile. Les bois de l'ouest regorgent de richesses naturelles : bois, plantes indispensables pour de nombreux philtres...

Les habitants de l'île les exploitent peu et ne s'intéressent qu'aux substances illicites, aux marchés tentaculaires et aux monopoles régionaux. Dans les collines se trouvent de magnifiques propriétés, souvent à l'abandon depuis que leurs propriétaires ont choisi de se rapprocher de la capitale. Les serviteurs chanceux laissés sur place héritent alors d'une maison bien au-dessus de leurs moyens.
Histoire : après plusieurs siècles de relative stabilité, l'île subit actuellement une profonde crise culturelle. La société est au bord du suicide collectif et l'on assiste à une lente descente aux enfers de la majorité de la population. La décadence qui règne en Jaspor est au-delà de tout ce qu'une société équilibrée est capable de supporter. Les réformateurs, rares et isolés, sont pour la plupart des draconistes fraîchement débarqués qui pensent à tort que les préceptes fatalistes de Kalimsshar sont en train de s'implanter dans la région. Aux côtés de quelques révolutionnaires, de nombreux adeptes de l'ordre et de la pureté s'évertuent à raviver les consciences dérivantes de leurs concitoyens, mais leurs élucubrations n'ont que peu de poids face à l'apathie généralisée.
Ethnologie : la population de Jaspor ne possède aucune particularité physique héréditaire, mais le désespoir, l'usage des drogues et le cynisme creusent leurs traits, les rendant maigres et hâves. À l'inverse, certains deviennent incroyablement gras et patauds à force de ce style de vie sédentaire et festif.
Mentalité et société : la mentalité des Jasporiens est, pour une majorité, perverse ; les nantis se complaisent dans la débauche, parfois abjecte. L'hédonisme, le cynisme, la cupidité et la fuite en avant par les fêtes et le vin sont des traits marquants des citoyens de l'île.
Société : les princes marchands de Jaspor sont obsédés par leur seule fortune. Le culte obsessionnel, presque malsain, qu'ils vouent à l'aisance matérielle, les détourne complètement des enseignements spirituels des Dragons. Habitués à vivre dans un luxe outrancier, ils ne se connaissent aucun ennemi et se contentent de commercer avec les régions du continent en faisant rapatrier leurs richesses par la mer. Corrompu jusqu'aux bases, le régime politique de Jaspor tolère l'esclavage humain qui, bien que condamné par les Lois draconiques, y est pratiqué ouvertement. Les orgies succèdent aux banquets dans un luxe de débauche. Grands consommateurs de drogues et de substances hallucinogènes, les habitants utilisent même des philtres distillés du Sang Noir de Moryagorn pour provoquer un état de transe incontrôlable. Une rumeur prétend même que plusieurs nobles décadents auraient promis une récompense à qui leur rapporterait quelques gouttes du venin de Kalimsshar, le Seigneur de l'Ombre... Il faut préciser que toutes les fêtes organisées à Jaspor sont entièrement publiques et que chacun y apporte quelque chose pour rendre la soirée encore plus belle. La population libre ne vit généralement que la nuit, laissant le soin à la famille qui reçoit et à ses esclaves d'organiser la soirée suivante. Tout le système économique repose sur le départ des jeunes générations vers le continent et sur leur retour, quelques années plus tard, qui justifie toutes sortes d'excès et de débauches. Les visiteurs doivent payer pour participer aux fêtes - les pauvres sont impitoyablement réduits en esclavage. Nombreux sont les malheureux qui, attirés par les feux et les merveilles de Jaspor, ont fini enchaînés dans les geôles après quelques mois de liesse abusive...



Politique : Jaspor ne dispose pas d'une véritable structure politique puisque le régime marchand est corrompu. L'accession au pouvoir ne peut se faire sans le soutien des plus riches marchands. L'administration est nommée par le Prince Argentier. La succession se fait par renversement.
Juridique : seule la loi du plus riche est la meilleure. La justice, partiale, est à la charge des magistrats nommés par le pouvoir. La corruption est importante ici aussi et les accusés ont des droits inégaux selon leur fortune.
Économie : Jaspor se situe au centre des plus importants échanges financiers de Kor et il faut en tenir compte lors des tractations commerciales. Les nobles de Jalad sont friands d'esclaves pour assouvir leurs instincts les plus primitifs ou pour les servir. L'importation d'esclaves est ainsi un marché en plein essor.
Militaire : la fortune des princes marchands est telle que Jaspor se permet d'entretenir une puissante armée de mercenaires, ayant depuis longtemps passé des accords d'exclusivité avec les plus grandes compagnies et les meilleures guildes. La flotte de Jaspor arpente tous les rivages de Kor et l'île est la seule à avoir converti certains de ses navires en embarcations de guerre afin de transporter spécifiquement des troupes. Entre cette force de frappe mobile et motivée et les accords monétaires destinés à enrayer toute attaque, Jaspor connaît une paix globale depuis plusieurs siècles.

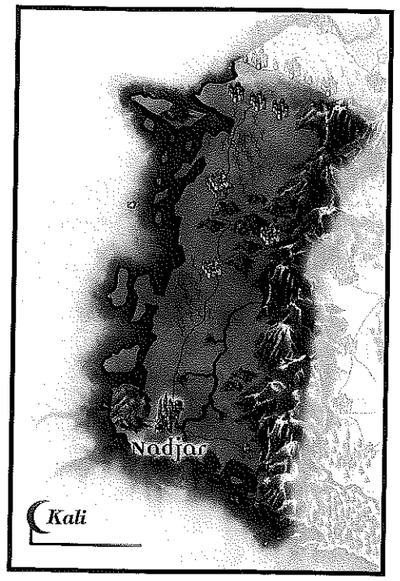
Décadence

Jaspor est en pleine décadence, que ce soit sur le plan de la morale aussi bien que sur le plan de l'individu. On raconte que de jeunes dragons, et pas nécessairement des enfants de Kalimsshar, auraient même succombé aux attraits dépravés de cette société. Bien que personne ne s'en rende vraiment compte, Jaspor est en train de sombrer moralement pour devenir une terre démente et dépravée...

Kali

Fondation : temps anciens
Capitale : Nadjar
Type de régime : autorité draconique
Dirigeant actuel : Kalimsshar, Héraut de la Fatalité
Population humaine : douze millions
Population draconique : plusieurs dizaines de milliers

Valeurs : Fatalisme, individualité, survie
Climat : automne continental perpétuel
Description : les terres du Neuvième Dragon n'ont rien d'accueillant. Elles se composent de paysages variés mais tous peuplés d'ombres malsaines, envahies d'une végétation moisissante et habitées par des abominations cauchemardesques. Les morts y côtoient les vivants et bon nombre de dragons de l'ombre vivent au milieu des hommes dans des villes et des villages où le magnifique le dispute au plus hideux. Kali est une terre désolée, où des brumes poisseuses masquent à la vue des parties entières de paysage, laissant autant de cachettes aux prédateurs de tous types. Contrairement à ce que l'on croit, tout le monde peut se rendre dans le Royaume de l'Ombre. Le voyage se fera simplement à ses risques et périls.



Histoire : Kali est un royaume draconique ancien datant de l'instauration de Kor. Son histoire connue est pleine de légendes affreuses, de raids menés contre les terres draconistes. Au-delà de légendes populaires, bien peu de personnes souhaitent se pencher sur l'histoire de ces terres, dont la simple évocation suffit à briser un banquet et qui rend plus sombres les longues nuits d'hiver...
Ethnologie : les habitants de Kali sont réputés pour leurs difformités et leur arts corporels malsains, incluant les scarifications et l'automutilation. Les habitants de Kor les considèrent tous comme des Corrompus difformes, bien que de rares voyageurs revenus indemnes de Kali font état d'une terre où une population maigre et farouche tente de vivre dans une relative normalité.
Mentalité et société : en Kali, les jours y sont aussi horribles que les nuits, et l'ordre naturel qui y règne est à l'image du Grand Dragon qui en est le souverain : imprévisible, violent et impitoyable. Cependant, plusieurs villes réussissent à tenir et à proposer à des dizaines de milliers de personnes de partager les règles d'une communauté. En prenant soin d'assurer sa protection, il est cependant possible d'y survivre, puis d'y vivre. Mis à part une individualité prononcée qui révulse les citoyens draconistes, on ne sait pas grand-chose de plus des Kalishites.
Politique : manipulateur, Kalimsshar décide de l'attribution de ses fiefs à ses serviteurs, humains ou dragons, les laissant ensemble se battre ou prospérer. Toutes ses volontés sont relayées par certains serviteurs puissants.
Juridique : chaque seigneur dispose d'un droit de justice différent de son voisin. Si certains l'exercent avec discernement, beaucoup se montrent capricieux.
Économie : l'économie de Kali semble s'appuyer sur des cultures vivrières et l'exploitation des ressources des marais et de plantes rares y foisonnant.
Militaire : divisées en de multiples fiefs en état de guerre permanent, les terres de Kali sont parcourues aussi bien par les vivants que par les morts ; les fiefs de Kali sont le repaire des pires combattants, souvent rejetés par les castes et mus par l'attrait de la violence gratuite. Par sa population monstrueuse, Kali est une entité militaire puissante, capable de menacer tous ses voisins par des raids épisodiques et meurtriers.

Kar

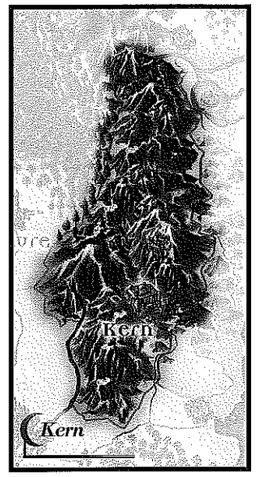
Fondation : 2308 AdC
Capitale : Ankar
Type de régime : autorité draconique
Dirigeant actuel : Kroryn, Grand Dragon du Feu
Population humaine : quatre millions
Population draconique : une dizaine de milliers
Valeurs : fougue, énergie, honneur
Climat : océanique à l'ouest, tempéré à l'est
Description : essentiellement constitué d'une toundra rocailleuse, Kar n'est pas une terre prédisposée à l'agriculture mais plutôt une nation d'anarchie. En effet, royaume de la guerre et du mercenariat, Kar attire tous les guerriers qui rêvent de démontrer leur valeur par les armes. Ankar, la Cité du Feu, est d'ailleurs le seul endroit qui ne soit pas entièrement livré au chaos. Dans ce contexte, trois cités sont assez bien établies pour n'avoir que très rarement à subir un état de siège. Il s'agit de Maurore, la cité des arènes, où les meilleurs gladiateurs s'affrontent quotidiennement, d'Arkhel, port marchand côtier réputé pour ses pirates et ses tavernes, et de Kendyr, la cité des mages du feu. Le reste des territoires est laissé aux mains d'hommes qui luttent pour le pouvoir, la fortune et la gloire. Ces contrées se résument à d'immenses champs de bataille où le fer, les cris et le sang font triompher les héros - et disparaître les plus faibles. Nul ne se soucie de ceux qui mordent un jour la poussière. Dans cette partie de Kor, la réputation se mérite à grands renforts de guerres et de combats épiques.
Histoire : les terres de Kar ont toujours servi de barrage aux incursions venues de Kali. Son histoire est jalonnée de batailles sanglantes, de faits d'armes incroyables et de sortilèges fabuleux ayant changé le cours d'une guerre.



Ethnologie : les habitants de la province sont généralement plus entraînés physiquement, ne serait-ce que pour vivre correctement dans une région où l'exploit, la prouesse physique et l'aspect extérieur athlétique sont un véritable mode de pensée.
Mentalité et société : de tradition mercenaire, les Kariens se rallient souvent à un groupe de combattants désireux de se mesurer dans une nouvelle guerre. Tous ceux qui ont déjà séjourné à Kar se souviennent de l'ambiance de conflit perpétuel qui y règne. Nul n'est jamais à l'abri d'une embuscade ou d'un défi. Les combattants forment la base de la société et toutes leurs coutumes et leurs valeurs influencent la mentalité populaire.
Politique : le régime de Kar est féodal militaire. Les seigneurs règnent selon leur bon vouloir sur leurs terres qu'ils cherchent toujours à agrandir en envahissant les fiefs voisins.
Juridique : la loi a pour avantage d'être claire et franche. Les seigneurs de guerre en place dans leur fief ont le droit de justice, adaptant les Lois draconiques selon leur bon vouloir. La seule loi relativement constante est que l'Humanisme est hérétique et que ses membres sont exécutés sans autre forme de procès.
Économie : Kar est une terre de tradition essentiellement militaire qui vit pour et par les armées sur lesquelles repose une bonne partie de son économie. La caste des combattants est donc un client de choix qui fait régulièrement appel à nombre de fournisseurs pour équiper et nourrir ses membres regroupés en troupes. Les importations sont évidemment colossales. Les armées ont également besoin de grandes quantités de dracs pour payer les nombreux mercenaires. Les ressources financières proviennent essentiellement des mines et du pillage des caravanes provenant des cités blanches de l'Empire de Solyr. Sur la côte, d'incroyables troupeaux de chevaux sauvages offrent un spectacle réputé. Après un dressage intensif, ces nobles coursiers ont la réputation d'être les meilleures montures terrestres de tout Kor.
La paysannerie est faiblement répandue à Kar, où la majeure partie de l'activité organisée se situe dans les villes ou autour des châteaux fortifiés qui parsèment le pays.
Militaire : les autres villes et villages ne sont que provisoires ou à moitié en ruine. Des incursions de l'Empire nomade Zûl ou du Royaume de l'Ombre sont fréquentes et donnent aux guerriers de très bons prétextes pour ne pas se battre entre eux mais, pour une fois, contre un ennemi commun. Les combattants parcourent les routes à la recherche d'adversaires, une ambiance de guerre civile permanente soumet les moindres ruelles à un climat de tension extrême et aucun ordre, aucune caste, ne donne l'impression de vouloir maîtriser quoi que ce soit. Seule la capitale dément cette généralité. Les rues y sont - à peine - plus sûres et les combats strictement surveillés, ou limités aux seules arènes.

Kern

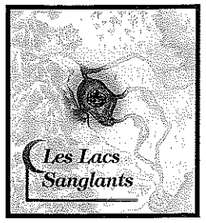
Fondation : 2279 AdC
Capitale : Kern
Type de régime : autorité draconique
Dirigeant actuel : Brorne, Grand Dragon de la Pierre
Population humaine : deux millions
Population draconique : plusieurs milliers
Valeurs : courage, rigueur, dragons
Climat : continental frais
Description : Kern est le Royaume de la Pierre. À l'image de Brorne, il n'est constitué que de reliefs escarpés : hautes montagnes et vallées profondes. C'est une terre aux paysages superbes mais aussi hostiles. Les remparts protégeant les villes sont constamment survolés par des dragons de la pierre. Outre Kern, la gigantesque forteresse militaire de Brorne, deux cités majeures sont à signaler. Tout d'abord, Gix, la cité des mages de la pierre et Dorkholm, réputée pour le talent de ses nombreux artisans. Siège de la caste des protecteurs, la capitale, offre à de très nombreux visiteurs l'hospitalité de ses immenses remparts. Dans le même ordre d'idées, l'architecture se veut à la fois fonctionnelle et grandiose. Une grande majorité des bâtisses sont construites en pierre de taille - quand elles ne sont pas directement creusées à flanc de montagne, soudées à la roche par les rituels magiques des adeptes de Brorne.
Histoire : autrefois, la capitale s'appelait Caern, nom inspiré par les monticules de pierres édifiés par les voyageurs pour marquer un repère, indiquer un passage. Elle accueillait en son sein bon nombre de serviteurs de Kroryn ou d'artisans respectueusement déçus de l'enseignement du Dragon du Feu et de Kezyr. Caern finit par prendre le nom de la province et devint Kern.
Ethnologie : les habitants de Kern ont tendance à considérer toute marque physique anormale ou toute malformation comme une marque de corruption. De ce fait, la population présente une certaine homogénéité due à l'exil des malchanceux.



Mentalité et société : tout ce qui a trait aux dragons est sacré. Les habitants de la province de Kern respectent un code de l'honneur rigide (parfois contraignant) et sont fidèles aux Édits draconiques. La société de Kern est profondément influencée par la caste des protecteurs et son organisation hautement hiérarchisée. À Kern, chaque famille, chaque village, chaque groupuscule possède ses chefs, ses officiers et ses simples soldats. Les tatouages, qui sont pourtant monnaie courante dans la majorité des autres royaumes, sont ici assimilés à des marques de corruption. Kern est le seul royaume où tout est véritablement conditionné autour du Grand Dragon tutélaire de la région. L'esprit de Brorne y est omniprésent. Il inspire la confiance et le courage, guidant les combattants et décourageant les rares ennemis - que les Inquisiteurs n'hésitent pas à nommer "infidèles" ou "hérétiques". Les Inquisiteurs ont la réputation d'être purs, incorruptibles, intègres face aux tentations terrestres et surnaturelles. Au fil des siècles, leur autorité morale s'est répandue à travers tout Kor, conférant aux protecteurs et aux fidèles de Brorne une profonde emprise sur les populations. Kern est très fier d'être le berceau de l'ordre. Chaque village comporte une stèle où sont gravés les noms des enfants qui ont réussi à rejoindre l'ordre prestigieux. Ceux qui sont morts dignement voient leur nom recouvert d'une couche de métal précieux, tandis que ceux qui ont failli en trahissant l'idéal de Brorne sont effacés des mémoires et gommés sans ménagement des stèles mortuaires - quand leur village natal ne subit pas le même sort. La région des vallées au nord est infestée de peuplades dégénérées, cachées dans les fosses et les galeries souterraines, auxquelles les Inquisiteurs livrent une guerre sans merci depuis des siècles.
Politique : chaque village vit en totale autarcie et dispose de sa propre hiérarchie.
Juridique : la Loi est assimilée à la morale ; elle a donc une valeur sacrée et ceux qui sont chargés de la faire respecter sont à la fois considérés comme des juges et des saints.
Économie : relativement peu peuplé par rapport à sa superficie, Kern comprend principalement des villages montagnards qui fournissent de très nombreuses ressources, grâce à une ingénieuse agriculture par paliers instaurée sur les flancs inférieurs des grands monts.
Militaire : l'académie militaire peut accueillir jusqu'à trois mille étudiants et il n'est pas rare que les maîtres d'armes, instructeurs et lieutenants de la garnison soient obligés de refuser des candidatures. Par sa grande puissance militaire, Kern est un îlot de paix depuis des millénaires. C'est un des rares endroits où les nobles et les chefs d'armées n'occupent pas leur temps libre à attaquer leurs voisins. Siège de l'Inquisition, la Forteresse des Neuf Pics se dresse dans une région reculée, très délicate d'accès par la route ; seuls ceux qui ont vraiment une bonne raison de s'y rendre entreprennent le voyage, qui constitue à lui seul une quête ardue et incertaine.

Les Lacs sanglants

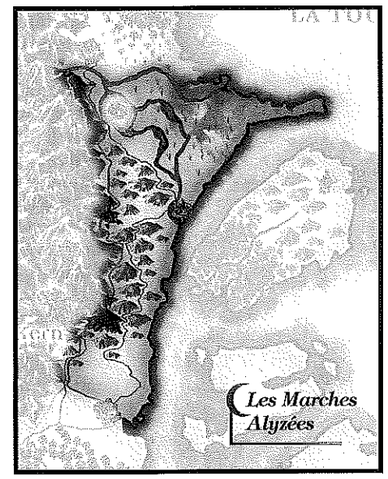
Fondation : 298 AdE
Capitale : Lacustre
Type de régime : patriarcat clanique
Dirigeant actuel : Orode, Meneur des Guerriers
Population humaine : cent vingt mille
Population draconique : quelques centaines
Valeurs : force, autarcie, lignage
Climat : continental frais
Description : les Lacs Sanglants sont situés entre l'Empire Nésora et les Marches Alyzées. Ils constituent une plaine légèrement boisée et sauvage au cœur de laquelle se trouvent plusieurs lacs mineurs et le grand Lac Sanglant. Construite sur des îlots rocheux au centre du lac et sur des pilotis issus de la forêts qui entourait auparavant les lacs, la cité de Lacustre constitue l'une des villes les moins connues de Kor. Seuls les plus illustres voyageurs sont autorisés à visiter les îlots de Lacustre ; les autres sont impitoyablement sacrifiés.



Histoire : les Lacs Sanglants sont une terre qui a toujours eu une connotation guerrière et barbare dans toutes les légendes de Kor. Issus du rassemblement des tribus barbares, les Lacs Sanglants n'ont marqué l'histoire que par le récit de leurs raids dévastateurs et la distance farouche avec laquelle ils traitent tous ceux qui ne peuvent se targuer de la même ascendance qu'eux.
Ethnologie : les Belgoriens ont tendance à être plus forts et plus grands que les habitants du reste de Kor. Leur chevelure est normalement d'un brun clair tirant vers l'auburn, qui est pour eux une fierté dans leur héritage ancestral. De coutume, ils portent les cheveux longs en une grande crinière peignée et soyeuse leur tombant dans le dos. Certaines légendes prétendent que les Belgoriens sacrifient leurs enfants maigres ou chétifs au bord du lac, de même que les nourrissons blonds, roux ou aux cheveux noirs.
Nul n'a jamais été capable de vérifier ces horribles rumeurs...
Mentalité et société : les Belgoriens, qui doivent leur nom à un héros des temps anciens, n'ont rien d'un peuple civilisé. Ils sont au contraire sauvages et sanguinaires. Ils occupent les lacs du nord depuis plus de mille ans et n'ont jamais cédé devant les invasions successives de leurs ennemis. Dire que les habitants des Lacs Sanglants ont mauvaise réputation est un doux euphémisme. Pourtant, leur attitude belliqueuse n'est pas due à la haine ou à la peur de l'étranger. Leur société est fondée sur des valeurs élitistes qui prônent le respect absolu de la force et du pouvoir. Aussi, en défendant farouchement leur territoire contre toute incursion extérieure, ils préservent leur intégrité et leurs secrets. Leurs rapports avec les dragons sont excellents - les habitants de cette région respectent et admirent les enseignements des Grands Dragons, dont ils accueillent toujours les enfants avec bienveillance.
Comprimés entre l'Empire Nésora, plutôt envahissant, et les Marches Alyzées, pour lesquelles un ennemi commun aplanirait les conflits internes, les habitants des Lacs Sanglants se referment sur eux-mêmes, persuadés qu'ils seront incapables de survivre à une ouverture sur le monde extérieur.
Dans ce climat d'extrême tension, la région ne doit son indépendance qu'à la peur qu'elle inspire et à la réputation de sauvages sanguinaires que ses habitants ont réussi à se forger au fil des siècles.
Politique : ancestral, le pouvoir est patriarcal, détenu par une famille descendant directement du fondateur de leur peuple. Chaque tribu est dirigée par un chef guerrier qui doit imposer sa force. En général, le fils du chef défie son père à l'âge adulte et prend sa place. Tous jurent allégeance au Meneur des Guerriers du fait de son lignage.
Juridique : la loi est brutale. Le chef de la tribu détient tous les droits.
Économie : l'économie belgoriene est limitée, les Belgoriens répugnant à commercer avec les autres habitants de Kor. Lorsqu'ils le font, ils exportent des produits d'artisanat et surtout des peaux dont ils sont parmi les meilleurs travailleurs.
Militaire : la population des Lacs Sanglants reste prudente vis-à-vis de l'Empire Nésora. Les armes et les techniques de combat dont disposent les Belgoriens sont particulièrement meurtrières, conférant à chacun d'eux la force et l'efficacité de deux ou trois hommes. De plus, ils sont particulièrement doués pour la tactique et la stratégie. Entraînés au combat dès leur plus jeune âge, quelle que soit leur caste d'origine, les Belgoriens ont à maintes reprises justifié leur réputation de soldats et de meurtriers dénués de toute émotion.
Au combat, ils capturent le plus grand nombre de leurs ennemis pour les égorger sur les rives du Lac Sanglant, dont les eaux deviennent rouges du sang des vaincus. De nombreuses légendes font mention de ces pratiques, attribuant au sang versé des vertus rituelles, magiques, qui contribuent à renforcer l'aura de mystère et de peur qu'inspirent les habitants de cette région.

Les Marches Alyzées

Fondation : 1299 AdE
Capitale : Elia
Type de régime : monarchie féodale héréditaire
Dirigeant actuel : Jard le Bien-aimé, Prince des Marches Unifiées
Population humaine : sept millions
Population draconique : quelques milliers
Valeurs : diverses, mais l'unité, le respect et la prospérité sont fréquemment cités
Climat : multitude de climats parfois magiquement altérés d'après une base de climat océanique tempéré
Description : de nombreux lieux paraissent si improbables, si incongrus, que leur description laisse souvent croire aux fabulations de voyageurs prétentieux - et portés sur la boisson. La faune et la flore de certaines principautés ont été altérées pour que certains paramètres physiques soient rendus plus flagrants. En Ircadie, par exemple, les reflets cristallins des nombreuses roches rendent la lumière du jour sensiblement plus orangée. Les habitants y ont la peau hâlée en permanence et l'été dure près de six mois. À quelques lieues de là, les Olariens ont opté pour un climat beaucoup plus froid. Ils ont donc fait baisser la température et remplacé les essences végétales par des conifères capables de supporter la neige et la glace. Depuis plusieurs siècles, il est fréquent de rencontrer un ours blanc à la croisée d'un sentier. Plus loin encore, le royaume d'Arbicole est dédié aux oiseaux et à la maîtrise de l'air. Szyl y compte de nombreux adeptes et la gravité y est légèrement plus faible. Les constructions sont toutes perchées en hauteur et les oiseaux règnent en maître sur la contrée. Le rêve de la plupart des habitants étant de pouvoir un jour voler, nombreux sont les habitants qui ont développé des capacités magiques liées à la sphère des Vents. Chacune des anciennes principautés dispose d'un bastion conservé, comprenant une forteresse et une petite ville.



Histoire : les Marches Alyzées ont vu le jour grâce à l'impulsion de Jard cherchant à unifier les principautés qui longent Kern, l'Empire de Solyr et l'Empire Nésora. Il lui a fallu de longues années de négociations, de tractations et parfois de guerre pour réussir à unifier ces terres sous sa bannière.
Ethnologie : les habitants des Marches Alyzées ont une large diversité de styles ethniques bien typés car les lieux dans lesquels ils vivent ont depuis longtemps marqué leur aspect physique.

Mentalité et société : il y a autant de coutumes dans les Marches Alyzées que de royaumes ayant participé à sa fondation. Aujourd'hui encore, les vestiges des anciennes communautés restent présents, sous la forme de cultures, de traditions et d'habitudes variées. Les divisions passées des principautés ont fait des Marches Alyzées un lieu riche en couleurs, en cultures et en originalités malgré un véritable mélange d'individualités, avides de s'affirmer les unes par rapport aux autres. Les rivalités qui les ont opposées pendant des siècles ont modifié leurs vêtements et leurs arts, et chaque région possède son propre blason, fierté symbolique souvent cristallisée autour d'un monument ou d'un personnage historique. Mais certains habitants des Marches Alyzées accentuent plus encore leur différence. Les territoires étant particulièrement morcelés par la présence de nombreux vallons et collines, certains n'ont pas hésité à user de magie pour modifier le paysage. Loin d'avoir disparu, le folklore offre aux voyageurs de nombreuses perspectives. Il en va de même pour les costumes traditionnels, les plats gastronomiques, les armes ou les innombrables accents qui ponctuent le langage draconique.

Politique : les Marches Alyzées sont une multitude de minuscules pays dont les dirigeants ont tous été anoblis par Jard et dont les terres sont devenues des fiefs. Du même coup, nombre des Marches se gardent rancune de conflits séculaires et bien que Jard ait institué une monarchie héréditaire dans le but que l'aîné de ses enfants monte un jour sur le trône, la situation politique reste très instable. L'Empire de Solyr et l'Empire Nésora, tous deux voisins des Marches Alyzées, intriguent sans relâche pour diriger le pays en sous-main et éviter qu'il ne tombe sous une autre influence que la leur - une situation qui crée nombre de conflits internes. Les assassinats de personnalités du régime de ces dernières années sont imputables principalement à cette guerre politique, certes discrète, mais trop peu virulente pour s'avérer efficace. Il n'est pas sûr que la belle unité qu'affichent aujourd'hui les Marches Alyzées survive longtemps à l'instigateur de ce jeune royaume unifié... Dans les moments d'intense agitation politique et militaire, on a pu recenser jusqu'à six cents micro-États indépendants au sein des Marches Alyzées.

Juridique : chaque Marche dispose d'un système judiciaire différent, dont le seigneur local est en charge du bon fonctionnement. Les entorses et dérogations aux différentes lois instituées par Jard sont nombreuses, mais cela ne pose pas de problème tant que les sujets les plus importants ne sont pas abordés.

Économie : les Marches Alyzées produisent une multitude de denrées parmi lesquelles on retrouve les meilleurs crus de Kor. Au-delà de nombreuses autres spécialités, les Marches Alyzées sont bien dotées en mines, bois et rivages pour réussir à exporter une grande variété de biens.

Militaire : la compétition entre les potentats ne s'étant pas limitée à des conflits militaires, les styles architecturaux varient d'une forteresse à l'autre, se retrouvant jusque dans les moindres constructions du quotidien.

La pomyrie

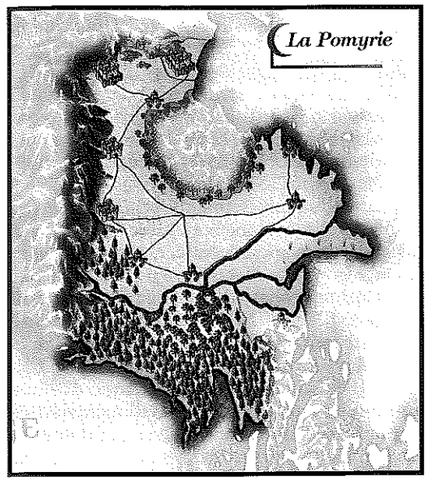
Fondation : 642 AdE
Capitale : Onyr (en hiver)
Type de régime : conseil de mages
Dirigeant actuel : Lylir, Maîtresse des Sphères
Population humaine : douze millions
Population draconique : plus de dix mille
Valeurs : spiritualité, mesure, puissance
Climat : méditerranéen humide, altéré magiquement

Description : composée de cités reliées les unes aux autres par des pactes de collaboration et des échanges commerciaux, la Pomyrie constitue un royaume aussi vaste que structuré. En hiver, la présence de la cité magique d'Onyr, capitale itinérante des arts magiques, ajoute une nouvelle pierre à l'édifice mystique de la région. Bien qu'elle ne reste que le temps d'une saison, la Cité de la Magie suffit à décourager les assaillants potentiels et à provoquer toutes sortes de cérémonies festives. En plus d'une excellente situation géographique, la Pomyrie bénéficie d'une architecture superbe qui transforme chaque cité en une petite merveille de luxe et de raffinement. Si les remparts extérieurs sont ouvertement destinés à un usage défensif, l'intérieur des cités offre un contraste singulier, mélange de sculptures baroques, de fontaines et de couleurs chatoyantes, qui démontre à quel point les mages locaux apprécient d'employer leurs talents à un usage totalement pacifique.

Histoire : la Pomyrie était autrefois appelée Pomiradie, qui vit le jour par la déclaration de son indépendance en 642 AdE, après dix ans d'une guerre violente avec l'Empire Zûl. Depuis sa fondation, on dénombre peu de cas d'affrontements parmi les peuples de la plaine. Les dirigeants magiciens de cette nation tentent toujours de s'emparer de la Forêt de Solor mais tous leurs efforts restent vains.

Ethnologie : les Pomyriens n'ont aucune caractéristique physique particulière.

Mentalité et société : la Pomyrie ne semble résister que grâce à la magie de ses dirigeants qui, adeptes de différentes Sphères draconiques, sont chargés de préserver la sécurité des habitants par tous les moyens imaginables. Plus que partout ailleurs, la magie est perçue comme une véritable manne et, pour permettre à tous de



s'initier à la connaissance et à la maîtrise de ces voies mystérieuses, des collèges et des académies de magie ont été instaurés dans la majorité des villes. Chaque ville prône une Sphère de prédilection, de façon à ce que tous les éléments draconiques soient représentés - hormis la Sphère de l'Ombre, dont la pratique est strictement interdite et passible de la peine de mort. La tradition veut qu'un mage, à chaque fois qu'il accède à un Statut supérieur au sein de sa caste ou de son collège, prenne le temps d'offrir à la ville une œuvre d'art à l'image et à la mesure de sa puissance élémentaire. Contrairement à la croyance populaire, tous les Pomyriens ne sont pas mages - en vérité, on pourrait même penser qu'ils sont moins nombreux qu'ailleurs. Si la caste dirigeante du pays est effectivement celle des mages, il est évident qu'elle ne pourrait diriger la société sans l'appui des autres corps sociaux, en particulier la caste des combattants. En revanche, il est vrai que les manifestations de magie sont beaucoup plus présentes en Pomyrie que partout ailleurs. Chacune des grandes cités étant dédiée à une Sphère, dont l'élément principal est particulièrement mis en valeur, que ce soit par la sculpture, la peinture ou l'organisation interne de la cité, les habitants se plaisent à penser que plus leur ville sera belle, plus la magie de leur dirigeant sera puissante. Parmi les traits caractéristiques des Pomyriens, il faut noter un attrait tout particulier pour la chasse, qui est considérée comme l'activité noble par excellence. Citadins et ruraux organisent régulièrement de gigantesques battues et d'imposantes chasses à courre. Les plus riches pratiquent même une inquiétante chasse à l'homme, en utilisant comme proies des prisonniers de guerre ou des condamnés de droit commun. Les mages ne rechignent pas à ce genre d'exercices - certains passent même de longues années à inventer des sorts spécifiques pour la traque ou la capture d'une proie particulière.

Politique : la politique est très populaire en Pomyrie. Le régime est une magiocratie "démocratique" réfléchie, l'élection des mages dirigeants s'effectuant en conseils.

Juridique : chaque cité dispose de plusieurs tribunaux dépendant de la caste de la Sphère maîtresse. Chaque cité dépêche de plus des juges itinérants dans les campagnes.

Économie : l'économie pomyriene est prospère, ses productions agricoles et la profusion de ressources magiques suffisant à entraîner d'importants flux d'argent et de denrées.

Militaire : la Pomyrie s'expose régulièrement aux assauts répétés des Zûls et des Galyrs, ainsi qu'aux raids des monstruosités qui surgissent de la Forêt de Solor et du Royaume de l'Ombre. Pour lutter contre ces raids, la Pomyrie entretient d'importantes troupes de patrouille, chargées d'arpenter l'ensemble du territoire et des frontières.

La principauté de Marne

Fondation : 1220 AdE
Capitale : Hyelle
Type de régime : principauté marchande, dirigée par une assemblée de commerçants
Dirigeant actuel : Rario de Zani, Prince de Maréni
Population humaine : six cent mille
Population draconique : un millier
Valeurs : enrichissement, survie, virilité
Climat : tempéré très humide



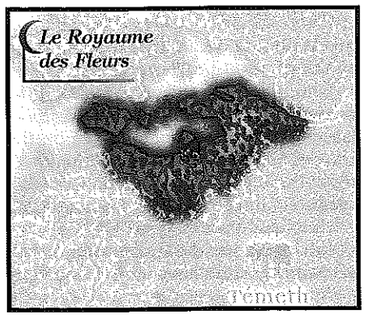
Description : les villes de la Principauté de Marne possèdent une véritable identité architecturale. Plates et étendues, du fait de leur construction sur pilotis, elles sont plus souvent faites de torchis que de pierre, ce qui les rend à la fois fragiles et inflammables. Le fait qu'elles soient saturées d'humidité rend la propagation du feu difficile et permet de les préserver d'incendies importants. Si les villes côtières sont assez sûres, les marais restent un véritable enfer, semé de pièges mortels et infesté de créatures. On ne compte plus les malheureux aventuriers qui ont fini perdus dans les sables mouvants - ou dans l'estomac d'un prédateur amphibien.

Histoire : issue de la dernière croisade de l'Inquisition, la Principauté de Marne n'a pas véritablement d'histoire. Des suppôts du Fatalisme ayant été découverts dans les marais de Path, l'Inquisition monta une armée en 1220 AdE qui refoula les Princes Magiciens plus profondément dans les marais. Zangar, la Nécropole des Princes Magiciens, disparut. Une grande partie des guerriers restèrent et fondèrent la Principauté de Marne. De plus, les rituels mystérieux des nécromants qui occupaient autrefois la région ont donné vie à des monstruosités vivantes - ou à moitié mortes -

qui ressortent du marais pour se gaver du sang des imprudents. Toutes les bonnes volontés sont alors mises à contribution pour les repousser, car il arrive qu'une véritable horde de monstres cauchemardesques déferle sur les petits villages côtiers.
Ethnologie : les Marniens présentent tous les types de physionomie, mais l'insalubrité des marécages voisins marque les générations sous la forme de petite vérole, de mycoses et de vermine. De ce fait, il est rare de porter la barbe ou les cheveux longs, cette habitude entraînant souvent poux et autres parasites.
Mentalité et société : les Marniens, issus de nombreuses migrations successives, sont principalement des aventuriers frustres, curieux ou avides de faire fortune. On comprend donc que peu d'hommes et de femmes revendiquent leur appartenance à la Principauté de Marne - la plupart préférant en effet se présenter d'une cité ou d'une région dont ils sont issus.
D'un point de vue social, la Principauté de Marne est une contrée populaire, relativement pauvre, où l'aristocratie est aussi usurpée que dépravée. Les véritables seigneurs locaux, de riches marchands issus du commerce fluvial et maritime, ne sont guère plus éduqués.
Politique : la Principauté de Marne n'est guère qu'une extension marchande et militariste de l'Empire de Solyr. Un prince est désigné parmi les marchands, à la suite de pressions et tractations incessantes par une parodie de scrutin mais le choix du Prince est assujetti à l'approbation du Frère des Dragons de Solyr.
Juridique : les chefs de village, partiaux, ont le droit de justice. Un tribunal composé des plus riches marchands conseille le chef à tous les procès.
Économie : cette principauté située à l'orée des grands marais de l'ouest est à la fois riche et prospère, car elle utilise la proximité des marais pour exploiter de nombreuses ressources naturelles - dont la culture du papyrus, la capture d'animaux sauvages, la cueillette des fruits des marais et la pêche aux poissons rares. On y trouve également du corail et du jade, deux matières hautement précieuses et prisées des négociants.
Le commerce de toutes ces marchandises avec les marchands de l'Empire de Solyr constitue une manne providentielle pour les habitants, dont les demeures colossales attestent généralement de leur richesse.
Militaire : bien que l'armée de la Principauté de Marne soit devenue un ramassis de mercenaires désargentés, les traditions guerrières des fondateurs du pays ne sont pas loin et tous les habitants sont des pionniers possédant des armes et savent se battre dans cette terres sauvage.

Le Royaume des fleurs

Fondation : 840 AdE
Capitale : Flore
Type de régime : cités indépendantes
Dirigeant actuel : Nir le Prodige
Population humaine : un million
Population draconique : un millier
Valeurs : harmonie, sérénité, communauté
Climat : tropical
Description : construit sur les ruines de plusieurs civilisations, le Royaume des Fleurs ne contraste pas beaucoup avec la Forêt Mère, dont il occupe toute l'extrémité nord-ouest. Il est constitué d'une dizaine de cités entourées de très nombreux villages, dédiés à la nature et interdisant toute effusion de sang sur leurs terres.
Histoire : les hommes qui peuplent le Royaume des Fleurs sont les descendants des anciens peuples de la forêt qui décidèrent de créer un pays pacifique. Leurs prédécesseurs pratiquaient de nombreux sacrifices humains et animaux, cherchant à augmenter leurs pouvoirs magiques et leur influence sur le peuple. Ces régimes, qui furent longtemps populaires au sein de la Forêt Mère, ont été remplacés par ce nouveau royaume, organisé dans le respect de la nature. La cité de l'Orchidée est aujourd'hui aux mains des serviteurs du Neuvième Dragon. Étrangement, il semble que la prise de cette fabuleuse cité n'ait pas eu pour but de lancer de sanglantes représailles. Interrogés à ce sujet, plusieurs Élus de Heyra ont même fait mention d'une relative quiétude, avançant l'hypothèse d'une sorte de transe collective provoquée par le Seigneur de l'Ombre. À ce jour, aucun aventurier n'a encore été en mesure de vérifier ces dires…
Ethnologie : les habitants du Royaume des Fleurs sont légèrement différents de la population de Kor. Ils sont en moyenne un peu plus petits d'un ou deux pouces et assez minces, la vie en forêt ayant modifié leur corps pour le rendre plus agile.
Mentalité et société : soumise à la loi des cycles naturels, la population du Royaume des Fleurs est particulièrement mystique. Les habitants sont des gens calmes et paisibles qui cherchent à vivre



en harmonie avec la nature et les autres. Chacune des cités a choisi une essence végétale dont elle a fait son symbole. Les habitants cultivent tous une de ces fleurs chez eux et portent les couleurs qui lui sont assorties. Ce rapport privilégié à la nature, assorti d'une quête permanente de l'harmonie et de la sérénité, exclut tout intérêt pour l'enrichissement personnel ou le conflit. La majorité des biens appartiennent aux castes qui, en échange d'une autodiscipline collective, les redistribuent à l'ensemble des citoyens. Chaque ville étant liée au nom et à la symbolique d'une fleur, la vie des bourgades s'organise toujours en fonction de la saison de floraison de l'espèce tutélaire - à l'image de Flore qui, liée à l'été, voue toute la saison chaude à une alternance de cérémonies et de festivités. Les femmes choisiront généralement de faire naître leurs enfants durant cette saison et les hommes, ainsi que les dragons, organiseront de grands rituels qui feront s'épanouir la nature environnante. En revanche, à l'approche de l'hiver, la vie de cette ville sombrera progressivement dans une profonde léthargie. Les habitants entrent alors dans un état proche de l'hibernation dont rien ne saurait troubler la quiétude. Les Prodiges en quêtes d'expériences et les jeunes, qui supportent généralement mal la léthargie, migrent alors généralement vers une ville dédiée aux fleurs d'hiver - où l'activité bat son plein.
D'un point de vue culturel, le pacifisme politique qui maintient l'ensemble de la région dans la paix et l'harmonie n'a pas supprimé la nécessité du combat. Des tréfonds de la forêt, les bêtes sauvages et les primitifs tentent régulièrement des incursions qu'il faut combattre - de peur d'être anéanti.
Mais le véritable danger vient souvent de l'intérieur des terres, où les serviteurs du Seigneur du Temps, particulièrement actifs, tentent régulièrement de soudoyer de petites cités en corrompant la fleur maîtresse.
Politique : le Royaume des Fleurs est la seule nation dont la structure politique est issue d'une caste. La succession est directe et reste dans la continuité. Chaque dirigeant choisit un successeur lors de la passation de pouvoir parmi les chefs des cités du royaume. Traditionnellement et depuis sa fondation, c'est un Prodige qui dirige le Royaume des Fleurs.
Juridique : chaque cité dispose d'un conseil de quatre à dix membres, majoritairement des Prodiges, qui traitent chaque affaire. Les chefs des cités ne sont pas consultés.
Économie : le commerce extérieur est la seule ressource économique du Royaume des Fleurs et est limité. Il existe essentiellement avec Téméth et Hyelle.
Militaire : la situation reculée du royaume et sa relative inaccessibilité en font un des rares lieux de Kor qui ne connaisse pas régulièrement la guerre. Les Prodiges forment le rempart nécessaire pour éviter l'implantation des suppôts de Kalimsshar. Cependant, malgré tous leurs efforts, la cité de l'Orchidée est aujourd'hui aux mains des serviteurs du Neuvième Dragon.

Les Terres galyrs

Fondation : 647 AdC
Capitale : Keyral
Type de régime : tribus indépendantes
Dirigeant actuel : Arland Poing d'acier
Population humaine : trois millions
Population draconique : quelques milliers
Valeurs : tribu, spiritualité, paix
Climat : hivernal modéré
Description : les Terres galyrs sont formées de grandes forêts de conifères établies sur des plateaux enneigés. Les dénivelés de cette région sont conséquents, de longues et étroites vallées séparant de grandes étendues sauvages. La faune y est abondante et se compose d'espèces habituées à la vie dans ces régions froides où la température moyenne est de 0 à 5°C.
Histoire : après s'être repliés paisiblement dans les montagnes au sud lors des avancées zûls, les Galyrs ont été pris d'une frénésie de conquêtes pendant un siècle (de 150 à 242 AdE). Ils déferlèrent alors vers le nord, jusqu'à atteindre l'Empire de Solyr et les frontières de Kern, puis retournèrent vivre dans les terres du sud sans jamais plus manifester à nouveau d'instincts belliqueux aussi exacerbés.
Ethnologie : d'un point de vue morphologique, les Galyrs sont massifs, ont le teint cuivré, les yeux en amande et portent de longues tresses blondes qui sont leur fierté. C'est l'un des rares peuples de Kor à être aussi typé. Leur dialecte est étrangement doux et il s'accompagne de gestes. Les Galyrs apprécient particulièrement les dragons des océans et ont dédié plusieurs sculptures géantes à Ozyr.
Mentalité et société : les Galyrs ont perdu leur frénésie guerrière et forment maintenant un peuple paisible. Les tribus galyrs sont constituées d'hommes et de femmes (de cinquante à trois cents membres) habitués à survivre dans des conditions de vie rudes. Fédérés en communautés depuis des temps immémoriaux, les membres de ces groupuscules s'impliquent dans la vie communautaire, partageant des traditions et une culture. À la fois chasseurs, marins et artistes, ils sont généralement pacifiques - du moment qu'on ne vient pas les déranger sur leurs terres. Un autre point marquant de la culture galyr est la pratique de l'échange des nourrissons entre tribus. D'après les récentes études menées par les érudits, il semble que cette coutume ait pour but d'éviter les alliances consanguines au sein d'une même communauté. De plus, cet échange permet aux Galyrs de revendiquer leur appartenance à un seul et même peuple - ce qui constitue l'une des meilleures garanties de paix.



Depuis des siècles, ils luttent pour leur survie contre les éléments et les nombreuses créatures - souvent issues de la corruption du Neuvième Dragon - qui descendent des montagnes. Au sud, les raids slaynns menés le long de la côte par voie de terre ou par cabotage sont particulièrement meurtriers et obligent les populations locales à s'armer pour résister. Les Galyrs sont connus pour leur hospitalité et leur attachement au respect des traditions ; les castes sont importantes et constituent une sorte de structure parallèle qui transcende souvent les racines familiales.
Politique : l'organisation sociale des Galyrs est fondée sur un modèle clanique. Il s'agit d'un régime patriarcal où les trois à dix membres d'un conseil de tribu se partagent le pouvoir.
Juridique : les patriarches (et dans une moindre mesure le conseil) gèrent l'application des lois spécifiques à chaque tribu qui diffèrent principalement selon leur position géographique.
Économie : du port de Jyn, célèbre dans tout Kor pour ses chantiers navals, sortent chaque année de petites embarcations parfaitement adaptées pour le transport de marchandise en cabotage. Une partie de l'artisanat est ainsi exportée vers Oforia et Ephar. Les tribus montagnardes possèdent d'immenses troupeaux d'animaux à cornes - notamment des chèvres et des nervix, de gigantesques pachydermes laineux. Une fois teintée, la laine de ces énormes mammifères est utilisée par les artisans galyrs qui, en la mêlant à des fils de métal, confectionnent une étoffe légère et particulièrement résistante. Ils s'en servent pour tisser des vêtements chauds et souples, offrant une protection comparable à celle d'une cotte de mailles. Appelé "gal", ce tissu est difficile à trouver car très rarement exporté par les artisans. Considéré comme l'une des seules véritables richesses locales, ce tissu possède également une connotation clanique, quasi religieuse, dont les guerriers font un usage très fréquent.
Militaire : au regard des derniers siècles, aucune guerre n'a jamais divisé ce peuple pacifique et, quoi qu'en pensent les citoyens des grandes cités, extrêmement civilisé.



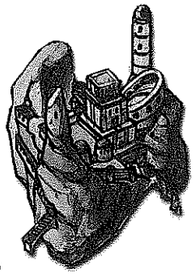
Ysmir

Fondation : 2444 AdC
Capitale : Oforia
Type de régime : union de cités-États
Dirigeant actuel : Ozyr, Dragon des Océans
Population humaine : six cent mille
Population draconique : un millier
Valeurs : sagesse, intelligence, modestie
Climat : tropical humide
Description : Ysmir est une plaine riche et humide, exploitée depuis des siècles pour la culture du riz et du papyrus. De part et d'autre de l'estuaire d'Oforia, les cités indépendantes qui forment le conglomérat d'Ysmir ne sont distantes que d'une dizaine de kilomètres les unes des autres. Sur la rive droite, Oforia, le plus grand port de Kor, est le véritable cœur de cette région. La cité abrite les plus grandes bibliothèques de Kor, où se rencontrent chaque année les plus célèbres historiens et géographes. Sa première voisine, Syria, est la ville de la connaissance de la vie et de la médecine. Myria, quant à elle, est dédiée à l'étude de la pensée et de la philosophie. Sur l'autre rive, Tamirande et Sande sont respectivement spécialisées dans les arts alchimiques et l'étude des Étoiles. Orande, enfin, la ville des arts, est réputée pour le talent de ses artisans, de ses peintres et de ses sculpteurs. Elles sont toutes dédiées au savoir et à la connaissance, prônant l'étude des textes et des arts anciens, l'apprentissage des techniques modernes, la transmission du savoir et la discussion des Édits draconiques.
Histoire : par le passé, lors de l'invasion galyr, les cités de Tamirande et d'Orande furent complètement détruites (respectivement en 172 et 186 AdE). Par la suite, grâce à une implantation solide de la caste des érudits, chacune des cités d'Ysmir est parvenue, au fil des siècles, à conserver un statut d'indépendance inviolée.
Ethnologie : les habitants d'Ysmir n'ont aucune caractéristique physique particulière.
Mentalité et société : la population citadine est obsédée par l'étude, la connaissance et les arts. Elle est curieuse, persévérante et respecte les aînés. La population rurale est des plus communes, surtout intéressée par sa survie au sein d'un royaume draconique paisible et agréable.
Politique : le régime d'Ysmir s'apparente à une dictature éclairée. Ozyr gère le pays selon des avis d'humains triés sur le volet.
Juridique : le système juridique d'Oforia est complexe. Les lois sont fixes et multiples. Leur interprétation est à la charge des érudits juristes. Les sentences peuvent être cassées par un jugement rendu par un érudit de plus haut Statut.
Économie : le commerce est florissant à Ysmir car sa position de port central le rend indispensable dans les échanges commerciaux de Kor. La papeterie, l'alchimie et la charpenterie navale sont ainsi les trois artisanats particulièrement développés. Oforia abrite d'ailleurs l'une des plus importantes flottes de cabotage de tout Kor, ce qui permet de pratiquer le commerce des matières premières et de l'artisanat par voie maritime, évitant au sud les redoutables Zûls.
Militaire : Ysmir ne possède pratiquement pas d'armée, tout au plus des forces de protecteurs en charge de la capture des criminels, la surveillance des frontières et la lutte contre les incursions de brigands ou de monstres. En fait, Ysmir est la nation maîtresse de la diplomatie de Kor et si jamais une crise devait survenir, de nombreuses armées se porteraient à son secours, celles de l'Empire de Solyr en tête.

Les cités draconiques

S'il devait exister un modèle, un symbole capable de représenter l'essence et les particularités de chacun des Grands Dragons, ce serait leurs cités. Dressées sur la terre sacrée de Kor, les neuf cités draconiques incarnent à elles seules toute la perfection, toute la complexité et toute la puissance des enfants de Moryagorn. Les artisans louent leur magnificence, les citoyens vantent la beauté des bâtiments qu'ils habitent, les mages louent la finesse des sculptures et des couleurs - mais aucun homme ne pourra jamais parler de ces joyaux de l'ancien temps sans omettre un détail. Car l'importance des cités draconiques est intimement liée à l'histoire du monde.
Les neuf cités ont été construites autour du sanctuaire de chacun des Grands Dragons, à l'heure où les hommes, devenus mortels et féconds, foulaient le sol de Kor et se cherchaient une instruction et une philosophie de la vie pleines de sagesse. En moins de quelques siècles, les hommes ont atteint les repaires des Dragons, y ont ensuite bâti des villages, puis des villes, pour se sentir plus proches du Grand Dragon et de ses enseignements. Par la suite, les sièges et temples de chacune des castes se sont érigés au cœur de ces cités qui, au fil des migrations et des conquêtes, sont devenues immenses et intimidantes. Généralement de grande taille, les temples constituent aujourd'hui encore le centre névralgique de la caste, voire de la cité qui l'abrite. Tous les autres temples qui la représentent par le monde ont beau n'être que des ambassades, les temples originels n'ont vraiment d'importance qu'aux yeux des membres les plus influents et les plus respectueux de chaque caste. Les citoyens peuvent en effet aspirer à des fonctions honorables sans jamais se rendre au berceau séculaire de leur caste ; seuls les plus influents sont contraints de s'y rendre, à l'aube de leur passage au Statut de Maître de caste, pour rencontrer leur Grand Dragon tutélaire et partager ses ultimes révélations.
Si les cités sont toutes construites aux dimensions des humains, elles abritent toutes plusieurs quartiers draconiques - d'importance variable - où la rigueur des tours et des palais draconiques contraste avec la vie effervescente dans une harmonie. En plus d'être incroyablement belles, les cités draconiques dégagent une telle aura de puissance, de splendeur majestueuse, d'immortalité, qu'il est impossible de les comparer aux simples cités qui se dressent sur la majeure partie de Kor.

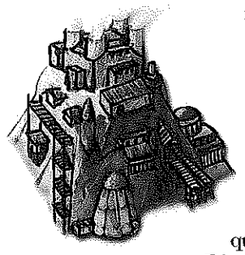
Ankor



La Cité du Feu est bâtie sur les flancs du volcan abritant le sanctuaire de Kroryn, blottie contre les roches abruptes qui surplombent le vide d'une profonde vallée, vestige d'une colossale coulée de lave. La Citadelle abrite toutes les installations et les salles d'arme de la caste des combattants, ainsi que la Cathédrale du feu dont les imposantes tours carrées jettent sur la ville les lueurs orangées des deux brasiers qui les surmontent. Toutes les murailles sont illuminées de torches et de braseros qui éclairent, de jour comme de nuit, et réchauffent l'atmosphère nocturne soumise à de forts écarts de température. Attirant régulièrement des visiteurs venus de tout Kor, la ville humaine, qui compte plus de cent quatre-vingt mille habitants, est un mélange de tous les styles architecturaux du continent. Les palais à coupoles y côtoient les jardins suspendus, les huttes et les hôtels particuliers en pierres blanches. Aussi étrange que cela puisse paraître, la cité de Kroryn est l'une des moins sûres du royaume. Le duel public y est courant, sinon officialisé, et la loi des armes est plus

prompte que celle de la négociation - sans parler de la justice et de la loi. Les combats d'arène sont également très répandus, mais le code des guerriers s'applique cependant à la lettre. Seuls les combats loyaux sont autorisés. Un citoyen combattant ne peut défier ouvertement qu'un adversaire de sa valeur, tout comme un visiteur désarmé ne saurait être assailli au sein des murailles.
À la façon d'un jeu, Kroryn accepte tous les défis que les habitants d'Ankar se risquent à lui lancer. Ces événements sont suffisamment rares pour justifier les cérémonies qui les entourent, plongeant la cité dans une intense agitation, mais les duels relevés par Kroryn s'accompagnent toujours de festivités populaires. Dans la grande majorité des cas, le Grand Dragon du Feu désigne un champion, membre de la caste des combattants, ou investit d'une partie de sa force un citoyen - ou un Élu - dont il cherche à tester ou à prouver la valeur aux yeux de tous. Il est cependant arrivé que Kroryn se sente victime d'un affront personnel et, par deux fois au cours de l'histoire d'Ankar, se rende en personne dans l'arène. Le nom de ses malheureux adversaires a été lavé par l'histoire...

Dungard



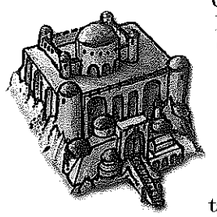
Devant le sanctuaire de Kezyr, situé dans une mine de fer, la Cité du Métal a l'aspect d'un gigantesque chantier. Construite dans une région de collines aux pieds d'une titanesque barre rocheuse, elle accueille près de deux cent trente mille habitants. Les diverses exploitations minières de la région rapportent toutes sortes de métaux et de pierres précieuses vers la ville. Ces ressources sont exploitées sur place ou exportées vers l'extérieur.
Dungard est une ville en perpétuelle évolution. Une fois qu'un puits à ciel ouvert a été exploité, il est remblayé pour que des maisons soient construites dessus. D'autres sont détruites pour commencer une nouvelle excavation. Toutes les montagnes environnantes sont percées de toutes parts et donnent au paysage un aspect déchiqueté. La ville elle-même abrite un grand nombre d'échoppes, d'ateliers et palais de la caste des artisans. Nombre d'entre eux font commerce de leur travail. Le fruit de leur labeur est très recherché. De nombreux marchands sont en affaire avec eux et exportent au loin une grande partie de la production. Il est donc particulièrement difficile d'obtenir les produits les meilleurs sans les commander longtemps à l'avance et les payer très cher. Les intermédiaires prennent leur commission au passage.

Havre



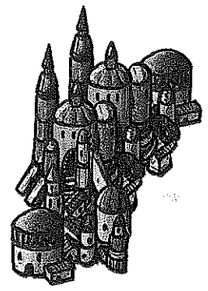
La Cité des Vents, qui abrite le sanctuaire de Szyl, n'est pas une ville au sens conventionnel du terme. Les bâtiments qui la constituent sont en fait un assemblage hétéroclite de tentes, yourtes, cabanes et autres chapiteaux démontables. Quelques maisons de pierre ou de bois, généralement des auberges ou des marchés couverts, s'espacent de loin en loin.
On trouve aussi des statues, des fontaines et même quelques places pavées autour desquelles les voyageurs viennent bivouaquer pour quelques jours ou quelques années. Le temple de la caste des voyageurs se trouve en son centre. C'est un gigantesque caravansérail ouvert aux quatre vents qui regorge de trésors. On y trouve à peu près tout ce qui est utile pour voyager ou s'installer. C'est le plus grand marché à la criée du monde et les foires qu'il organise deux fois l'an multiplient la population habituelle par huit. Elle dépasse même parfois le million d'habitants. Bien entendu, Havre est une ville dangereuse qui aurait vite fait de devenir insalubre si la caste des voyageurs n'entretenait pas à grand frais une importante garnison ainsi qu'une forte troupe de serviteurs responsables de l'entretien de la cité. Constituées généralement de protecteurs, ces troupes de soldats d'élite passent une bonne partie de leur temps à régler les querelles et l'autre à coordonner le nettoyage la ville pour éviter les départs d'épidémies. Havre est un lieu où l'on peut arriver sans rien et repartir riche et célèbre à la tête d'une caravane opulente. Il se peut aussi que ce soit le contraire.

Kern



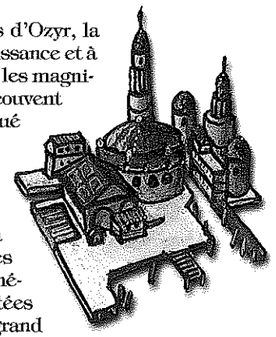
Construite au nord des Écailles de Moryagorn, la Cité de la Pierre est la plus imposante forteresse militaire de Kor. Elle impressionne ceux qui la regardent par l'épaisseur de ses murailles et la hauteur de ses tours. Son portail, haut de plusieurs dizaines de mètres, est l'un des monuments les plus titanesques de tout Kor. Le Château y abrite la célèbre académie militaire de Brorne, le Grand Dragon de la Pierre, dont l'omniprésence est perceptible dans les moindres ruelles de la cité. Calme et paisible, la ville garantit à ses habitants une sécurité absolue dont la seule contrepartie semble être l'architecture locale, massive, fonctionnelle et pesante, qui est susceptible de provoquer un sincère sentiment de claustrophobie. C'est pourquoi les nombreux quartiers humains construits à l'extérieur des remparts accueillent une majeure partie de la population. Sur les quelques cent cinquante mille âmes qui ont élu domicile à Kern, seul un tiers réside en permanence à l'intérieur de la forteresse. Capitale des protecteurs, haut lieu de l'artisanat militaire, Kern accueille chaque année un grand nombre de visiteurs, dont les plus grands maîtres d'armes et artisans du royaume.

Nadjar



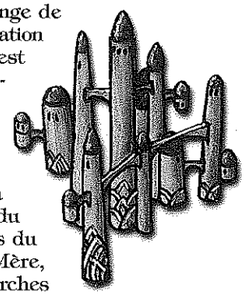
Au cœur du Royaume de l'Ombre, Nadjar est une cité au bord du gouffre, au sens propre du terme. Elle est construite sur les deux côtés d'un précipice abyssal qui déchire la terre pour s'enfoncer vers les entrailles du monde.
Le sanctuaire de Kalimsshar, dit-on, serait enfoui profondément sous la ville, peut-être même au fond du gouffre où l'on dit que l'imagination ne peut rendre compte des horreurs qui s'y terrent. La ville qui compte près de trois cent mille habitants est un amalgame inquiétant et hétéroclite où les résidences richissimes côtoient les plus infâmes bouges de tout Kor. Ici le luxe côtoie la misère, les morts marchent à côté des vivants, et les dragons se nourrissent parfois sur l'habitant.
Les cimetières sont rarement une dernière demeure car le repos, quand il existe, n'y est que passager. Pour permettre aux meilleurs éléments de le rejoindre, Kalimsshar - qui n'est le Dragon tutélaire d'aucune caste - a fait jaillir un palais d'obsidienne pour accueillir tous les parias exclus de leur caste et leur permettre de continuer à progresser.
Il abrite des Déchus qui continuent à transmettre le savoir, formant ainsi une branche interdite et occulte de chacune des castes.
Les temples des castes installés là-bas semblent avoir cédé aux paroles trompeuses du Seigneur de l'Ombre et ne plus abriter que les serviteurs corrompus de ces ordres impies. Seuls les Prodiges ne sont pas représentés car ce sont les ennemis absolus du Neuvième Dragon. Ils refusent sa corruption et sont aux yeux du peuple immunisés à ses pouvoirs. En effet, il en est pour preuve que nul Prodige n'est jamais revenu d'entre les morts pour se joindre aux hordes de Kalimsshar.

Oforia

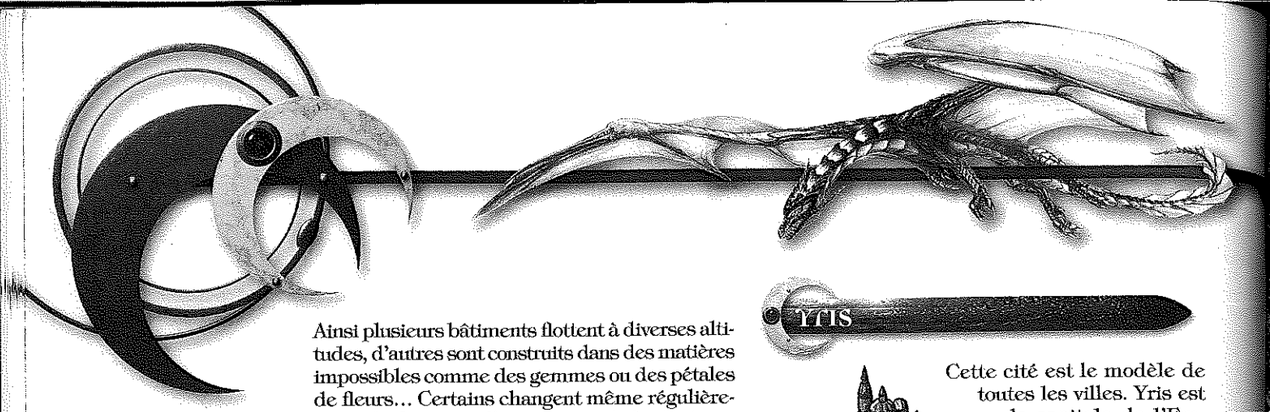


Fondée par les premiers disciples d'Ozyr, la Cité de l'Eau est dédiée à la connaissance et à la diversité. Les pontons de bois et les magnifiques passerelles de promenade couvent du regard le sanctuaire d'Ozyr, situé au cœur de la baie, à plus de cinquante mètres de profondeur.
Une partie de la puissance mystique du Grand Dragon des Océans s'y trouverait, au cœur de la bibliothèque interdite où seuls les Maîtres érudits sont autorisés à pénétrer. Tout autour, les quais et les jetées de bois et de pierre accueillent un grand nombre de navires, faisant de la cité le plus grand port du monde. Située au centre du conglomérat d'Ysmir, entourée des cinq cités-États dédiées à la connaissance, Oforia est spécialisée dans le savoir, dans les arts du livre, ainsi que dans l'étude de l'histoire et de la géographie. C'est une ville agréable et élégante, dont les hautes tours et les immenses verrières se dressent vers le ciel. Principalement peuplée d'érudits et de mages, Oforia abrite également de nombreux commerçants, ainsi qu'une petite communauté d'artisans particulièrement curieux. Riche de plus de trois cent mille habitants, Oforia constitue l'une des plaques tournantes de l'économie de Kor et un lieu de passage obligé pour toutes les marchandises transitant le long de la côte est.

Onyr

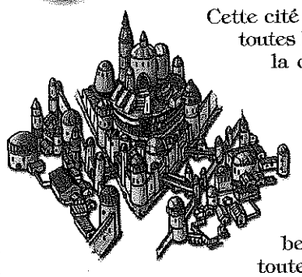


La Cité de la Magie est la plus étrange de toutes les cités draconiques. Son édification autour du sanctuaire de Nenya ne s'est pas faite sans mal. La cité n'a pas d'emplacement fixe. À chaque saison elle se téléporte tout entière avec ses habitants dans des régions situées aux quatre coins de Kor. Elle apparaît successivement sur une île au large de la Principauté de Marne à l'intérieur du golfe, puis dans l'un des vastes bras du fleuve Lom, au cœur de la Forêt Mère, ensuite sur l'avancée de terre des Marches Alyzées dans l'océan et enfin en Pomyrie au sud de la Forêt de Solor. Elle est alors, tout l'hiver, la capitale de ce royaume. Onyr abrite le Temple de la Magie qui n'est dédié à aucune Sphère en particulier. Chaque Sphère dispose de bâtiments propres et périphériques, reliés entre eux par des passerelles élémentaires, le tout formant le siège de la caste. La ville est particulièrement impressionnante, même si elle abrite à peine cent mille âmes. Elle est construite dans toutes les directions et les lois de la nature sont souvent transgressées.



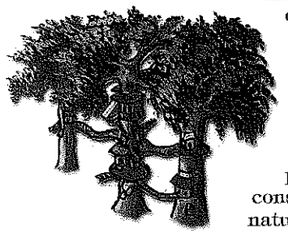
Ainsi plusieurs bâtiments flottent à diverses altitudes, d'autres sont construits dans des matières impossibles comme des gemmes ou des pétales de fleurs... Certains changent même régulièrement de forme et d'apparence, s'adaptant aux besoins de leurs occupants. Cette cité est un compromis improbable entre rêve et réalité.

Yris



Cette cité est le modèle de toutes les villes. Yris est la capitale de l'Empire de Solyr mais aussi de tout Kor. Khy, le Grand Dragon des Cités, y invite les hommes depuis l'aube de l'humanité et toute la ville est son sanctuaire, même si un bâtiment lui est spécialement dédié. Ce palais est resté longtemps sans fonction, étant simplement utilisé par quelques visiteurs humains ou dragons de passage. Khy en a fait don à la caste des commerçants et il lui sert aujourd'hui de temple. Yris est la plus grande et la plus peuplée de toutes les villes de Kor. Elle est construite à la séparation d'un fleuve en deux bras qui se jettent à plusieurs centaines de kilomètres de là dans la Source et l'Interdit. Ces deux importants cours d'eau sont navigables et constituent le plus grand axe marchand de l'Empire de Solyr. Capitale du commerce, Yris est une ville opulente où il fait bon demeurer. On ne compte plus les théâtres, les cabarets et les auberges qui s'y sont ouverts au fil du temps. Il y a toujours quelques chose à y faire. De très nombreux nobles provinciaux y entretiennent un manoir somptueux. Ils rivalisent de luxe avec ceux des princes marchands qui entretiennent tous ici une résidence prestigieuse. Les dragons aussi aiment à y résider et se font construire des tours et des palais sur les rives extérieures. Ils peuvent même choisir d'être un peu plus loin dans les collines pour dominer la ville. Yris compte près de sept cent mille habitants et sa population augmente régulièrement. À côté de tout le luxe qui s'y affiche ouvertement, une grande communauté criminelle profite de l'opulence. Ici le monde est un peu plus fou qu'ailleurs.

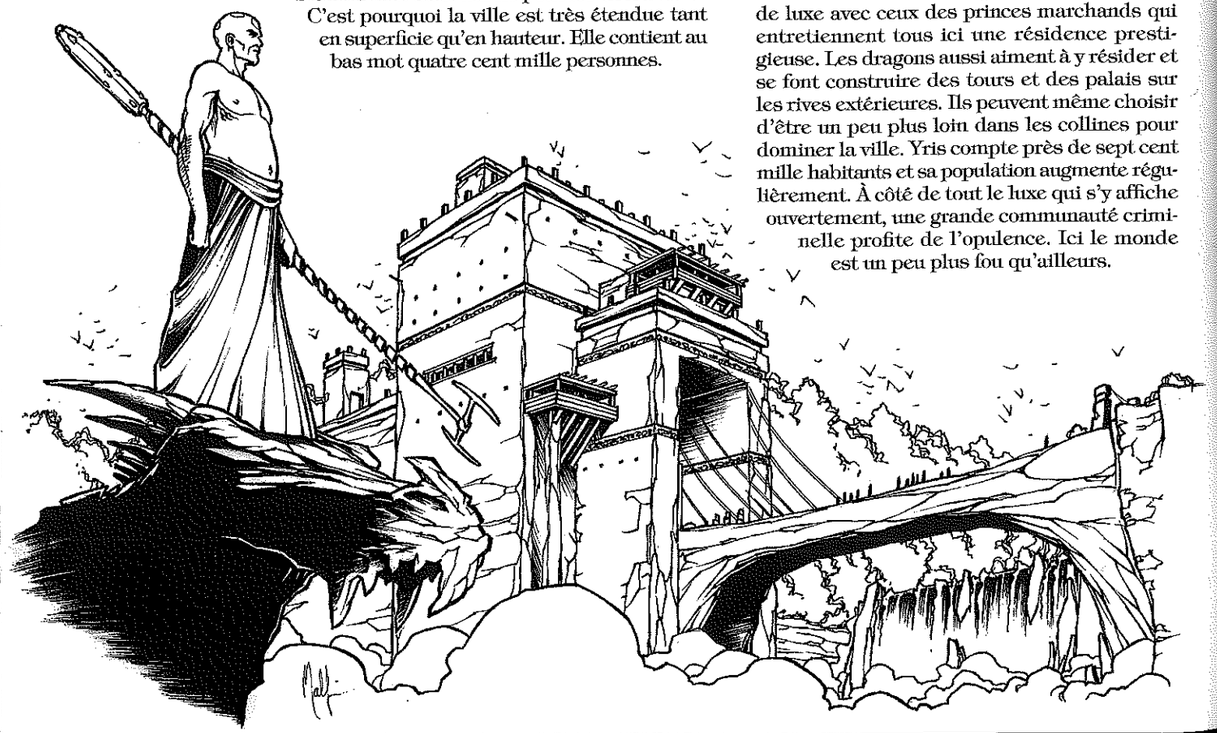
Remerh



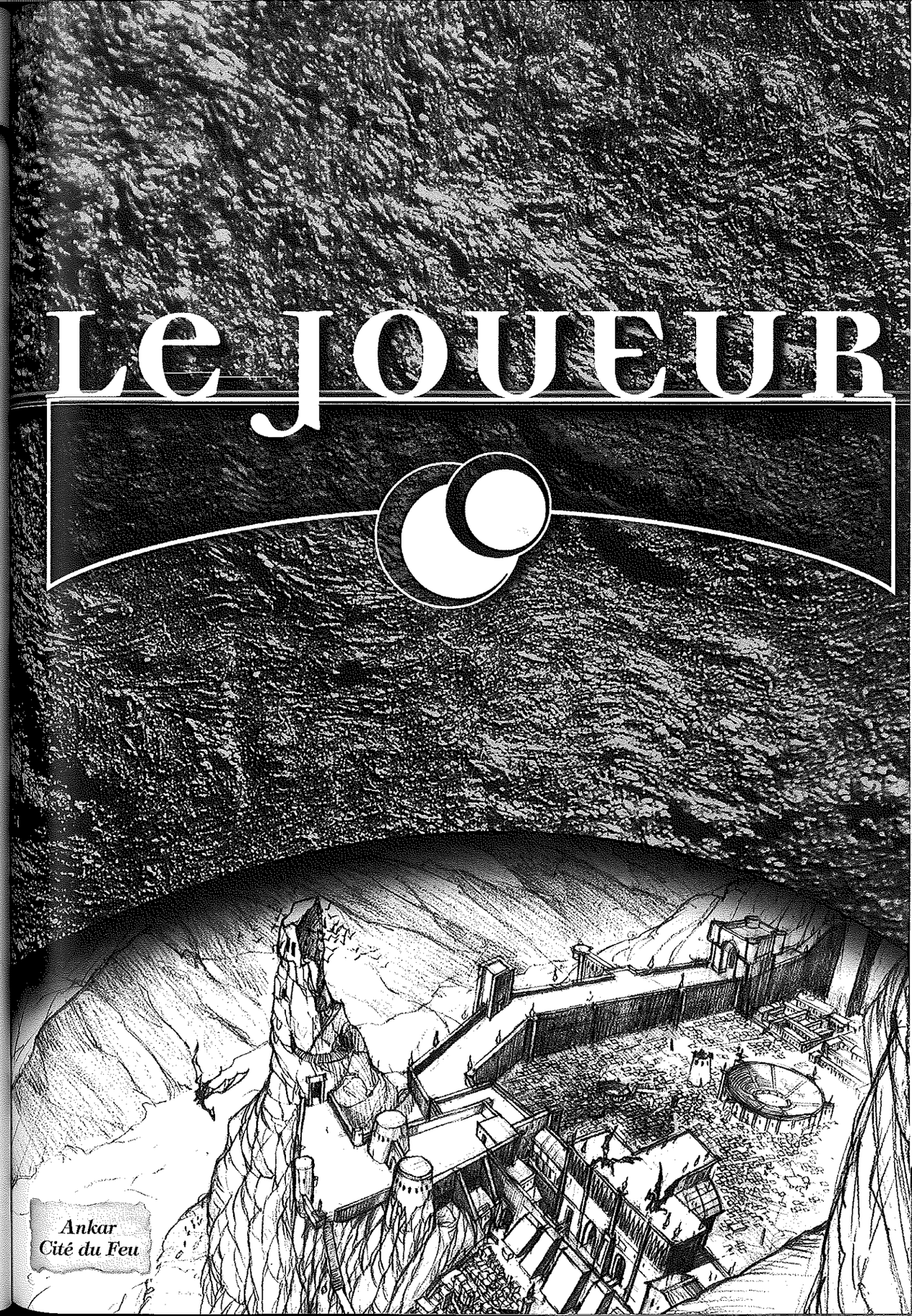
La Cité de la Nature est au cœur de la Forêt Mère. C'est un lieu magnifique, étroitement et harmonieusement situé dans des arbres millénaires. Les hommes, les dragons et de nombreux animaux y vivent en bonne relation. La plupart des habitations sont construites à partir d'éléments naturels. La pierre et le métal y sont presque absents.

Le Temple des Prodiges est situé au sommet de l'un des plus hauts arbres. Il est en permanence habité par des dragons. L'arbre en question n'est autre que le sanctuaire d'Heyra. Il domine la forêt offrant une perspective imprenable. La cité fourmille de très nombreuses espèces végétales et animales. C'est un florilège de merveilles, un lieu enchanté. Un arc-en-ciel de couleurs et de parfums séduit ceux qui y vivent, les plongeant dans une quiétude bienfaisante dont nul ne peut les détourner.

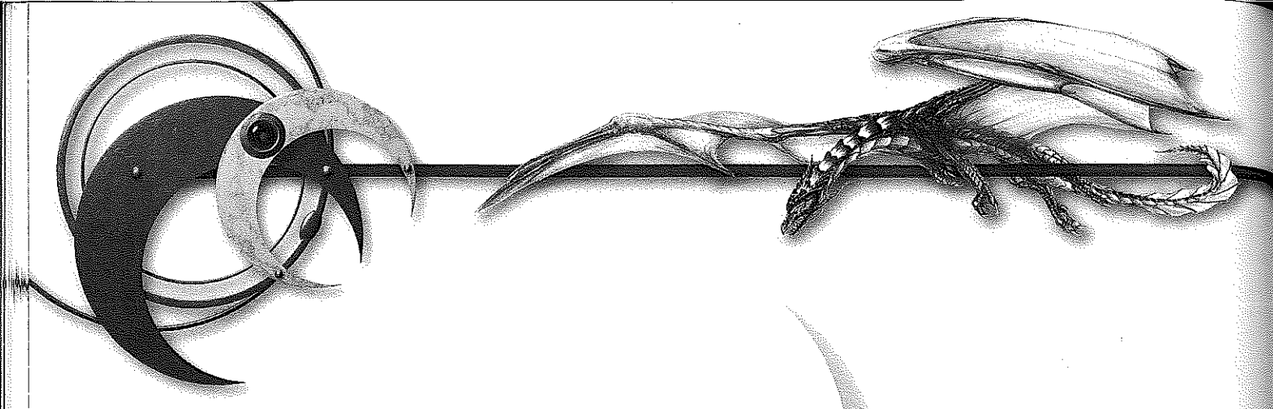
C'est pourquoi la ville est très étendue tant en superficie qu'en hauteur. Elle contient au bas mot quatre cent mille personnes.



Le JOUEUR



Ankar
Cité du Feu



Le personnage

Isham...

Tout au long de ce chapitre, nous suivrons en marge l'exemple de création d'un personnage de base, Isham. Afin de mieux comprendre chaque étape, tous les choix effectués par Sébastien, le joueur créant ce personnage, seront détaillés dans ces marges.

La création de personnage

Avant de se lancer dans l'aventure, chaque joueur doit commencer par créer son personnage. Contrairement au théâtre où les acteurs se glissent dans le costume d'un héros déjà existant, le jeu de rôles laisse à chaque participant le soin de choisir et de façonner le héros qu'il fera ensuite évoluer dans les intrigues concoctées par le meneur de jeu. Cette étape est sûrement l'une des plus importantes du jeu. Elle permet aux joueurs de définir les moindres détails des personnages qu'ils souhaitent incarner et offre au meneur de jeu un excellent moyen de leur présenter les principaux aspects de l'univers.

Le système de création de *Prophecy* est à la fois simple et précis afin de fournir aux joueurs le plus de renseignements possibles sur leur futur compagnon d'aventures. Ici, vous n'aurez qu'à répondre à de simples questions pour voir votre personnage prendre forme sous vos yeux ; en suivant l'ordre de ces pages, muni d'un dé à dix faces (D10) et d'une feuille de personnage, il vous faudra moins d'une heure pour obtenir un héros complet, riche de nombreuses Compétences et d'un caractère bien trempé.

Les étapes de la création

Les joueurs doivent suivre les étapes telles qu'elles sont présentées ici car il est important de définir certaines des caractéristiques du personnage dans un ordre précis. En effet, il serait absurde de déterminer les Compétences d'un personnage avant de connaître son métier lié à sa caste ou son âge.

Tout au long de ce chapitre, diverses informations vont vous être données sur les différentes étapes et leur impact sur le jeu.
Toutefois, si vous ne désirez pas relire tous les paragraphes à chaque création de personnage, chaque étape se voit attribuer un numéro que vous pourrez facilement retrouver afin de passer rapidement d'une étape à une autre.

Ces étapes sont les suivantes :

1. **Le concept**
2. **L'Augure de naissance**
3. **L'âge**
4. **Le choix de la caste**
5. **Les Caractéristiques**
6. **Les Attributs**
7. **Les Tendances**
8. **Les Avantages et Désavantages**
9. **Les Compétences**
10. **L'équipement**

Le concept

1 Avant de parler de chiffres et de termes techniques, il est important de définir le type de personnage que vous souhaitez créer. Demandez-vous simplement quel âge aura votre personnage, de quel style de dragon il se rapprochera, quels seront ses principaux centres d'intérêt, vers quel métier il va se tourner, etc. À ce stade, une simple phrase suffit : un jeune guerrier au tempérament imprévisible poursuivant un ennemi ancestral aux quatre coins du royaume, un vieil herboriste au passé tourmenté, un montreur d'animaux quelque peu malhonnête, une danseuse itinérante avide de découvrir le monde, etc.
Cette seule idée de départ vous permettra de simplifier les choix à venir et d'attribuer les bonnes valeurs aux différentes caractéristiques de votre personnage.

Quelques questions pour définir un personnage

Pour aider le joueur à enrichir l'historique de son personnage, une série de questions est prévue pour lui permettre de modeler, en quelques minutes, une véritable identité aux acteurs imaginaires de *Prophecy*. Cette liste n'a rien d'exhaustive, et il est tout à fait possible de s'en passer, mais le simple fait de répondre à quelques questions apparemment anodines peut apporter de nombreuses idées aux joueurs. En cas de doute, le meneur de jeu peut être consulté pour faciliter la réponse à certaines de ces questions ou développer quelques-uns des traits majeurs du personnage dont la description va se constituer au fur et à mesure que le joueur notera ses choix sur sa feuille de personnage.

Le profil général : le personnage est-il un homme ou une femme ? Est-ce un enfant, un adulte ou un vieillard ? Est-il plutôt "physique", intellectuel ou manuel ? Préfère-t-il le combat, la magie, la connaissance, le voyage, le dialogue, les rencontres ? Vers quelle caste va-t-il se tourner ?

Le physique : le personnage est-il plus grand ou plus petit que la moyenne ? Est-il maigre, athlétique, particulièrement musclé ou légèrement enrobé ? De quelle couleur sont ses cheveux, ses yeux ? A-t-il un signe distinctif, une cicatrice, un trait physique particulier ?

La famille : de quelle famille le personnage est-il issu ? Est-il noble, orphelin, d'origine paysanne, issu d'une caste quelconque ? A-t-il des frères, des sœurs, un jumeau, des enfants ? Ses parents ou grands-parents sont-ils toujours en vie ?

Le passé : le personnage a-t-il déjà vécu des événements importants ? A-t-il participé à des batailles, à des cérémonies ? Un acte remarquable lui est-il attribué ? A-t-il commis une faute, une erreur, un meurtre ? S'est-il attiré les foudres d'un ennemi puissant, la sympathie d'un compagnon sincère, la complicité d'un animal familier ? De quel genre de contrée vient-il ? A-t-il été obligé de quitter sa ville ou sa région natale et, dans ce cas, pour quelles raisons ? Est-il recherché ou connu, anonyme, banni ?

La mentalité : le personnage suit-il un code de conduite, des principes moraux, les édits d'un culte ? A-t-il le sens de l'honneur, de la loyauté, du courage ? Quels sont ses vices, ses vertus, ses qualités, ses défauts ? Que pense-t-il de la magie, des dragons, des hommes, du combat ? Est-il effrayé par la magie ou la technologie ?

Les centres d'intérêt : quels sont les principaux intérêts du personnage ? Qu'est-ce qui le pousse à voyager, à se battre, à pratiquer la magie, à vendre ses services ? A-t-il un idéal, une quête à mener, une envie secrète ? Rêve-t-il d'une vengeance, d'une découverte, d'une rencontre ? Est-il motivé par la perspective du gain, de la connaissance, de l'apprentissage ? Pourquoi a-t-il choisi sa caste ?

Les passions : le personnage est-il attiré par l'argent, l'amour, le danger, la violence, l'envie d'aider son prochain ? A-t-il un être cher à son cœur, une femme, un mari, un foyer ? Exerce-t-il son métier pour parvenir à un but précis ? A-t-il un objet, un livre, une arme de prédilection ?

Les haines : le personnage poursuit-il un ennemi, une vengeance ? En veut-il à quelqu'un de précis, à un groupe, à une communauté ? A-t-il des préjugés à l'égard d'une tribu, d'une nation, d'une famille de dragons ou de créatures ?

Les ambitions : quelles sont les ambitions du personnage ? S'est-il fixé un but, un objectif ? Que souhaite-t-il accomplir ? Qu'attend-il de ses voyages, de ses aventures ? Souhaite-t-il faire des rencontres particulières, amasser de l'or, découvrir une région ?

Isham...

1 *Après avoir simplement défini le nom de son héros, Sébastien se penche sur son concept. Il se décide pour un homme d'âge moyen, pratiquant la magie, relativement actif et entreprenant. Il opte pour un passé familial simple, ses deux parents et ses frères et sœurs étant toujours vivants. Il choisit aussi de faire pratiquer à Isham l'art du combat et lui projette une mentalité fière et honorable. Il envisage de pousser la fougue d'Isham pour en faire un personnage un peu impulsif, avide de combats glorieux et d'exploits.*



LES AUGURES

D10	Augure	Caractère	Motivation	Qualité	Défaut
1	Le fataliste	Froid et méprisant	Modifier	Prudent	Implacable
2	Le volcan	Fougueux et passionné	Réussir	Franc	Colérique
3	Le métal	Méticuleux et taciturne	Créer	Précis	Arrogant
4	La cité	Curieux et sociable	Rencontrer	Sociable	Manipulateur
5	Le vent	Impulsif et spontané	Découvrir	Motivé	Inconstant
6	L'océan	Calme et pacifique	Apprendre	Sage	Moralisateur
7	La chimère	Mystérieux et observateur	Comprendre	Sensible	Énigmatique
8	La nature	Bienveillant et chaleureux	Fonder	Convivial	Mystique
9	La pierre	Laconique et solitaire	Survivre	Engagé	Borné
10	L'homme	Inventif et visionnaire	Inventer	Imaginatif	Matérialiste

Isham...

Sébastien jette un D10 et obtient un 10. Isham est né sous l'Augure de l'homme, ce qui le rend inventif et imaginatif en plus de son caractère projeté par Sébastien. En revanche, il va devoir intégrer un côté matérialiste à Isham, qui devient alors dans son idée très intéressé par l'argent et les biens matériels.

Les Augures

À la façon des signes du zodiaque, tous les personnages de *Prophecy* naissent sous un Augure, majoritairement lié à l'un des neuf Grands Dragons. Ils définissent certaines des orientations du personnage et donnent une petite idée de la façon dont celui-ci va aborder les événements de sa vie. Les renseignements que donnent les Augures n'ont rien de rigide ou d'obligatoire. Ils déterminent les grandes lignes de son caractère, de ses motivations et de ses préférences.

2 Pour déterminer l'Augure de naissance du personnage, lancez un D10 et reportez-vous au tableau ci-dessus.

L'âge de départ

Isham...

Sébastien a une idée globale de l'âge d'Isham et décide d'opter pour un personnage adulte d'environ vingt ans, sans jeter de dé. S'il n'avait pas eu d'idée précise de son âge, il aurait toujours pu le déterminer de façon aléatoire (cf. tableau).

L'âge joue un rôle majeur dans le processus de création d'un personnage. Le système de *Prophecy* utilise l'âge pour accentuer les qualités et les défauts naturels de chaque personnage. Ainsi, un enfant sera souvent plus souple qu'un adulte, mais nettement moins compétent, car il aura eu moins de temps pour développer ses connaissances.
En termes de jeu, l'âge détermine un certain nombre de bonus et de malus qui viendront modifier les chiffres définissant les Caractéristiques, les Attributs ou les Compétences du personnage. Le choix de la tranche d'âge est donc très important.

Cinq tranches d'âge vous sont proposées :

enfant, adolescent, adulte, ancien et vénérable. Vous découvrirez leurs atouts et leurs défauts tout au long de ces pages, mais la plupart sont souvent évidents (expérience, naïveté, faiblesse physique, etc.).

Il est important de préciser que les anciens et les vénérables, pour compenser leurs désavantages physiques, disposent d'un atout relativement important. Au moment de choisir leur caste (cf. plus loin), ils peuvent débuter l'aventure avec le deuxième Statut de celle-ci s'ils satisfont à toutes les conditions requises. Les différents niveaux d'évolution au sein d'une caste sont en effet liés aux Points de Compétence que les personnages ont accumulés, et seuls les personnages anciens ou vénérables ont une chance de disposer d'assez de points pour prétendre à un rang plus élevé que celui d'Apprenti (qui correspond au premier Statut). À l'opposé, les enfants, n'ayant qu'une courte expérience de la vie (et donc moins de Points de Compétence), disposeront d'un autre avantage : celui d'éventuellement récupérer plus vite leurs Points de Chance (cf. Avantages).

3 Si aucune tranche d'âge ne semble convenir à l'idée que vous avez de votre personnage, vous pouvez lancer un D10 et vous reporter au tableau ci-dessous. Certains d'entre vous seront peut-être surpris de voir que l'on est "ancien" dès la quarantaine, mais il ne faut pas oublier que l'espérance de vie dans un univers tel que celui de *Prophecy* n'excède guère une cinquantaine d'années... De plus, les personnages incarnés par les joueurs ont la particularité d'être des Élus potentiels qui, choisis à la fois par les Étoiles et les Grands Dragons, vont être appelés à vivre des aventures hors du commun.

L'ÂGE

D10	Âge de départ
1	enfant (6-10 ans)
2-3	adolescent (11-15 ans)
4-7	adulte (16-40 ans)
8-9	ancien (41-50 ans)
10	vénérable (51 ans et plus)

Le choix de la caste

Dans le monde de *Prophecy,* les huit castes (dirigées par les huit Grands Dragons) sont l'épine dorsale de la société. Chacune d'elle rassemble un grand nombre de corps de métier possédant un tronc commun de Compétences. Faire partie d'une caste est le seul moyen d'accéder à une formation dans Kor, car les castes possèdent le monopole de l'enseignement. Ainsi, dès son plus jeune âge, les plus prometteurs des individus sont pris en charge par une caste qui fera d'eux des citoyens libres et indépendants. Chaque caste possède non seulement une philosophie, mais aussi des Compétences particulières, des Techniques réservées, des Privilèges et un code de conduite (les Interdits) qu'il est impératif de suivre si l'on veut progresser en leur sein.

Toutes les professions, de la plus généraliste à la plus spécialisée, requièrent un certain nombre de prédispositions physiques et mentales - autant de valeurs chiffrées que gèrent les Caractéristiques, les Attributs, les Compétences et Techniques. Avant de définir ces valeurs, il faut donc que le joueur sache de quoi son personnage aura besoin. Un combattant aura besoin d'être fort et rapide, un mage appréciera ses capacités de mémoire et de volonté, etc.
Comme les différentes Caractéristiques, le Statut d'un personnage au sein de sa caste peut évoluer au fil des aventures. Cette possibilité d'évolution est des plus motivantes car les joueurs verront leur personnage gagner progressivement de l'influence, de la renommée et des responsabilités. Dans certaines castes, la progression est fondée sur les actes et le mérite, dans d'autres, sur le savoir et l'expérience.

4 La description résumée des huit castes doit permettre aux joueurs de choisir tout de suite la profession de leur personnage, afin qu'ils puissent ensuite attribuer des valeurs cohérentes aux Caractéristiques et aux Attributs qui lui seront utiles.

Les artisans

Certains prétendent que ce sont les soldats qui font gagner les batailles... Mais que devient un combattant privé de son arme ? Un protecteur sans son armure ? Un riche commerçant, sans ses parures ? Artistes de la forge, magiciens de la création, virtuoses de l'enchantement, les artisans sont les sculpteurs d'un monde où tout, de la plus vile des peaux à la plus pure des gemmes, peut être transformé en un objet unique et merveilleux.
Les artisans doivent posséder la meilleure Coordination possible, ainsi qu'un score élevé en Perception et en Intelligence, car leur Attribut Manuel est presque aussi important que leurs facultés d'apprentissage et de mémoire. La Maîtrise est très importante pour ces personnages, qui devront se spécialiser dans leurs Compétences s'ils veulent atteindre les Statuts les plus élevés et s'initier aux arcanes de la magie pour ensorceler leurs créations.

Les combattants

Cette caste hautement martiale forme les combattants solitaires, les maîtres d'armes et les aventuriers dont les hauts faits guerriers resteront gravés dans les légendes de Kor. On dit qu'il suffit d'une arme et d'un peu de courage pour apprendre l'art du combat, mais la voie de la perfection exige bien d'autres qualités, comme la souplesse, la force, le sang-froid, le sens du devoir et du sacrifice, etc.
Pour créer un bon combattant, il est donc important de développer les Caractéristiques physiques du personnage, notamment la Force et la Résistance, la Coordination et la Perception car elles influencent respectivement sur l'Attribut Physique et la valeur d'Initiative qui seront utilisés lors des combats. Un bon score de Maîtrise ou de Chance sera également le bienvenu et la Coordination permettra un choix conséquent d'armes. L'âge n'a guère d'importance, mais les personnages les plus vieux risquent de se trouver confrontés à quelques problèmes d'ordre physique, car la vigueur et les réflexes se dégradent progressivement avec l'âge.

Les commerçants

Avec le développement des hommes, les cités ont découvert le commerce et la prospérité, mais aussi la convoitise, la luxure et l'art du compromis. Les commerçants de la caste de Khy sont à l'image de cette société, où les simples vendeurs d'étoffes côtoient les voleurs de bourse, les assassins, les diplomates et les contrebandiers de tous horizons. Dans ce dédale de mensonges et d'apparences trompeuses, comment reconnaître un honnête marchand d'un vulgaire coupe-jarret ?
Il existe donc deux types de commerçants : ceux qui auront besoin de Caractéristiques mentales et d'un Attribut Social élevés - pour négocier, vendre et convaincre - et ceux pour qui la Coordination, la Chance, l'Attribut Manuel et les Compétences de Manipulation seront beaucoup plus utiles, pour fouiller les poches et se dissimuler dans l'ombre.

Les érudits

Les protégés du Grand Dragon des Océans, mère de tous les secrets du monde, se considèrent eux-mêmes comme les

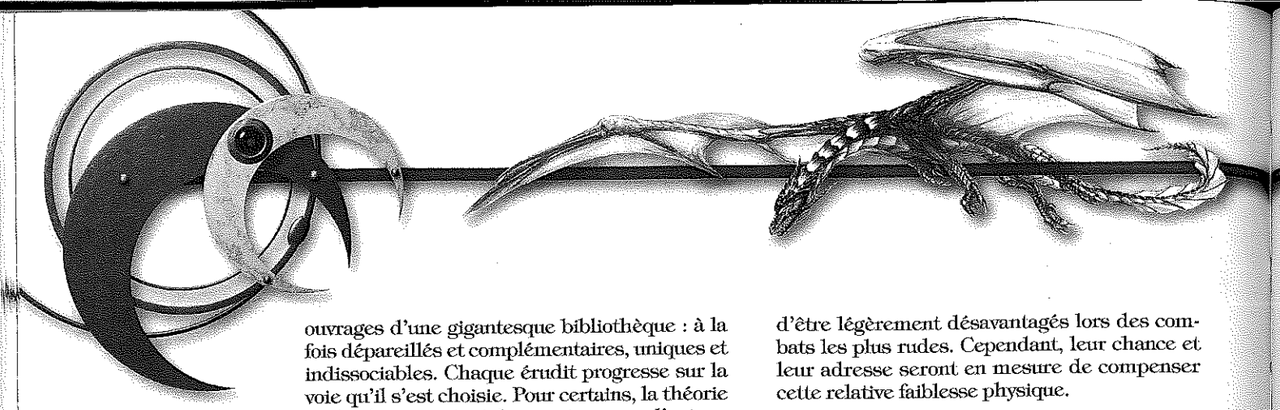
Question de style

Au cours des paragraphes qui suivent, vous trouverez des conseils sur les Attributs et les Caractéristiques privilégiées selon la caste que votre personnage a intégré. Toutefois, il existe de nombreuses variantes sur ce profil, que vous trouverez en marge afin de vous permettre de concevoir des personnages plus typés.

Question de style

Quel sera le style d'un artisan qui privilégie son :
Physique : l'artisan militaire, l'itinérant à la recherche de nouvelles techniques
Mental : l'alchimiste, le concepteur, le collectionneur
Manuel : l'artisan créatif, le fournisseur des marchands, le boutiquier
Social : l'expert, le conseiller de la guilde marchande

Quel sera le style d'un Combattant qui privilégie son :
Physique : le combattant puissant à la recherche de l'exploit
Mental : le stratège, le théoricien du combat
Manuel : le débrouillard, l'ingénieur militaire
Social : le général, le tribun ou l'intendant



ouvrages d'une gigantesque bibliothèque : à la fois dépareillés et complémentaires, uniques et indissociables. Chaque érudit progresse sur la voie qu'il s'est choisie. Pour certains, la théorie est le plus important des savoirs ; pour d'autres, l'expérience de la vie est la seule véritable leçon. Les érudits sont de loin les moins "physiques" des personnages de *Prophecy*. Leur force vient de leur mémoire, de leur rapidité de réflexion et de leur capacité à comprendre. Les Caractéristiques mentales, les Compétences Théoriques et Pratiques, ainsi que quelques Avantages bien choisis, seront donc indispensables à la création d'un bon érudit.

Question de style

Quel sera le style d'un commerçant qui privilégie son :
Physique : le voleur, le bandit, le maître d'escorte
Mental : le caravanier, le grossiste, le marchand élitiste
Manuel : le joueur, le roublard, le colporteur itinérant
Social : le vendeur chaleureux, l'arnaqueur, le courtisan

Quel sera le style d'un érudit qui privilégie son :
Physique : l'explorateur, le pilleur de ruines
Mental : le gardien du savoir, le juriste, le bibliothécaire, le soigneur
Manuel : le concepteur, l'inventeur
Social : le diplomate, le conseiller seigneurial

Quel sera le style d'un mage qui privilégie son :
Physique : le mage de combat, l'intuitif autodidacte
Mental : le théoricien, l'étudiant méthodique, le sage
Manuel : le mage herboriste, le spécialiste des Clés
Social : le baladin sorcier, le conseiller dépêché par la caste

Les mages

Éclairs foudroyants, murs de flammes, guérisons miraculeuses, boucliers d'énergie... Les pouvoirs dont disposent les mages semblent n'avoir aucune limite - si ce n'est celle que leur imposent parfois les Grands Dragons dont sont nées les neuf Sphères élémentaires. Aussi, qu'il ait été bienveillant ou cruel, sage ou destructeur, est-il rare que le nom d'un mage soit oublié par les légendes que colportent les baladins.
Un bon mage a besoin d'Intelligence, de Volonté et d'Empathie, car il utilisera les valeurs de ces trois Caractéristiques afin de lancer des sortilèges, en calculer les effets, résister aux effets des autres sorts et aux effets secondaires. Comme pour les autres castes, le choix des Compétences sera primordial et l'achat d'Avantages jouera un rôle non négligeable dans les perspectives d'évolution du personnage. Il n'est pas déconseillé de créer des mages trop jeunes, mais les anciens et les vénérables auront certainement plus de facilité à utiliser leurs pouvoirs.

Les prodiges

En acceptant de perdre leur immortalité pour devenir féconds, les hommes perdirent aussi le Lien des Grands Dragons pendant plusieurs siècles, jusqu'au jour où l'un d'entre eux parvint à émouvoir Heyra, Mère de la Nature. Ainsi naquit la caste des Prodiges, premiers et véritables Élus des Dragons, dont le nom symbolise encore aujourd'hui le don de soi, la protection de la vie et la sagesse enseignée par les Grands Ailés.
Sous leurs allures monastiques, les Prodiges sont tout de même de redoutables combattants. Ils ont donc besoin de Caractéristiques physiques développées, de réflexes et de Compétences de Combat. Un Attribut Mental élevé sera aussi appréciable, la force n'étant rien sans un esprit sage pour la guider. Il n'y a pas d'âge pour défendre la nature, mais les plus jeunes risquent d'être légèrement désavantagés lors des combats les plus rudes. Cependant, leur chance et leur adresse seront en mesure de compenser cette relative faiblesse physique.

Les protecteurs

De toutes les castes draconiques, celle des protecteurs forme sûrement la plus noble et la plus impressionnante d'entre elles. Engoncés dans leurs lourdes armures, ces combattants affiliés à Brorne sont aussi à l'aise dans le chaos des cités qu'ils régissent que sur les champs de bataille où leurs armées déferlent au fil des guerres. Fidèles à leurs convictions, respectueux de l'autorité sous toutes ses formes, les protecteurs sont à les fois les soldats et les miliciens du monde.
La lourde responsabilité des protecteurs les oblige à développer leurs Caractéristiques physiques, leur Attribut Social, leurs Compétences de Combat et d'Influence, ainsi que leur Tendance Dragon - car les récompenses accordées par les représentants des Grands Dragons se fondent autant sur le mérite que sur la conviction des soldats.

Les voyageurs

Chaque royaume a ses frontières, chaque pays ses limites, chaque monde ses aventuriers. Armés d'une carte, d'une paire de bottes et d'un sac, les voyageurs sillonnent les plaines et les forêts, à la recherche de nouvelles routes, de cités inconnues et de rencontres inédites. Ils sont la mémoire vivante de ce monde insolite où l'héritage des Dragons côtoie les découvertes faites par les hommes. Pour faire face aux aléas de ses voyages, l'aventurier a besoin d'une Perception accrue, d'un esprit vif et d'un corps résistant. La caste des voyageurs n'impose aucun profil à ses citoyens. Reste à voir s'il s'agira plutôt d'un archer, d'un cavalier, d'un explorateur, d'un guide, d'un chasseur, etc.

Toutes les castes sont détaillées plus longuement à partir de la page 97. Elles sont présentées de la façon suivante :

Description : présentation générale de la caste, incluant quelques éléments d'histoire, de rumeurs et de légendes.

Mentalité : philosophie de la caste, ses principes et sa conception du monde.

Organisation : présentation détaillée des différentes fonctions et de la hiérarchie propres à la caste.

Optiques de carrière : quelques exemples des principaux corps de métier regroupés au sein de la caste.

Interdits : règles propres aux différents corps de métiers regroupés au sein de la caste.

Privilèges de caste : liste des Techniques et des Privilèges conférés aux citoyens. Les Privilèges sont tous assortis d'un coût qui déterminera le nombre de Points de Compétence que le joueur devra dépenser pour les acheter.

Statuts et expérience : différents Statuts propres à la caste et les règles de progression fondées sur les Points d'Expérience gagnés lors des aventures.

À propos du système de jeu

Toutes les étapes de la création d'un personnage sont intimement liées aux règles du système de jeu. La plupart des renseignements dont vous aurez besoin pour jouer sont en effet représentés par des valeurs qui, au cours de vos futures parties, permettront de savoir si les actions qu'entreprend votre personnage seront un succès ou un échec. C'est pourquoi il est important d'apporter quelques précisions sur le fonctionnement du système de jeu.

Dans *Prophecy*, les chances de réussir une action sont représentées par les Compétences, qui mesurent le savoir-faire du personnage, et les Attributs, qui déterminent son potentiel naturel à effectuer différentes manœuvres. Ajoutée à ces valeurs, l'utilisation de D10 permet d'intégrer le hasard dans la réussite d'une action, et de parler de véritables "chances de réussite".

Les Caractéristiques et les Attributs qu'elles servent à calculer sont notés de 1 à 10, les Compétences s'échelonnent de 1 à 15. À la création en revanche, ces dernières sont plafonnées par la tranche d'âge du personnage (6 pour les enfants et 10 pour les vénérables). La Chance et la Maîtrise évoluent également de 1 à 10, mais elles dépendent l'une de l'autre, à la façon de vases communicants - la somme de ces deux valeurs ne pouvant jamais excéder 10.

Lorsqu'un personnage souhaite effectuer une action, le joueur doit faire la somme de l'Attribut et de la Compétence qu'il utilise, lancer un D10, ajouter le résultat à son score de base et obtenir un total supérieur ou égal à la Difficulté de l'action. Cette Difficulté, fixée par le meneur de jeu, dépend de l'action entreprise : il est beaucoup plus facile de frapper un adversaire qui vous tourne le dos que de désarmer un redoutable combattant.

Le système de *Prophecy* ne se contente pas d'interpréter le résultat d'un jet par une "action réussie" ou une "action ratée". Selon le score que le joueur obtient, le coup qu'il porte peut devenir exceptionnel, spectaculaire... ou catastrophique ! Si la Difficulté était de 15 et que le joueur obtient, en additionnant son Attribut, sa Compétence et le résultat du D10, un score nettement supérieur, le système de jeu prend en compte la marge de réussite de l'action. Pour chaque tranche de 5 points au-dessus de la Difficulté de base, le joueur obtient un Niveau de Réussite (NR).

Les caractéristiques

L'âge de départ et la caste étant choisis, il faut maintenant déterminer le corps et l'esprit du personnage. Sa force physique, son intelligence, son adresse naturelle et sa beauté sont autant de renseignements qui sont regroupés ici sous le terme de "Caractéristiques". Les personnages de *Prophecy* sont définis par huit Caractéristiques. Quatre sont liées au corps (Force, Résistance, Perception et Coordination), et quatre à l'esprit (Intelligence, Volonté, Empathie et Présence). Pour un être humain, leurs valeurs en termes de jeu seront comprises entre 1 et 10. La moyenne étant de 5, un score inférieur à 3 indiquera une Caractéristique très faible (signe de mauvaise santé ou de maladresse) et une valeur supérieure à 7, une Caractéristique très développée (signe de grande force physique ou de vivacité d'esprit).

Les humains et les personnages sont peut-être limités à 10, mais il n'en va pas de même pour tous les autres habitants du monde de *Prophecy*. Ainsi, un aigle peut bénéficier d'un score supérieur à 10 en Perception, qui représente sa capacité à repérer ses proies, et un grand ours n'aura aucun mal à dépasser 10 en Force - sans parler des valeurs que peuvent atteindre certains dragons...

À la création, tous les joueurs bénéficient de huit valeurs qu'ils peuvent attribuer aux Caractéristiques de leur choix. Un joueur souhaitant créer un combattant a donc la possibilité de lui mettre la valeur la plus haute en Force plutôt qu'en Intelligence. Une fois réparties entre les huit Caractéristiques, ces valeurs de départ seront modifiées par la tranche d'âge du personnage. Un enfant, par exemple, aura un bonus en Empathie et un malus en Force.

Vous trouverez les valeurs de départ et les modificateurs dus à la tranche d'âge juste après la description des Caractéristiques.
Certaines d'entre elles ont une influence directe sur d'autres valeurs importantes, dont les Attributs.

Question de style

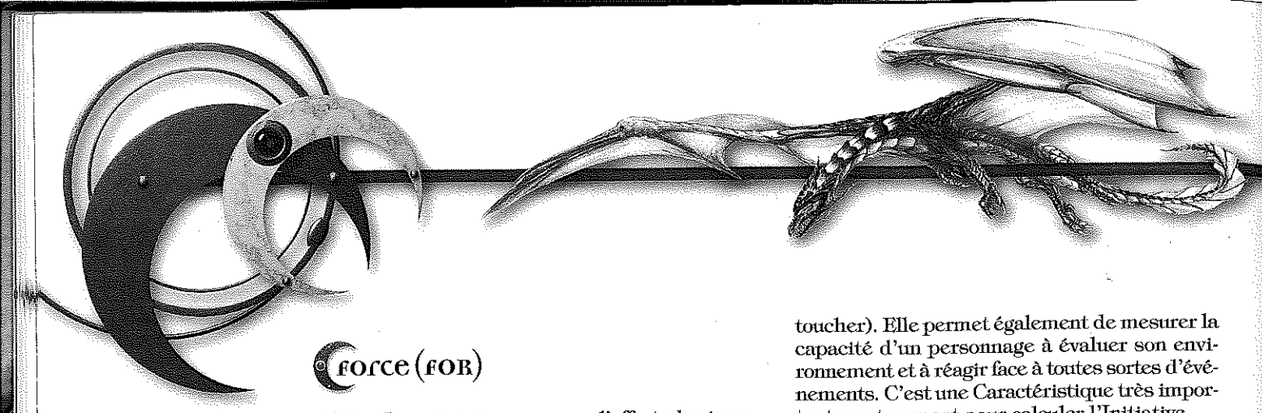
Quel sera le style d'un Prodige qui privilégie son :
Physique : le gardien, le héros, le moine-guerrier
Mental : le sage, le conseiller, la voix des Dragons
Manuel : le Prodige itinérant, le guérisseur
Social : le conciliateur, le diplomate

Quel sera le style d'un protecteur qui privilégie son :
Physique : le soldat, le milicien héroïque
Mental : le juriste, l'enquêteur
Manuel : l'espion, l'infiltrateur
Social : le commandant militaire, le meneur d'hommes

Quel sera le style d'un voyageur qui privilégie son :
Physique : l'éclaireur, le chasseur, le pionnier
Mental : le messager, l'explorateur prudent
Manuel : l'archer, le cartographe
Social : le conteur, le colporteur, le dresseur

Isham...

Constatant que les mages de Prophecy sont relativement polyvalents et ne semblent pas cantonnés à des travaux d'étude dans de poussiéreuses bibliothèques, Sébastien décide de créer un personnage issu de la caste des mages.



Force (FOR)

Cette Caractéristique mesure l'effort physique qu'un personnage est capable de fournir. Elle donne une bonne idée de sa carrure, du poids qu'il peut soulever et des dommages qu'il inflige en combat. Un entraînement quotidien et de nombreuses activités physiques peuvent permettre à certains humains d'atteindre des scores élevés représentant une puissance physique effrayante.

Résistance (RÉS)

La Résistance est en quelque sorte le capital santé d'un personnage. C'est cette Caractéristique qui permet de gérer l'endurance, le souffle et la capacité de résistance aux maladies, à l'alcool, au poison, etc. Avec l'âge, l'affaiblissement de cette Caractéristique entraîne une baisse des Seuils de blessure.

Intelligence (INT)

L'Intelligence mesure à la fois la capacité d'apprentissage, la sagesse, la vivacité d'esprit et la mémoire d'un personnage. C'est la Caractéristique principale des érudits, car elle influe sur l'Attribut Mental, qui sert à gérer toutes les actions en rapport avec la connaissance.

Volonté (VOL)

Cette Caractéristique sert à définir la force de caractère et le sang-froid d'un personnage. Face à une situation de stress, une forte Volonté permettra par exemple de garder son calme et d'agir de façon lucide. À l'inverse, un faible score dans cette Caractéristique indiquera un personnage manquant cruellement d'assurance.

Coordination (COO)

Mélange d'adresse, d'agilité et de souplesse, la Coordination représente la maîtrise qu'un personnage a de son corps et de ses mains. Caractéristique principale des artisans, elle détermine la précision de toutes sortes d'actions et influe directement sur l'Attribut Manuel, ainsi que sur la rapidité de réaction (l'Initiative).

Perception (PER)

La Perception regroupe les cinq sens d'un personnage (la vue, l'ouïe, l'odorat, le goût et le toucher). Elle permet également de mesurer la capacité d'un personnage à évaluer son environnement et à réagir face à toutes sortes d'événements. C'est une Caractéristique très importante, notamment pour calculer l'Initiative.

Présence (PRÉ)

La Présence regroupe à la fois la beauté physique et le charisme du personnage. Très utile pour les futurs commerçants, elle entre en jeu dans de nombreuses actions sociales et donne une bonne idée des réactions que le personnage suscite lors des rencontres.

Empathie (EMP)

L'Empathie représente le côté "intuitif" d'un personnage, une sorte de sixième sens qui mêle sa sensibilité et son don de la psychologie. Cette Caractéristique sert à gérer la plupart des actions sociales et relationnelles, ainsi que de nombreux phénomènes magiques.

Les valeurs de départ

Chaque joueur est libre de répartir les valeurs suivantes entre les huit Caractéristiques :

7 / 6 / 6 / 5 / 5 / 4 / 4 / 3

Outre l'âge de départ, différents modificateurs sont susceptibles de faire évoluer ces valeurs de départ. Aussi, il est recommandé d'utiliser une feuille volante et d'attendre que tous les modificateurs soient connus avant de reporter les valeurs finales sur la feuille de personnage.

Adapter son profil

Une fois qu'il a réparti ses huit valeurs de départ avec l'accord du meneur de jeu, chaque joueur peut transférer un point - et un seul - d'une Caractéristique vers une autre. Ceci représente les efforts consentis par le personnage au cours de sa vie pour améliorer une de ses capacités, quitte à en laisser une autre de côté.

Les modificateurs

La tranche d'âge du personnage joue un rôle très important sur ses Caractéristiques, mais aussi sur ses Attributs et ses Compétences. Dans un premier temps, il vous faut appliquer les modificateurs concernant les Caractéristiques. Chaque tranche d'âge a ses avantages et ses inconvénients, qui se traduisent par des bonus et des malus à appliquer sur les valeurs que vous venez de répartir (cf. tableau ci-contre).

Isham...

Sébastien décide de donner à Isham les Caractéristiques suivantes :
4 en Force
6 en Résistance
6 en Intelligence
7 en Volonté
5 en Coordination
5 en Perception
3 en Présence
4 en Empathie
Il obtient donc un personnage doué mentalement, assez endurant, bien qu'un peu mince. Il décide que le côté matérialiste et un peu fougueux de Isham est assez déstabilisant pour son entourage et explique son faible score de Présence, comme si une méfiance innée touchait tous ses interlocuteurs qui se détournent alors de lui.

MODIFICATEURS D'ÂGE								
Âge de départ	FOR	RÉS	INT	VOL	PER	COO	EMP	PRÉ
Enfant	-2	-2	0	0	+1	0	+2	+1
Adolescent	-1	-1	0	0	+1	0	+1	0
Adulte	0	0	0	0	0	0	0	0
Ancien	-1	-1	+1	+1	-1	0	0	+1
Vénérable	-2	-1	+1	+1	-1	-1	+1	+1

Les Attributs Majeurs

Ces valeurs sont sûrement celles qui seront les plus utilisées. Chaque fois qu'un joueur voudra que son personnage effectue une action, il devra en effet ajouter la valeur de la Compétence utilisée (par exemple, Armes tranchantes) à celle de l'Attribut Majeur en rapport (pour un combat, ce sera l'Attribut Physique). Alors que les Compétences déterminent le savoir-faire d'un personnage, les Attributs Majeurs permettent de gérer le type même de l'action. Ainsi, deux jets effectués à partir de la Compétence Armes tranchantes d'un personnage pourront utiliser deux Attributs Majeurs différents selon le type d'action entreprise (Physique + Armes tranchantes pour donner un coup d'épée, Manuel + Armes tranchantes pour forger ou réparer une arme). Avant chaque action, il appartiendra au meneur de jeu de décider quel Attribut Majeur sera utilisé, mais la description de l'action suffira généralement à orienter ce choix.

Physique

Cet Attribut mesure tous les efforts qu'un personnage est capable de fournir, du simple mouvement à la manœuvre la plus complexe, en passant par la course, le combat, la natation, etc. L'Attribut Physique est utilisé dans toutes les actions liées au combat et au mouvement. Il est donc très important pour les combattants.

Mental

L'Attribut Mental sert à gérer les actions dites "intellectuelles", qu'il s'agisse d'efforts de mémoire, de tentatives d'apprentissage, d'observations ou de conversations dans des dialectes régionaux ou étrangers. Il est fondamental pour les érudits, les savants et tous les personnages désireux d'utiliser les Compétences de Théorie et de Pratique.

Manuel

Le Manuel représente à la fois l'adresse, l'habileté et la précision d'un personnage. C'est cet Attribut qui sera utilisé pour résoudre les actions de manipulation, de lancer, de visée, mais aussi de confection, de dessin ou de tout autre travail artistique. Il est donc aussi important pour les artisans que pour les archers et les personnages qui souhaiteront "faire les poches" de leurs petits camarades...

Social

L'Attribut Social permet de mesurer l'aptitude d'un personnage à nouer et à gérer des relations avec les autres. Plus que le simple fait de dialoguer, cet Attribut sert à résoudre les actions de négociation, de diplomatie, de séduction, de commandement, de psychologie et de perception des émotions. Il est capital pour les commerçants et tous les grands chefs de guerre.

Les valeurs de départ

À l'image des Caractéristiques et des Compétences, les Attributs Majeurs sont chiffrés par des valeurs fixes qui dépendent de l'âge de départ du personnage. Pour chaque tranche d'âge, quatre valeurs sont proposées aux joueurs, qui sont libres de les répartir où ils veulent. Une fois ces valeurs attribuées, les Caractéristiques pourront apporter des bonus ou des malus à ces Attributs (cf. page suivante).

ATTRIBUTS PAR ÂGE				
Âge de départ	Valeurs à répartir			
Enfant	4	4	4	3
Adolescent	5	4	4	3
Adulte	5	5	4	3
Ancien	6	5	4	3
Vénérable	6	6	4	3

Les valeurs des Caractéristiques n'influent pas directement sur le résultat des actions que va entreprendre le personnage, mais elles entrent dans le calcul des Attributs Majeurs qui seront utilisés lors des jets de dés.
Plus un personnage sera fort, plus il sera compétent dans les actions physiques, et donc plus son Attribut Physique sera développé. Chacun des quatre Attributs Majeurs est lié à deux Caractéristiques :
Physique : Force et Résistance
Mental : Intelligence et Volonté
Manuel : Perception et Coordination
Social : Empathie et Présence

Isham...

Pour ajuster son profil, Sébastien décide d'augmenter encore la Volonté d'Isham en déplaçant un point de sa Résistance vers cette Caractéristique.
Son profil est alors de :
4 en Force
5 en Résistance
6 en Intelligence
8 en Volonté
5 en Coordination
5 en Perception
3 en Présence
4 en Empathie

Étant adulte, Isham n'applique aucun modificateur à son profil, ce qui lui convient assez.

Isham...

Désireux de bien équilibrer Isham, Sébastien dispose de deux 5, un 4 et un 3 qu'il répartit de la manière suivante : Physique 5, Mental 5, Manuel 3 et Social 4. En effet, il décide de ne pas trop s'handicaper au niveau social, car après tout, on ne marque jamais l'histoire en étant un héros froid et incapable de la moindre prestance.

Les modificateurs

Pour calculer les bonus et les malus découlant des Caractéristiques, le joueur devra additionner les deux Caractéristiques en rapport, se reporter au tableau ci-dessous et ajouter les modificateurs aux valeurs de départ. Une fois modifié, un Attribut Majeur pourra parfois avoir une valeur égale à 0. Un tel résultat indiquera que le personnage est particulièrement maladroit dans un domaine. À titre d'indication, sachez qu'une valeur supérieure ou égale à 7 est déjà le signe d'un personnage très doué.

MODIFICATEURS D'ATTRIBUTS

Somme des Caractéristiques	Modificateur
0	NA
1-2	-3
3-5	-2
6-8	-1
9-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20+	+5

Isham...

6 *Sébastien calcule les modificateurs des Attributs d'Isham : Physique inchangé (Force + Résistance = 9) Mental +2 (Volonté + Intelligence = 14) Manuel inchangé (Coordination + Perception = 10) Social -1 (Présence + Empathie = 7) Ses Attributs deviennent donc : Physique 5, Mental 7, Manuel 3 et Social 3.*

Les Attributs Mineurs

L'initiative

L'Initiative permet de calculer la rapidité avec laquelle un personnage réagit face à une situation. Lors d'un combat, c'est cet Attribut Mineur qui sert à définir le nombre d'actions qu'un personnage a le droit d'effectuer (attaques, parades, esquives et manœuvres), ainsi que la vitesse avec laquelle il pourra agir. Plus qu'une simple valeur, l'Initiative représente aussi le nombre de dés que le joueur devra lancer au début de chaque tour de combat pour déterminer le rang de chacune des actions de son personnage. Une fois le rang de toutes les actions connu, le meneur de jeu les résout dans l'ordre décroissant, de la plus rapide à la plus lente (cf. le système de combat, pages 179 à 191). Certaines armes, comme certains sortilèges, peuvent faire évoluer cette valeur. Ainsi, un combattant maniant la dague disposera de plus de vitesse - et disposera d'un bonus pour calculer son Initiative. À l'inverse, une lourde hache à deux mains réduira sensiblement les résultats de ceux-ci.

Isham...

6 *Isham a une somme de Coordination + Perception de 10, ce qui lui octroie trois actions par tour. Sa somme de Résistance + Volonté est de 13, ce qui lui donne la capacité d'encaisser 3 égratignures, 2 blessures légères, 2 blessures graves, une blessure fatale et une blessure mortelle.*

INITIATIVE

Somme des COO + PER	Actions
2-5	1
6-9	2
10-13	3
14-16	4
17-19	5

Pour calculer la valeur de l'Attribut Initiative, il faut faire la somme de Perception et de Coordination et se reporter au tableau ci-dessus.

Les seuils de blessure

Cet Attribut détermine le nombre de blessure qu'un personnage peut encaisser avant de mourir. Le système de Prophecy gère le type et le nombre de blessures que chaque individu est capable de subir. Ainsi, tous les personnages possèdent cinq degrés de blessure différents, allant de la simple égratignure à la mort instantanée. Les dommages occasionnés par une chute, un coup d'épée ou un sortilège offensif sont traités en termes de "blessures". Tous les personnages disposent des mêmes Seuils de blessure, mais le nombre de chacune de ces blessures varie en fonction des Caractéristiques Résistance et Volonté du personnage. Ainsi, plus ces valeurs seront élevées, plus un personnage pourra encaisser de blessures de chaque type. Ce potentiel est représenté par des cases, situées en face des Seuils (cf. la feuille de personnage, page 135), qui devront être noircies au fur et à mesure des dommages reçus. Une fois toutes les cases d'un Seuil noircies (en commençant par les égratignures), la prochaine blessure que subira le personnage se notera automatiquement sur le Seuil directement supérieur. Une fois toutes les cases cochées, le personnage meurt.
Pour calculer le nombre de cases à attribuer à chaque Seuil, il faut donc additionner la Résistance et la Volonté du personnage et se reporter au tableau page suivante. La feuille de personnage prévoit bien plus de cases que les personnages débutants ne pourront en noircir, c'est pourquoi chaque Seuil est suivi d'un ou de plusieurs cercles, prévus pour indiquer le nombre de cases dont disposent les personnages au départ. Comme vous le découvrirez sous peu, certaines créatures possèdent beaucoup plus de cases que les humains et parfois même plusieurs cases de "mort"...
Pour simplifier la gestion des combats, seuls les personnages et leurs adversaires dignes de ce nom disposent des cinq Seuils de blessure.
Les personnages mineurs - rencontres d'auberge, animaux sauvages et petites créatures, etc. - ne seront décrits qu'avec deux niveaux de blessures : "blessé" et "mort".

Somme de RÉS + VOL	Seuils de blessure
0-4	2 égratignures, 1 légère, 1 grave, 1 fatale, 1 mort
5-9	3 égratignures, 2 légères, 1 grave, 1 fatale, 1 mort
10-14	3 égratignures, 2 légères, 2 graves, 1 fatale, 1 mort
15-19	3 égratignures, 3 légères, 2 graves, 2 fatales, 1 mort
20-24	3 égratignures, 4 légères, 3 graves, 2 fatales, 1 mort

Malus découlant des blessures

Plus un personnage est blessé, plus il lui coûte de se déplacer, d'agir, de combattre, etc. Pour représenter cette difficulté, chaque Seuil de blessure est assorti d'un malus qui s'appliquera à toutes les actions et aux résultats des jets d'Initiative du personnage. Si un personnage a subi plusieurs blessures, il ne prend en compte que le malus le plus important.

Seuil de blessure	Malus
Égratignure	aucun
Légère	-1
Grave	-3
Fatale	-5

La Maîtrise et la Chance

Ces deux Attributs représentent la faculté d'un personnage à faire pencher la balance en sa faveur. S'ils permettent tous deux d'améliorer le résultat d'un jet, la Chance et la Maîtrise ne s'utilisent pas du tout de la même façon.
La Maîtrise mesure l'expérience et la confiance qu'un personnage a acquises dans ses Compétences. Plus un personnage sera âgé, mieux il "maîtrisera son sujet" et pourra réussir des actions difficiles. La valeur de cet Attribut détermine un nombre de points que le joueur pourra dépenser AVANT d'entreprendre une action. Ces points viendront s'ajouter au score de base du personnage, dans le but de faciliter l'action ou d'obtenir une meilleure réussite.
À l'inverse, la Chance mesure le côté "instinctif" d'un personnage, sa façon de se lancer à corps perdu et de s'en remettre au hasard pour réussir une action. Les Points de Chance se dépensent donc APRÈS le jet et peuvent ainsi transformer un échec en une réussite. Il est impossible de dépenser des Points de Chance pour améliorer sa réussite si le jet est déjà réussi, et l'utilisation de Points de Chance ne permet que d'obtenir une réussite simple. Les points dépensés de cette façon se regagnent assez rapidement. Il suffit de réussir une action pour récupérer un Point de Maîtrise, une réussite critique en fait regagner deux. À l'inverse, pour la Chance, il faut rater des actions pour regagner des points. Un échec simple confère un Point de Chance et un échec critique deux points. Aucun jet ne peut néanmoins entraîner à la fois une dépense et un gain de Points de Maîtrise ou de Chance.

MAÎTRISE ET CHANCE

Âge de départ	Valeurs de départ
Enfant	4 Points de Chance, 3 points à répartir
Adolescent	2 Points de Chance, 4 points à répartir
Adulte	6 points à répartir
Ancien	2 Points de Maîtrise, 4 points à répartir
Vénérable	4 Points de Maîtrise, 3 points à répartir

À la création, les valeurs de ces Attributs dépendent de la tranche d'âge du personnage. Par la suite, lorsque ces Attributs évolueront grâce aux Points d'Expérience, leur somme ne pourra jamais dépasser 10. Par exemple, un personnage ayant 7 en Maîtrise et 3 en Chance devra réduire sa Chance d'un point pour faire passer à 8 son Attribut Maîtrise, selon le principe des vases communicants.

Tous les détails concernant l'utilisation, la récupération et l'augmentation de ces deux Attributs sont présentés dans le chapitre Système de jeu, pages 169 et 170 et dans l'Expérience page 162.

La Renommée

Cet Attribut représente la notoriété d'un personnage au travers des terres de Kor et dans tous les types de population. Un score élevé permet de rendre compte d'une célébrité due à de nombreuses actions reconnues alors qu'un score faible ou nul représente l'immense majorité des personnes anonymes qui parcourent le monde.

À la création, cet Attribut est normalement de zéro mais un personnage peut choisir de le développer. Dans ce cas, il convient de se référer à la page 90 pour en déterminer sa valeur en dépensant des Points de Compétence.
La Renommée du personnage peut varier sensiblement selon que ce dernier a fait parler de lui ou s'est taillé une place respectée, redoutée ou détestée dans la mémoire des habitants de Kor. Il peut ainsi être un personnage reconnu et apprécié, un pilier respecté de la communauté à l'avis toujours écouté ou encore un héros dont l'avis sera considéré comme une référence (voir l'échelle de Renommée en marge).

Isham...

6 *Sébastien dispose pour Isham de 6 points à répartir librement. Il décide d'attribuer 4 points en Maîtrise car il voit Isham comme un professionnel averti. La magie n'étant pas affaire de Chance, il n'attribue que 2 points à cet Attribut Mineur.*

Échelle de Renommée

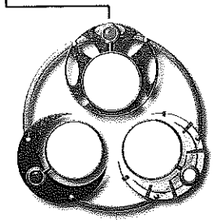
0 : inconnu du peuple, connu de sa famille, ses amis et ses voisins.
1 : connu dans son village ou son quartier.
2 : respecté dans son village ou son quartier.
3 : connu dans la ville ou dans les villages alentour.
4 : respecté dans la ville ou dans les villages alentour.
5 : connu dans une cité draconique ou dans la région.
6 : respecté dans une cité draconique, incontournable dans une ville ou dans une région.
7 : respecté dans un pays, connu dans les pays voisins.
8 : incontournable dans un pays, respecté dans les pays voisins.
9 : connu dans plusieurs cités draconiques, reconnu dans la moitié de Kor.
10 : légende vivante, reconnu de tous à la simple évocation de son nom...

Les Tendances

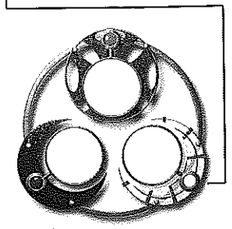
Le caractère d'un personnage doit prendre en compte la vision qu'il a d'un monde partagé entre le respect des Grands Dragons, l'esprit de révolte typiquement humain et la soif de pouvoir propre aux esprits les plus vils. Les Tendances interprètent donc à la fois la philosophie du personnage, son mode de pensée, et sa conviction en l'une des différentes forces du monde.

Depuis leur création, les hommes sont tiraillés entre plusieurs forces primordiales qui sont susceptibles de modifier leur comportement, leurs choix et leurs actions. Ces forces sont liées aux trois grandes Tendances : le Dragon, l'Homme et la Fatalité, qui se disputent le contrôle de chaque être humain.

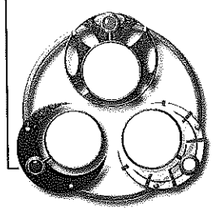
Le Dragon



L'Homme



La Fatalité



Le Dragon

Le Dragon représente la foi que les hommes ont en la race dominante du monde de *Prophecy*, celle qui les a créés et qui dirige les castes responsables de leur éducation. Plus la Tendance Dragon d'un personnage sera élevée, plus il calquera son comportement sur les valeurs prônées par les huit Grands Dragons. Les Grands Dragons cherchent le bien communautaire, aiment à dispenser leur sagesse envers les humains et apprécient le respect dû à leur nature et à leur puissance créatrice. Chaque Dragon oriente un peu cette Tendance. Le courage, l'abnégation, la sagesse, le labeur, le respect, l'harmonie, la fougue et la croyance en la magie sont autant de valeurs que les Dragons aiment voir développer chez les humains. À l'inverse, plus cette Tendance sera faible, moins le personnage fera confiance aux dragons et plus il s'orientera vers l'une des deux autres forces.

L'Homme

L'Homme représente le côté "rebelle" propre aux humains, leur faculté de dire "non !", de désobéir et de chercher sans cesse le changement. L'Homme représente aussi la capacité à laisser ses sentiments personnels prendre le pas sur les lois, les dogmes et les interdits quels qu'ils soient pour laisser parler son cœur et sa personnalité. Mais cette Tendance incarne aussi l'esprit de révolte, la recherche du progrès et le goût de l'invention. Poussée à l'extrême, elle donne plus de valeur aux humains et moins aux Dragons, dont les enseignements sembleront alors bien lointains. L'Humanisme, en tant que philosophie réfractaire à l'influence draconique, représente une vision agressive et particulière de cette Tendance lorsqu'elle obscurcit complètement le jugement.

La Fatalité

La Fatalité se cache derrière les aspects les plus vils de l'humanité. Depuis la trahison de Kalimsshar, les hommes oscillent entre le respect des Lois draconiques, la rébellion et la quête de puissance. Plus qu'une hésitation, c'est un mélange de cruauté, de cupidité et de malveillance que représente la Tendance Fatalité. La Fatalité place le personnage au centre de l'existence, sans considération pour son entourage. Ses valeurs sont le plaisir, la rapidité, la facilité, la beauté parfaite, la haine, la violence. Plus sa valeur sera élevée, moins le personnage tiendra compte de l'importance de la vie et des lois qui régissent ses frères humains. À l'inverse, plus elle sera faible, plus le personnage respectera la vie et évitera de commettre des crimes et des actes nuisibles.

À la création, chaque joueur choisit le type de nation dont son personnage provient. Sans modifier son profil technique, cette origine va déterminer son type de mentalité. Selon les informations présentées dans le chapitre consacré aux nations de Kor, le joueur a pu saisir les orientations générales de la conscience populaire. Selon ces orientations, certaines nations ont des mentalités très proches alors que d'autres ont des styles si particuliers qu'ils représentent une catégorie à eux seuls.
Selon son âge, le personnage disposera de plus ou moins de Points de Tendance lors de sa création. Les enfants disposent de moins de points car leur caractère personnel est encore peu construit, tout juste imprégné des valeurs de leurs parents et voisins. À l'inverse, les anciens et les vénérables ont des opinions bien trempées, souvent confortées par des années de réflexion. Certains points sont imposés, et d'autres libres, en fonction de l'idée que chaque joueur se fera de son personnage. Ne négligez pas ces valeurs, car en plus de déterminer le caractère et les motivations d'un personnage, les Tendances jouent un rôle essentiel dans le processus d'évolution et de progression - au sein d'une caste, d'une école de magie ou d'un Lien draconique. Comme vous pouvez le constater sur la feuille de personnage, chaque Tendance est assortie de dix petits cercles qui correspondent à des "paliers". Chaque fois qu'un personnage effectuera une action qui pourra être rattachée à l'une des trois Tendances, le meneur de jeu pourra exiger qu'un certain nombre de cercles soient noircis. Par exemple, un combattant qui décidera de tuer volontairement un innocent devra noircir au moins cinq cercles de la Tendance Fatalité, qui correspond à la violence et aux actes condamnables. Une fois tous les cercles noircis, la valeur de la Tendance augmente de 1. Un chapitre entier, réservé au meneur de jeu, est consacré à la gestion des Tendances et des différentes valeurs risquant d'évoluer au fil des aventures. Pour le moment, tout ce que les joueurs ont besoin de savoir, c'est que la somme des trois Tendances ne peut jamais dépasser 5 et que de nombreuses optiques de développement des personnages dépendent de la valeur de certaines Tendances.

TENDANCES DE DÉPART

Nation d'origine	Enfants	Adolescents	Adultes	Anciens	Vénérables
Empire de Solyr	1 TH, 1 L	1 TD, 1 TH, 1 L	2 TD, 2 TH	2 TD, 2 TH, 1 L	2 TD, 2 TH, 1 L
Kar	2 TD	1 TD, 2 L	2 TD, 2 L	3 TD, 2 L	4 TD, 1 L
Kali	1 TF, 1 TH	1 TF, 1 TH, 1 L	2 TF, 2 L	3 TF, 2 L	4 TF, 1 L
Forêt Mère,	2 TD	2 TD, 1 TH	3 TD, 1 L	4 TD, 1 L	5 TD
Royaume des Fleurs	2 TD	2 TD, 1 TH	3 TD, 1 L	4 TD, 1 L	5 TD
Empire Nésora	1 TH, 1 L	2 TH, 1 L	3 TH, 1 L	3 TH, 2 L	4 TH, 1 L
Pomyrie	1 TD, 1 TH	2 TD, 1 L	2 TD, 2 L	3 TD, 2 L	3 TD, 2 L
Kern	2 TD	2 TD, 1 L	3 TD, 1 L	3 TD, 2 L	4 TD, 1 L
Ysmir, Terres galyrs	1 TD, 1 TH	1 TD, 1 TH, 1 L	2 TD, 1 TH, 1 L	3 TD, 1 TH, 1 L	4 TD, 1 TH
Principauté de Marne	1 TD, 1 TH	1 TD, 2 L	1 TD, 1 TF, 2 L	2 TD, 1 TF, 2 L	3 TD, 1 TF, 1 L
Jaspor	1 TD, 1 TH	1 TD, 2 L	1 TD, 1 TF, 2 L	2 TD, 1 TF, 2 L	3 TD, 1 TF, 1 L
Empire Zûl	1 TD, 1 TH	2 TD, 1 L	3 TD, 1 L	4 TD, 1 L	4 TD, 1 L
Marches Alyzées	2 L	3 L	4 L	5 L	5 L
Cité de Griff	2 L	3 L	4 L	5 L	5 L

TD = Tendance Dragon, TF = Tendance Fatalité, TH = Tendance Homme, L = Libre

Par exemple, un protecteur ne pourra pas prétendre au Statut de Capitaine (qui correspond au troisième Statut de cette caste) si sa Tendance Dragon n'est pas au moins égale à 3. Il sera également indispensable de développer la Tendance Homme pour apprendre certaines Compétences liées aux mécanismes, aux calculs et à la "technologie". Toutes ces restrictions sont décrites avec les Compétences et les Statuts qui s'y rapportent.

Le tableau ci-dessus indique les points à répartir en fonction de l'âge de départ du personnage. Le deuxième tableau fournit une interprétation des changements de caractère qu'entraîne l'évolution de chacune des Tendances.

Isham...

Après avoir feuilleté le chapitre consacré aux nations de Kor, Sébastien décide qu'Isham vient de Pomyrie, une terre riche de magie et dirigée par des mages. Étant adulte, il dispose de 2 points en Tendance Dragon de base et de 2 points libres. Il décide d'ajouter 1 point en Tendance Dragon et place le dernier en Tendance Homme, afin de conserver une certaine cohérence avec sa mentalité et son Augure de naissance.

L'INTERPRÉTATION DES TENDANCES

Le Dragon

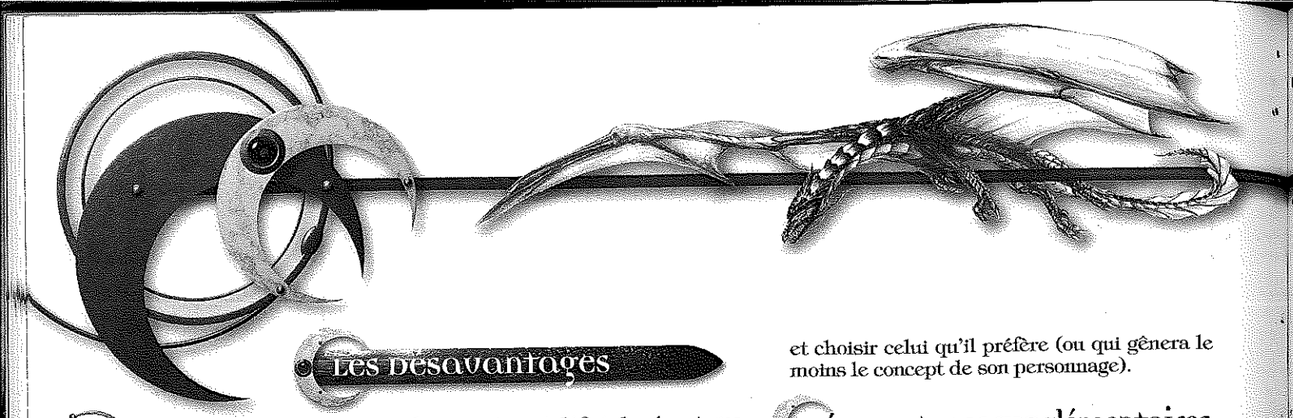
1 - La confiance : les dragons et les hommes vivent en harmonie depuis des siècles. Comment ignorer leur sagesse ?
2 - Le respect : nous devons tant de choses aux Dragons ! La voie de la magie, l'évolution de notre race... Il n'y a guère que les fous et les insolents pour refuser d'admettre leur souveraineté.
3 - La fascination : le Lien qui nous unit aux dragons est plus précieux que la vie qui nous anime. Sans lui, nous serions comme ces primitifs qui errent de par le monde : pauvres, faibles et ignorants.
4 - La ferveur : ceux qui croient encore que les Dragons "vivent" sur notre monde mourront dans l'ignorance. Les Dragons "sont" notre monde.
5 - Le fanatisme : de quel droit oses-tu mettre en doute la parole de tes Maîtres ? Cette liberté que tu réclames n'est rien qu'un battement de cils dans l'œil des Puissants !

L'Homme

1 - La conscience : je pense donc je suis...
2 - Le choix : j'ai mûrement pesé ma décision. En mon âme et conscience, je sais ce que je dois faire et j'en assumerai les conséquences...
3 - L'équilibre : le sourire d'un bébé ou la gratitude d'un vieillard ont autant de valeur pour moi que l'estime des Dragons.
4 - Le doute : même les Lois draconiques ont leurs limites. Notre esprit est puissant et doit interpréter ce qu'ont vraiment voulu dire les Dragons. Sachons rectifier humblement leurs erreurs.
5 - L'indépendance : les Dragons n'ont pas le monopole de la sagesse. Que penser d'eux au regard de toutes leurs erreurs. Nous ne sommes que des hommes, mais notre union est notre force et notre voix aussi a sa valeur !

La Fatalité

1 - L'ironie : dans leur infinie bonté, les Dragons nous ont laissé le choix entre la régression et la servitude. Un choix difficile, n'est-ce pas ?
2 - Le mépris : prie-les si tu veux, mon ami. Réclame leur puissance, gave-toi de magie... Mais ne viens pas te plaindre que leur grandeur te pèse.
3 - La désillusion : le Lien vous a transformés en autant de fourmis misérables et dociles. Et pour quelle récompense ? Quelques poignées de sucre que vous appelez "magie" ?
4 - Le fatalisme : vous pensez "évoluer" alors que votre vie se limite à la parodie d'existence que les Dragons vous ont accordée... Je préférerai la mort à un tel sursis.
5 - L'oubli : il est certaines vérités que seul un aveugle peut appréhender. Tu comprendras, toi aussi, même si je dois te crever les yeux.



Les Désavantages

Isham...

Étant adulte, Isham devrait bénéficier d'un Désavantage commun au minimum. Sébastien décide de lui en attribuer un commun de plus et un rare, préférant ne pas trop tenter le sort par un troisième Désavantage commun auquel il pourrait avoir droit. Pour son premier Désavantage commun et obligatoire, Sébastien jette les dés et obtient 10 (Phobie) et 3 (Complexe d'infériorité). Sébastien décide alors qu'Isham va avoir une Phobie de l'eau, qu'il choisit à 3 (Isham a peur de se noyer) plutôt que de devenir un personnage désabusé et peu confiant en ses capacités. Ensuite, il jette les dés une seule fois car il détermine ses Désavantages supplémentaires. Pour le commun, il tire 12 (Manie) et décide de toujours s'habiller de façon voyante et flamboyante, quitte à jurer dans l'assemblage de ses vêtements. Pour son Désavantage rare, il tire un 10 (Maladresse). Isham devient un personnage parfois mal inspiré, que son caractère fougueux rend parfois malhabile de ses mains. Sébastien décide donc qu'Isham est maladroit depuis tellement longtemps qu'il tient énormément à la moindre de ses affaires, en ayant déjà tant perdu par le passé...

Le joueur doit maintenant définir les Avantages et les Désavantages de son personnage. Ces petits détails auront une influence variable sur son comportement, son caractère, ses connaissances et ses chances de réussite. En définitive, tout ce qui peut le rendre différent d'un autre (un secret douloureux, une aptitude particulière, un objet enchanté ou un ennemi juré) peut être considéré comme un Avantage ou un Désavantage.
Seuls les Avantages pourront être "achetés" par les joueurs. Ils vont en effet commencer par déterminer aléatoirement un certain nombre de Désavantages qui seront assortis d'un gain de Points d'Avantage. Une fois tous les Désavantages définis, ces points permettront aux joueurs d'acheter les Avantages de leur choix en piochant dans les différentes listes qui leur sont proposées.

Désavantages obligatoires

Le nombre et le type de Désavantages dont doit hériter un personnage sont définis par son âge de départ (cf. tableau ci-dessous). Une fois qu'il sait combien de Désavantages de chaque type il doit déterminer, le joueur se reporte à la liste correspondante et lance le ou les dés nécessaires. Pour chacun de ces Désavantages obligatoires, le joueur peut lancer deux fois les dés et choisir celui qu'il préfère (ou qui gênera le moins le concept de son personnage).

Désavantages supplémentaires

Une fois ces Désavantages définis, il est possible de prendre des Désavantages supplémentaires dans les listes qui sont autorisées aux personnages. Ces Désavantages supplémentaires sont déterminés par un seul jet de dé. Si le résultat est problématique, le joueur devra alors composer et intégrer le Désavantage obtenu dans le concept de son personnage, renforçant ainsi son historique.

Le gain en Points d'Avantage est indiqué entre parenthèses. S'il y a plusieurs valeurs, c'est qu'il existe différents "degrés" de Désavantage. Le joueur en choisit alors la gravité.

Certains Désavantages peuvent être plus ou moins durables. Autant l'amputation d'une jambe au cours d'une célèbre bataille sera irrémédiable, autant le fait de devoir de l'argent à quelqu'un est un problème relativement gérable. Pour permettre cette différenciation, certains Désavantages de *Prophecy* sont "rachetables" au cours de l'évolution du personnage. Tous les Désavantages que le personnage pourra régler au cours de ses aventures sont marqués d'un astérisque (*).

Âge de départ	Désavantages	
	Obligatoires	Supplémentaires
Enfant	1 "Enfants"	1 "Enfants" ou 1 "Communs"
Adolescent	1 "Communs"	2 "Communs"
Adulte	1 "Communs"	2 "Communs", 1 "Rares"
Ancien	1 "Communs", 1 "Anciens"	2 "Communs", 2 "Rares"
Vénérable	1 "Communs", 2 "Anciens"	1 "Communs", 1 "Rares", 1 "Anciens"

Pour toutes les informations relatives à cette évolution, référez-vous au chapitre L'Expérience, pages 160 à 166.

TABLEAU DES DÉSAVANTAGES

2D10	Communs	Rares
2-4	Complexe d'infériorité (3)	Incompétence (5)
5	Interdit (3)	Amnésie (3)
6	Échec (3)	Regard des dragons (3/5)
7	Émotif (3)	Blessure (5)
8	Serment (2)	Infirmité (1/3/5)
9	Faiblesse (2)	Mauvais œil (3)
10	Phobie (1/3/5)	Maladresse (2)
11	Maladie (1/3/5)	Déviance (3)
12	Manie (1)	Dépendance (3)
13	Dette (1/2)	Ennemi (5)
14	Ennemi (3)	Marqué au fer (3)
15	Obsession (2)	Échec (5)
16	Anomalie (2)	Trouble mental (3)
17	Malchance (3)	Appel de la bête (5)
18-20	Fragilité (2)	Personne à charge (2)

1D10	Enfants	Anciens
1	Chétif (5)	Cardiaque (4)
2	Curiosité (3)	Édenté (3)
3	Illusions (2)	Grincheux (2)
4	Insignifiant (1)	Impotent (4)
5	Lassitude (2)	Malade imaginaire (2)
6	Mensonges infantiles (1)	Nostalgie obsessionnelle (2)
7	Naïveté (2)	Rhumatismes (3)
8	Révolte (2)	Sénile (4)
9	Transfert (2)	Surdité (3)
10	Versatilité (3)	Vue défaillante (2)



Description des Désavantages

Désavantages communs

Anomalie (2)
Le personnage est affligé d'une tare de naissance. Il peut s'agir d'une anomalie physique (albinos, main atrophiée, yeux dépareillés, tache de naissance disgracieuse, etc.), d'un défaut de prononciation, etc. Ce Désavantage augmente de 3 la Difficulté de toutes les actions sociales avec des inconnus et des tentatives de séduction.

Complexe d'infériorité* (3)
Désabusé, le personnage ne croit plus guère en ses capacités. Face à une situation particulièrement délicate, il se sentira irrémédiablement faible et incompétent. Ce Désavantage fonctionne de deux manières. Tout d'abord, le personnage reçoit une Difficulté supplémentaire de 5 à tous les jets qu'il tentera au cours d'une situation de crise (empêcher un compagnon de tomber au fond d'un gouffre, atteindre d'une flèche un ennemi sur le point de tuer un compagnon, etc.). Ensuite, le meneur de jeu peut décider que le personnage est tout simplement incapable d'accomplir une action capitale. Dans ce cas, le personnage gagne automatiquement deux Points d'Expérience et voit ses Points de Chance remonter à leur niveau maximum (bien qu'il soit impossible d'utiliser des Points de Chance pour tenter de réussir cette action). Le Complexe d'infériorité peut disparaître si le personnage réussit une action particulièrement importante pour sa survie ou celle de son groupe.

Dette* (1/2)
Le personnage est redevable d'une faveur ou d'une somme d'argent à un individu qui l'a aidé par le passé. Les détails de ce service rendu sont laissés à la discrétion du joueur et du meneur de jeu. Pour 1 point, la dette concerne une petite somme ou une faveur minime. Pour 2 points, il peut s'agir soit d'une dette importante (forte somme ou faveur conséquente), soit d'une dette que le destinataire prendra soin de récupérer sans ménager le personnage (par la force ou le chantage, en provoquant un scandale, etc.). Un scénario (ou un chapitre) spécifique devra toujours accompagner le remboursement. Ce Désavantage peut survenir plusieurs fois.

Échec* (3)
Le poids d'une expérience douloureuse pèse cruellement sur les épaules du personnage. Par le passé, il a lamentablement raté une action qu'il jugeait capitale et cet échec ne cesse de le tourmenter. C'est au joueur de définir le type d'action qui a provoqué ce sentiment d'échec : combat singulier, rituel magique, discussion importante, etc. Chaque fois qu'il sera confronté à une situation similaire, le personnage se sentira tellement incapable que la Difficulté de tous ses jets en rapport sera augmentée de 5.

Émotif (3)
Certains êtres humains ont une sensibilité tellement développée qu'ils supportent mal les situations de conflit, les visions d'horreur et les périodes de pression intenses. Confronté à une telle situation, le personnage perd son sang-froid et voit la Difficulté de tous ses jets de Volonté augmenter de 5. Les jets d'Intimidation, de Commandement et d'autres actions liées à l'Influence reçoivent un bonus de 2 lorsqu'ils sont employés sur ce personnage.

Ennemi* (3)
Ce Désavantage impose un ennemi juré au personnage, un ennemi qui ne manquera aucune occasion de lui nuire. L'ennemi est ici plus qu'un simple personnage dont on pourrait se débarrasser d'un coup d'épée. L'ennemi peut aussi être une rumeur circulant au sein de la caste du personnage, une rancune que lui voue un groupe ou un avis défavorable qui l'empêchera de progresser dans la voie qu'il a choisie. Ce Désavantage peut disparaître si le personnage réussit à tuer son ou ses ennemis, mais aussi s'il parvient à prouver sa valeur, à dissiper les rumeurs dont il fait l'objet.
Ce Désavantage peut survenir plusieurs fois.

Faiblesse* (2)
Le personnage est incapable de résister à l'appel d'un phénomène particulier - qu'il s'agisse des charmes d'une jolie femme, d'un défi à relever, de dangers à braver, etc. Chaque fois que le personnage se trouvera confronté à la situation définie par le joueur, il cédera immanquablement à son penchant. Il pourra s'y soustraire par un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 20 (ou de 15, si le meneur de jeu estime que l'action est particulièrement dangereuse).

Fragilité (2)
La santé du personnage est mauvaise, tout comme sa faculté de rétablissement, sa résistance aux poisons et son système immunitaire. Tous ses jets de résistance aux agressions extérieures (maladies, poisons, alcool, etc.) voient leur Difficulté augmenter de 5.

Interdit (3)
Le personnage a décidé de moduler sa philosophie en prenant en compte un Interdit d'une autre caste. Il peut s'agir d'un promesse faite à un maître ou un ami, d'une conviction personnelle, d'une crise passagère de croyance. Le joueur doit veiller à choisir un Interdit qui ne soit pas trop proche de l'Interdit de son personnage. Ce Désavantage peut survenir plusieurs fois.

Maladie* (1/3/5)
Le personnage a contracté par le passé une maladie chronique. Elle peut survenir par crise et se soigne difficilement. Les crises surviennent tous les 1D10 jours (le meneur de jeu tiendra le compte en secret). À 1 point, la maladie est bénigne (allergie, urticaire, etc.) et entraîne un malus de -1 pour la demi-journée. À 3 points, la maladie est sérieuse et gênante (migraines, vertiges, ulcère, etc.). Elle entraîne un malus de -3 pour 1D10 heures. À 5 points, la maladie est sévère et handicapante (malaria, maladie du sommeil, etc.). Elle entraîne un malus de -5 pour 1D10 heures.
Ce Désavantage peut survenir plusieurs fois.

Malchance (3)
Avec ce Désavantage, le personnage s'expose à deux types d'inconvénients. Tout d'abord, il ne regagne qu'un seul Point de Chance (au lieu de 2) lors d'un échec critique. Ensuite, comme la Malchance se manifeste toujours quand la situation est délicate, le meneur de jeu peut, deux fois par partie, demander au joueur de relancer les dés d'une action réussie. Si ce second jet est raté, le personnage ne regagne bien évidemment aucun Point de Chance...

Manie* (1)
Kleptomanie, grossièreté, collections étranges, les manies peuvent être de plusieurs natures, mais il doit forcément s'agir d'un travers qui provoquera des réactions négatives.
Ce Désavantage peut survenir plusieurs fois.

Obsession* (2)
Tout le monde a un but, un idéal qu'il entend réaliser par tous les moyens. Avec ce Désavantage, le personnage est obsédé par un objectif qu'il fera passer avant son devoir, ses compagnons et peut-être même sa survie. Il peut s'agir d'une simple soif de pouvoir comme d'une longue quête religieuse, d'une envie de découverte, d'une vengeance, etc.
Ce Désavantage peut survenir plusieurs fois.

Phobie* (1/3/5)
Le personnage a peur de quelque chose. Selon le coût du Désavantage, cela peut aller de la simple peur à la panique totale. Pour 1 point, cela peut être une peur liée à un mauvais souvenir ou une gêne passagère (vertige, claustrophobie, etc.). Le personnage subit un malus de -1 à toutes ses actions tant qu'il reste en présence du catalyseur. Pour 3 points, cette peur peut être liée à un environnement particulier (nuit, forêt, etc.) ou à des situations déjà subies par le passé (obscurité, foules, insectes, etc.). Le personnage subit un malus de -3 à toutes ses actions en présence du catalyseur et de -1 pendant une heure après l'avoir quitté. Pour 5 points, cette peur est liée à un traumatisme violent ou une vision récurrente (dragons, magie, etc.). Le personnage subit un malus de -5 à toutes ses actions en présence du catalyseur et de -3 durant une heure après l'avoir quitté du fait de sa panique. Ce Désavantage ne se surmonte que progressivement. Le personnage retombe au stade inférieur à chaque dépense et ne s'en débarrassera qu'en surmontant le stade à 1.
Ce Désavantage peut survenir plusieurs fois.

Serment* (2)
Le personnage a juré un jour d'effectuer une action particulière encore non réglée à ce jour. Il fera tout pour honorer sa parole. Il cherchera à honorer son serment au plus vite sans sombrer dans la précipitation aveugle. Le serment est au choix du joueur (avec l'accord du meneur de jeu).
Ce Désavantage peut survenir plusieurs fois.

Désavantages rares

Amnésie* (3)
Sans perdre totalement la mémoire, le personnage oublie fréquemment des détails et des passages de sa vie. La raison peut en être variable (âge, coup à la tête, choc émotionnel, etc.). Chaque fois qu'il tente de se souvenir d'un nom, d'un visage, d'une phrase, ou de tout autre détail récent, le joueur doit réussir un jet de Mental + Intelligence contre une Difficulté de 15 (pour des détails mineurs ou très récents) ou de 20 (pour des éléments importants ou un peu plus anciens). Si un joueur dont le personnage est amnésique demande au meneur de jeu de lui répéter une information, ce dernier peut également utiliser ce Désavantage pour déclarer qu'il a oublié…

Appel de la bête* (5)
Le personnage est tourmenté par des pulsions brutales (suite à des insultes, le dépit, l'échec, la frustration, etc.) qui le poussent régulièrement à commettre des actes incontrôlables, tels que brutaliser un compagnon maladroit ou s'acharner sur l'objet de son irritation. De plus, chaque fois que le personnage est confronté à une situation susceptible de réveiller ses pulsions, il subit un accès de colère. La crise ne prend fin qu'une fois l'infortunée victime inerte (immobilisée ou inconsciente). Dans cet état, le joueur est obligé de lancer les trois dés des Tendances, il conserve celui dont le résultat est le plus élevé (au risque de gagner des Points de Tendance indésirables) et double les cercles ainsi obtenus (eh oui !). Le joueur peut tenter un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 20 pour réfréner sa rage.

Blessure (5)
Suite à une bataille, le personnage a subi une blessure qui ne s'est jamais vraiment refermée. Quelles que soient ses valeurs de Résistance et de Volonté, le personnage perd définitivement une case d'égratignure et une case de blessure légère. Aucune tentative de soins, même magiques, ne peut rendre ces cercles perdus à ce personnage.
Ce Désavantage peut survenir plusieurs fois.

Dépendance* (3)
Le personnage a l'habitude de consommer une substance (drogue, alcool) qui provoque de cruelles souffrances en cas de manque. La Difficulté de toutes ses actions est alors augmentée de 3. Le meneur de jeu a toute liberté pour rappeler à l'ordre les joueurs qui "oublieraient" de combler leurs besoins.

Déviance* (3)
Le personnage est perturbé par des envies pour le moins douteuses et dérangeantes, telles que des amitiés ambiguës, une avarice prononcée, un goût pour le mensonge pathologique, etc. Il appartient au joueur de décider de la déviance dont souffre son personnage, mais le meneur de jeu est libre de rappeler à l'ordre le joueur qui oublie de gérer son Désavantage.

Échec (5)
Comme décrit précédemment (cf. page 81) si ce n'est que la Difficulté de tous les jets en rapport sera augmentée de 10. Il est possible d'accorder un jet (et un seul) de Mental + Volonté contre une Difficulté de 15 pour réduire cette augmentation à 5.

Ennemi (5)
Comme décrit précédemment (cf. page 81) si ce n'est qu'il peut s'agir ici d'un ennemi irréductible ou d'un ennemi susceptible de freiner la progression du personnage au sein de sa caste ou du Lien draconique. En tant que meneur de jeu, arrangez-vous pour que le personnage puisse un jour ou l'autre découvrir l'origine exacte de ses "petits soucis", de façon à ce que l'ennemi prenne forme et puisse expliquer ses motivations au personnage. Il n'est pas possible de se débarrasser d'un tel ennemi, ce dernier ayant toujours un proche, un frère d'arme ou encore un fidèle pour menacer à nouveau le personnage.
Ce Désavantage peut survenir plusieurs fois.

Incompétence* (5)
Il est parfois nécessaire de faire des sacrifices : ce Désavantage représente l'impasse que le personnage a faite sur une catégorie de Compétences (Combat, Mouvement, Théorie, etc.) au choix du joueur.
Les Compétences de cette catégorie ne pourront être utilisées qu'avec une Difficulté augmentée de 5, quel que soit le type d'action. De plus, le niveau maximum que peut atteindre le personnage dans les Compétences de cette liste est réduit à 10.
Ce Désavantage peut survenir plusieurs fois, mais forcément pour des catégories de Compétences différentes.

Infirmité (1/3/5)
Le joueur doit définir le type d'infirmité dont souffre son personnage. Pour 1 point, il peut s'agir d'un doigt, d'un ou de quelques orteils, d'un bout de narine, etc.
Pour 3 points, il peut s'agir d'un œil, des deux oreilles, d'une main ou d'un pied, etc. Tous les jets impliquant ces membres manquants (Perception, Manipulation) voient leur Difficulté augmenter de 5.
Pour 5 points, il peut s'agir des deux yeux, d'une jambe, d'un bras, de la langue, etc. Toutes les Difficultés des jets en rapport sont augmentées de 10. Dans certains cas, le jet est tout simplement impossible.

Maladresse (2)
Le personnage est maladroit, tout simplement. Ses jets de Manipulation voient leur Difficulté augmenter de 5. De plus, il lui arrivera très souvent de laisser tomber des objets fragiles, de perdre le contrôle de son arme, de lâcher la corde sur laquelle ses compagnons comptent pour gravir une paroi, etc.
Le meneur de jeu peut donc utiliser ce Désavantage pour corser des situations ou interpréter des échecs critiques.

Marqué au fer* (3)
Le personnage a été considéré comme coupable d'un méfait qui lui a valu d'être marqué au fer rouge. Il est exilé de ce lieu et sera tué s'il y revient. La marque est toujours sur un endroit visible (cou, front, tempes, joue, dos de la main, etc.) et lui vaudra toujours des ennuis, même dans d'autres régions.

Mauvais œil (3)
Ce Désavantage transforme le personnage en croquemitaine, en monstre de légende qui fait peur aux enfants et inspire la méfiance. Quelque chose d'indéfinissable en lui provoque un mélange de peur, de suspicion et de dégoût. Tous les jets basés sur le relationnel (Communication et Influence) voient leur Difficulté augmenter de 5. De plus, tous les membres du groupe le considéreront comme quelqu'un de "douteux", à qui il ne faut jamais faire exagérément confiance.

Personne à charge* (2)
Le personnage est responsable d'une personne dépendante pour qui il a de l'affection (enfant, vieillard, blessé, etc.). Il ne peut s'en défaire aisément et devra veiller sur elle au cours de ses aventures (ou payer des gens pour s'en occuper).
Ce Désavantage peut survenir plusieurs fois.

Regard des dragons* (3/5)
Depuis que les hommes vivent aux côtés des dragons, le lien qui les unit à leurs créateurs a toujours été à double tranchant. Ce Désavantage place le personnage dans une situation des plus inconfortables, puisqu'un dragon a choisi de le surveiller en permanence pour mieux juger de son comportement. Cette décision peut être prise suite à une action maladroite, une révolte plus ou moins flagrante contre l'autorité d'une cité, un meurtre, etc. La puissance du dragon et la durée de l'observation dépendent du gain en Points d'Avantage choisi. Pour 3 points, le dragon est mineur et la surveillance ne dure que quelques mois. Pour 5 points, le dragon est très puissant et sa surveillance peut durer jusqu'à la mort du personnage, si celui-ci ne prouve pas sa valeur avant ce terme. Les interactions entre le dragon et le personnage sont laissées à l'appréciation du meneur de jeu. Le dragon n'est pas un juge, mais un observateur. Il n'ira pas jusqu'à tuer le personnage, sauf si celui-ci commet une action ouvertement hostile en sa présence, et préférera le manipuler, devenir progressivement son ennemi ou l'exposer à des situations toujours plus dangereuses.

Trouble mental* (3)
Contrairement à la Déviance, ce Désavantage ne provoque pas de véritable pathologie chez le personnage, mais instaure un déséquilibre constant qui le pousse à douter de lui, à refuser des évidences et à adopter un comportement totalement imprévisible. Le personnage agit de façon incohérente aux yeux de tous, mais il aura toujours une bonne raison à fournir. Ses propos sont mystérieux, embrouillés, et ses actes risquent fort de surprendre ses compagnons au moment où ceux-ci s'y attendront le moins…

Désavantages pour les enfants

Chétif* (5)
Le personnage a un petit retard de croissance. La Difficulté de toutes les actions liées à l'Attribut Physique est augmentée de 3.

Curiosité* (3)
L'enfant est irrésistiblement attiré par l'inconnu. Il cherche toujours à découvrir ce qui lui est méconnu, ce qui pourra lui valoir des désagréments réguliers qui pourront entraîner ses compagnons avec lui.

Illusions* (2)
L'enfant est convaincu que sa conception du monde est la seule vérité. Ce que certains pourraient qualifier de "confiance" se révèle être un terrible défaut, puisque le personnage refusera systématiquement de croire les explications de ses aînés et, pire encore, ira de son plein gré au devant de situations parfois mortelles. L'illusion peut être de nature variable : croire que tous les dragons sont pacifiques envers les humains, que le feu ne brûle pas un mage adepte de cette Sphère, qu'aucune flèche ne peut percer une armure bardée de métal, etc.

Insignifiant* (1)
L'enfant a toutes les peines à se faire entendre des adultes. Son avis est toujours mis de côté lors des discussions. Cela pourra provoquer de sa part des colères ou un mutisme prolongé parfois insupportables.

Lassitude* (2)
L'enfant supporte mal les efforts prolongés où l'ennui l'emporte. Il devient alors assez pénible et irritable. Il pourra même faire des caprices afin de montrer sa désapprobation (ne plus marcher, refuser de dormir, etc.).

Mensonges infantiles* (1)
L'enfant ne peut s'empêcher de mentir lorsque cela l'arrange. Il ira jusqu'à inventer des excuses invraisemblables ou déformer allégrement la réalité pour attirer l'attention.

Naïveté* (2)
À l'inverse de la méfiance, la naïveté pousse le personnage à croire aveuglément tout ce qu'on lui dit,

quand bien même on lui présenterait un terrible dragon du feu comme une créature bienveillante et protectrice. Tous ses jets pour détecter un éventuel mensonge (avec la Compétence Psychologie, par exemple) voient leur Difficulté augmenter de 5.

Révolte* (2)
L'enfant révolté aura toujours tendance à contester l'autorité établie, qu'elle soit liée aux Dragons ou aux adultes. Son caractère bouillonnant et son refus d'obéir aux ordres risquent de le placer dans des situations délicates.

Transfert* (2)
La plupart des enfants et des jeunes sont facilement influençables, mais ce Désavantage est encore plus prononcé, puisqu'il établit un lien étrange entre l'enfant et un de ses compagnons (dans l'intérêt du jeu, mais il peut s'agir de n'importe qui d'autre). Une fois que le meneur de jeu a décidé de la "victime" du transfert, l'enfant se sent irrémédiablement attiré par celle-ci. Il croit reconnaître en lui/elle un parent, un proche disparu, un maître, etc. Le transfert risque de créer des rivalités, des conflits, des malentendus et une certaine gêne au sein du groupe.

Versatilité* (3)
L'enfant est incapable de fixer longtemps son attention.
Il cédera fréquemment à l'attrait de nouvelles activités lorsqu'elles se présenteront. Le personnage ne gagne pas les Points d'Expérience en "Implication" lors de l'attribution des Points d'Expérience (cf. L'Expérience, page 161).

Désavantages pour les anciens

Cardiaque (4)
Le personnage a des problèmes de cœur. Son souffle est court et de virulentes douleurs lui serrent parfois la poitrine. Lors d'émotions très violentes (peur intense, joie euphorique, etc.) ou d'efforts physiques (course, combat, etc.) dépassant son score de Résistance en tours, le personnage peut subir une attaque. Il effectue alors un jet de Physique + Résistance contre une Difficulté de 20. En cas d'échec, il coche une case de blessure fatale pour une durée d'une demie-journée. En cas d'échec critique, il coche une case de mort et décède en un nombre de tours égal à sa Résistance.

Édenté (3)
Le personnage a perdu la majorité de ses dents. Il bafouille et mange ses mots. Il subit un malus de -3 en Communication et ne peut en aucun cas obtenir de Clé parfaite lors du lancement d'un sort utilisant la voix (cf. La magie, page 198).

Grincheux (2)
Le personnage a un caractère des plus désagréables. Il ronchonne et se plaint à longueur de temps. Nul doute que ses compagnons le trouveront vite pénible...

Impotent (4)
Le personnage a de graves difficultés à se mouvoir seul. Il se déplace lentement et la station debout lui est pénible au-delà de quelques heures. Toutes ses actions dépendant de l'Attribut Physique (Combat et Mouvement) voient leurs Difficultés augmentées de 3.
Ce Désavantage ne peut être surmonté.

Malade imaginaire (2)
Le personnage est persuadé de souffrir de diverses afflictions irrégulières et parvient à s'en convaincre. Chaque matin, il jette 1D10 sous sa Volonté. Si son jet est supérieur ou égal à sa Caractéristique, il subit un malus de -1 à toutes ses actions pour la journée à cause de tous les désagréments et douleurs dus à sa "maladie".

Nostalgie obsessionnelle (2)
Le personnage ressasse sans cesse des souvenirs de sa jeunesse. Il sombre fréquemment dans une mélancolie qui pourra peser sur les nerfs de ses cadets.

Rhumatismes (3)
Le personnage souffre de douleurs articulaires et osseuses qui sont déclenchées par l'humidité (marais, caves, pluie, brise matinale, etc.). À ces moments, ses actions dépendant des Attributs Physique et Manuel subissent un malus de -2.

Sénile (4)
Le personnage perd la tête. Il mélange ou oublie parfois des pans entiers de son passé ou de son savoir. Toutes ses actions impliquant la mémoire subissent un malus de -3.

Surdité (3)
Le vieillard a de graves problèmes auditifs. Il est partiellement sourd et la Difficulté de tous ses jets de Perception auditive est augmentée de 5. Il ne peut guère entendre que ce qu'on lui crie.

Vue défaillante (2)
Le vieillard souffre de graves troubles oculaires, dus à son âge et à son état de santé général. La Difficulté de tous ses jets de Perception visuelle est augmentée de 5 et sa vue défaillante rendra pénible la lecture et l'observation prolongées.

Les Avantages

Choix des avantages

Contrairement aux Désavantages, les Avantages sont choisis et achetés par les joueurs avec les points qu'ils ont obtenus de leurs Désavantages. L'âge de départ ne fixe aucune limite au nombre ou au coût total des Avantages dont peuvent bénéficier les personnages, mais influe sur les tableaux dans lesquels les joueurs vont pouvoir choisir ces Avantages. Comme son nom l'indique, le tableau "général" est accessible à tous les personnages. En revanche, le tableau "enfants" ne peut concerner que les enfants et les adolescents, tandis que le tableau "anciens" n'est ouvert qu'aux anciens et aux vénérables.

Comme vous le découvrirez en lisant leur description, certains Avantages peuvent être sélectionnés plusieurs fois, avoir des effets cumulatifs ou annuler des Désavantages. De plus, comme les Désavantages peuvent évoluer et disparaître dans certaines circonstances, les Avantages peuvent apparaître au cours des aventures du personnages. Pour désigner ces Avantages, ces derniers sont marqués d'un astérisque (*). Pour toutes les informations concernant l'acquisition de ces Avantages, référez-vous au chapitre L'Expérience, page 163. Comme pour les Désavantages, le coût de chaque Avantage est indiqué entre parenthèses.

Description des avantages

Avantages généraux

Agilité (3)
Le personnage est particulièrement agile et bénéficie d'un bonus de 2 à toutes ses actions de mouvement : escalader, se déplacer silencieusement, grimper à une corde, etc.

Allié (3/5)*
L'allié est un individu ou un groupe d'individus qui fera de son mieux pour aider le personnage en cas de besoin. Cette relation est fondée sur le respect et la sympathie, voire l'amitié, et n'obligera donc pas les alliés à se sacrifier ou à accepter des aides qui les exposeraient à de graves dangers.
Pour 3 points, il s'agit généralement d'un allié unique, de puissance et de réputation équivalentes à celles du personnage.
Pour 5 points, il peut s'agir d'un groupe d'alliés (comme une faction mineure, une guilde, une école de magie, etc.) ou d'un allié unique beaucoup plus puissant et connu que le personnage (un combattant reconnu, un responsable de la milice, un mage respecté, etc.).
Le choix de l'allié reste soumis à l'approbation du meneur de jeu. Cet Avantage peut être choisi plusieurs fois.

TABLEAU DES AVANTAGES

Généraux	Enfants
Agilité (3)	Chance inouïe (3)
Allié (3/5)	Empathie naturelle (4)
Ambidextre (3)	Fétiche (1)
Arme du maître (2)	Instinct protecteur (2)
Augure favorable (3)	Précoce (2)
Chance (2)	
Charme (1)	
Confidences (3)	**Anciens**
Corps aguerri (3)	Art interdit (3)
Droiture (1)	Conviction (2)
Fortune personnelle (variable)	Culture (3)
Héritage draconique (6)	Habileté reconnue (5)
Magie naturelle (4)	Objet de prédilection (3)
Mentor (4)	Technique personnelle (5)
Prestance (2)	
Pressentiment (3)	
Résistance à la magie (5)	
Santé de fer (4)	
Sens accru (2)	
Sens de l'orientation (1)	
Sens en alerte (3)	
Statut social (2)	



Ambidextre (3)
Cet Avantage permet au personnage d'utiliser ses deux mains indifféremment. Le fait d'être ambidextre ne permet en aucun cas d'effectuer deux attaques pour un dé d'action. Lors d'un combat à deux armes, il permettra de réduire le malus lié à la mauvaise main (cf. le système de combat, page 185).

Arme du maître (2)*
De nombreux instructeurs remettent à leurs élèves une épée, une masse qui leur servira d'arme de prédilection. Cette arme est unique aux yeux du personnage, qui la considère comme une relique. Tant que le personnage utilise cette arme, il gagne un bonus de 1 à tous ses jets d'attaque et de parade. S'il vient à la perdre ou bien si l'arme est brisée, il perd définitivement ce bonus.

AUGURE FAVORABLE

Augure	Cercles de Tendance	Bonus
Le fataliste	Fatalité +5	+1 à une Compétence d'Influence et +1 à une Compétence de Communication
Le volcan	Dragon +4, Fatalité +1	+1 à deux Compétences de Combat
Le métal	Dragon +3, Homme +2	+1 à une Compétence de Combat et +1 à une Compétence de Technique
La cité	Dragon +1, Homme +4	+1 à deux Compétences de Communication
Le vent	Dragon +4, Homme +1	+1 à deux Compétences de Mouvement
L'océan	Dragon +5	+1 à une Compétence de Théorie et +1 à une Compétence de Pratique
La chimère	Dragon +3, Homme +1, Fatalité +1	+1 à une Sphère et +1 en Magie instinctive
La nature	Dragon +4, Fatalité +1	+1 à une Compétence de Mouvement et +1 à une Compétence de Pratique
La pierre	Dragon +5	+1 à une Compétence de Combat et +1 à une Compétence d'Influence
L'homme	Homme +5	+1 à une Compétence de Communication et +1 à une Compétence au choix (sauf Sphères et Disciplines)

Augure favorable (3)
L'Augure de naissance du personnage est particulièrement marqué et lui confère des aptitudes innées dans certaines Compétences ainsi que des cercles supplémentaires dans certaines Tendances. En plus d'attribuer des bonus, il va sans dire que cet Augure favorable influence plus profondément encore le caractère et les motivations du personnage. Tous ces bonus s'appliquent après avoir déterminé son profil de base mais avant la dépense des Points de Compétence (cf. ci-contre).

Chance (2)
Cet Avantage permet au personnage de récupérer un Point de Chance supplémentaire à chaque action ratée (soit 2 pour un échec normal et 3 pour un échec critique).

Isham...

Sébastien a obtenu six points avec les trois Désavantages d'Isham (Phobie 3, Manie 1 et Maladresse 2).
Il décide de doter ce dernier d'un don naturel pour la magie du feu (Magie naturelle 4) et utilise les deux points restants pour obtenir une Fortune personnelle qui lui permettra de disposer d'un matériel bien plus conséquent qu'il aura soigneusement rassemblé au fil des ans.

Charme (1)
Le personnage dispose d'un charme naturel qui augmente ses facultés de séduction, de dialogue et de communication. Tous ses jets basés sur le relationnel (Baratin ou Psychologie) bénéficient d'un bonus de 2 et ceux de Séduction d'un bonus de 5.

Confidences (3)
Le personnage a la faculté d'inspirer la confiance et de provoquer le dialogue. Cet Avantage donne un bonus de 5 à tous les jets de Communication portant sur des informations que son interlocuteur tient à garder secrètes. Attention : cet Avantage ne permet pas d'obtenir spontanément des informations vitales (position de l'armée ennemi, son appartenance à une secte humaniste ou fataliste, révéler un secret draconique, etc.). Au sein du groupe, les compagnons du personnage auront de plus tendance à se confier à lui et à lui demander conseil en cas de problème.

Corps aguerri (3)*
Cet Avantage permet au personnage de résister à la douleur et à la fatigue découlant de ses blessures. En réussissant un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 15, il peut réduire de (1 + NR) points les malus liés à ses Seuils de blessure, et cela pour toute la durée du combat, après quoi ils s'appliquent de nouveau normalement. Ce jet ne s'effectue qu'une fois par combat.

Droiture (1)*
L'honneur et le respect sont des valeurs fondamentales aux yeux du personnage. Ses certitudes sont telles que ses interlocuteurs peuvent sentir sa droiture. La Présence du personnage est augmentée de 2 lors de tous les jets basés sur l'honneur, le courage et le moral.

Fortune personnelle (variable)
Cet Avantage confère au personnage une somme de 1 000 dracs de fer par point dépensé.

Héritage draconique (6)
Le personnage s'est vu octroyer une Faveur draconique issue du Lien d'un de ses parents. Le personnage est donc capable d'utiliser cette Faveur sans pour autant avoir de Lien.
Le dragon l'ayant choisi ne s'est pas manifesté depuis son plus jeune âge. Le dragon peut ressurgir n'importe quand pour vérifier que le personnage reste fidèle à ses convictions familiales et donc à la mentalité appréciée par l'ailé.
Le personnage ne connaît pas le dragon et peut décider de briser les traditions en ayant combattu ses capacités "innées" (à ses risques et périls lorsque le dragon ressurgira).
Il va sans dire que tout Prélude (cf. le Lien draconique, page 235) entamé au cours de sa vie restera figé, le nouveau dragon refusant le Lien au personnage car il ressent l'influence d'un de ses pairs. Lors du retour du dragon, le personnage peut être remis à l'épreuve et avoir à assujettir son comportement à la mentalité du dragon sous peine de se voir ôter cet héritage.
Cet Avantage ne peut être choisi qu'une fois et doit impérativement être tiré sur le tableau ci-dessous.

HÉRITAGE DRACONIQUE

D10	Faveur
1	La marque de l'ombre (Kalimsshar)
2	L'œil incandescent (Kroryn)
3	La main du maître (Kezyr)
4	L'esprit des cités (Khy)
5	L'élan des brises (Szyl)
6	Le secret du verbe (Ozyr)
7	Le monde éthéré (Nenya)
8	Le sang et la sève (Heyra)
9	La peau de pierre (Brorne)
10	Relancer sur cette table

Magie naturelle (4)
Cet Avantage confère au personnage une base de 2 dans une Sphère de magie et un sort de niveau 1 gratuit de cette Sphère.
Les limitations liées aux Sphères doivent être respectées.
Cet Avantage ne peut être choisi qu'une seule fois.

Mentor (4)
Le mentor est l'instructeur qui a le plus compté dans l'apprentissage du personnage. C'est lui qui a forgé son savoir-faire et qui a orienté la plupart de ses choix. En choisissant cet Avantage, le joueur gagne un total de 2 points qu'il peut attribuer à une ou plusieurs Compétences dans son profil de caste. Cet Avantage est le seul qui permette de dépasser les limitations dues à l'âge de départ du personnage - mais il est toujours impossible de dépasser 10 à la création.
Cet Avantage ne peut être choisi qu'une seule fois.

Prestance (2)*
Le prestige du personnage et l'expérience qu'il a acquis donnent à sa parole un poids évident lors des discussions. Chaque fois qu'il tentera une action sociale liée à son charisme, telle que faire aboutir une discussion, exposer un point de vue ou orienter une prise de décision, son Attribut Social sera augmenté de 2.

Pressentiment (3)
Le personnage possède une sorte de sixième sens qui lui permet de déterminer certains éléments de son avenir proche. Par exemple, si le personnage s'approche d'une grotte, il pourra deviner si ce lieu est habité, si l'occupant sera éventuellement agressif, si un piège est à soupçonner, etc. Les utilisations de cet Avantage sont limitées à trois fois par jour. À chaque utilisation, le joueur doit effectuer un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 15. Si le jet est réussi, le personnage obtient (1 + NR) informations. Par exemple, dans le cas de la grotte : "Elle est habitée (jet réussi), ses occupants sont nombreux (premier NR) et te semblent instinctivement dangereux (deuxième NR)."

Résistance à la magie (5)*
Certains humains possèdent une résistance à la magie qui les protège de nombreux effets. Lorsqu'il choisit cet Avantage, le joueur doit décider entre les deux facultés suivantes. Soit il obtient une protection efficace contre tous les sortilèges d'une Sphère précise, auquel cas son jet de résistance bénéficiera d'un bonus de 8, soit une protection moindre mais contre toutes les Sphères, auquel cas le bonus est de 2.
Cette résistance n'influe pas sur les capacités surnaturelles du personnage (Techniques, bénéfices, Faveurs, Privilèges) ou le lancement de ses propres sortilèges. En revanche, cette résistance s'applique à tous les effets de sorts (et uniquement des sorts) lui étant lancés, qu'ils soient bénéfiques ou néfastes.
Cet Avantage ne peut être sélectionné qu'une seule fois.

Santé de fer (4)
Cet Avantage confère au personnage une capacité de résistance aux maladies et aux agressions extérieures.
Tous ses jets de résistance pour lutter contre les maladies, les poisons ou toutes autres substances nocives bénéficient d'un bonus de 5.
De plus, l'organisme du personnage lui permet de mieux bénéficier des soins. Il est toujours considéré comme ayant atteint un Seuil de blessure inférieur à celui où il se trouve actuellement pour déterminer la Difficulté du jet de soins (cf. Les soins, pages 192 à 193).

Par exemple, si le personnage est en blessure fatale, les soins et les tentatives pour stopper d'éventuelles hémorragies seront effectués comme s'il n'avait atteint que le Seuil de blessures graves.
Cet Avantage n'annule pas les malus liés aux Seuils de blessure.

Sens accru (2)*
L'un des sens du personnage est particulièrement développé. Tous ses jets de perception utilisant ce sens gagnent un bonus de 3.
Cet Avantage peut être choisi plusieurs fois, mais à chaque fois pour un sens différent (vue, ouïe, odorat, goût, toucher).

Sens de l'orientation (1)
Grâce à cet Avantage, le personnage peut toujours se repérer. Il sait avec certitude si certains endroits se trouvent devant, derrière, à gauche ou à droite, vers le nord, le sud, etc. Ceci se traduit par un bonus de 3 à ses jets d'Orientation (en milieu naturel) et de Vie en cité (dans une ville).

Sens en alerte (3)
Cet Avantage permet au personnage d'être toujours en alerte et, lors des combats, de garder une vue d'ensemble des événements, de façon à pouvoir intervenir au meilleur moment.
Au premier tour de chaque combat, le joueur lance un dé supplémentaire pour déterminer le rang d'Initiative des actions de son personnage - il choisit ensuite les meilleurs résultats, en conservant un nombre de dés égal à son nombre d'actions.

Statut social (2)
Le personnage est connu à l'intérieur de sa caste, quel que soit son Statut. Cet Avantage augmente sa Renommée de 2 points pour toutes les actions liées à l'influence hiérarchique (obtenir des informations, négocier un marché, faire aboutir une demande, demander de l'aide, etc.).

Avantages des enfants

Chance inouïe (3)
La Chance inouïe permet à l'enfant de défier les lois de la probabilité et de réussir miraculeusement les actions qu'il était sur le point de rater. Que son jet soit raté ou réussi, le joueur peut dépenser des Points de Chance pour obtenir des NR (c'est l'exception qui confirme la règle de dépense des Points de Chance).

Empathie naturelle (4)
Cet Avantage permet au personnage de "sentir" son environnement comme s'il pouvait établir un contact empathique avec les éléments qui l'entourent. Cette faculté lui permet de ressentir des impressions, des émotions, des peurs. Cet Avantage s'utilise avec un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté variable, en fonction de l'action entreprise. Pour ressentir des émotions sur des animaux et des créatures dénuées d'intelligence, la Difficulté est de 10. Sur des êtres intelligents, la Difficulté passe à 15. Le meneur de jeu se réserve le droit de faire effectuer à la cible un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 15, s'il estime que cette dernière cherche à masquer ses émotions. Ce jet est alors un jet d'opposition (cf.le Système de jeu, page 176).

Fétiche (1)
Les enfants aiment croire que certains objets qui leur sont chers possèdent des pouvoirs magiques, ainsi qu'une personnalité propre. Tant qu'il porte cet objet sur lui, le personnage voit son Attribut Chance augmenter de 1. Si l'objet est perdu, volé ou détruit, le personnage sombre immédiatement dans une période de morosité qui durera une vingtaine de jours, et durant laquelle le personnage ne pourra plus regagner qu'un seul Point de Chance à chaque action ratée, quel que soit le type d'échec. Il sera également très irritable et aura nettement moins confiance en lui. L'Avantage est définitivement perdu dès la disparition du fétiche, et il est impossible de le remplacer.

Instinct protecteur (2)
L'enfant provoque au sein du groupe un instinct de protection. Lorsqu'il est en danger (combat, chute imminente, noyade, etc.), l'un de ses compagnons se porte immanquablement à son secours. Pour ce faire, le sauveur bénéficie d'un bonus de 3 à UNE action destinée à le tirer d'affaire (parer une attaque fatale, rattraper la corde qui glisse, plonger à son secours, etc.) une fois par jour. Le joueur est en droit de réclamer l'assistance d'un des personnages si la situation l'exige. Le meneur de jeu pourra, en dernier recours, désigner un personnage si aucun ne réagit spontanément.

Précoce (2)
L'enfant est en avance sur les autres enfants de son âge. Sa maturité lui vaut l'intérêt des adultes et une certaine distance de la part de ses camarades. Le personnage peut développer ses Compétences jusqu'à un niveau de 8 (soit autant qu'un adulte) à la création. Cet écart, perceptible lors de l'enfance, se perdra dans la masse à l'âge adulte.

Avantages des anciens

Art interdit (3)*
Cet Avantage permet aux anciens et aux vénérables de développer dès la création l'une des quatre Compétences suivantes : Armes mécaniques, Chirurgie, Explosifs ou Mécanismes. Au cours de sa vie, il aura rencontré un maître capable de lui enseigner les rudiments de l'une de ces Compétences qu'il pourra développer jusqu'à un niveau maximum de 5 + Tendance Homme. Cet Avantage autorise uniquement la dépense de points à la création dans une de ces Compétences. Cet Avantage n'autorise aucunement le personnage à pratiquer cet art. À sa charge d'obtenir les rares autorisations délivrées par certaines castes.
Cet Avantage peut être choisi plusieurs fois et doit être acheté pour chaque Compétence désirée.

Conviction (2)*
Cet Avantage permet au personnage de rester de marbre face à des attaques, des tentatives d'intimidation et des situations où ses principes seraient mis en cause. Cet Avantage confère un bonus de 5 à tous les jets de Social et de Volonté basés sur l'intimidation, le chantage ou le harcèlement psychologique.

Culture (3)*
Cet Avantage procure au personnage une connaissance restreinte de tous les sujets théoriques auxquels il peut être confronté. Il permet d'obtenir un bonus de 1 à tous les jets de Mental + Compétence de Théorie.

Habileté reconnue (5)*
L'apprentissage et l'expérience ont permis au personnage de se forger la maîtrise parfaite d'une certaine catégorie de Compétences. Lorsqu'il choisit cet Avantage, le joueur doit désigner l'un des huit groupes de Compétences (Combat, Manipulation, Théorie, etc.). Pour tous les jets qu'il effectuera avec une Compétence de ce groupe ET l'Attribut Majeur correspondant, il gagnera un bonus de 1 sur son jet. Par exemple : donner un coup d'épée (Physique + Combat), négocier le prix d'un objet (Social + Communication), etc. Ce bonus ne s'applique pas si le jet met en cause un Attribut et une Compétence de catégorie différente (Mental + Combat ou Manuel + Combat, par exemple). Cette Habileté reconnue peut s'appliquer aux Disciplines de magie, auquel cas, chacune se voit gratifiée d'un bonus de 1 au jet.
Cet Avantage ne peut être choisi qu'une seule fois.

Objet de prédilection (3)*
Le personnage possède un objet de prédilection (il ne peut pas s'agir d'une arme). Le personnage gagne un bonus de 2 à chaque fois qu'il utilise cet objet. Si l'objet est perdu, volé ou détruit, le personnage perd définitivement cet Avantage.
Cet Avantage ne peut être choisi qu'une seule fois.

Technique personnelle (5)*
Grâce à cet Avantage, le personnage a développé une technique totalement inédite. Cette technique est applicable au combat, à l'artisanat, à la magie, à la diplomatie, etc. Le personnage peut choisir d'utiliser différemment ses Points de Maîtrise. En annonçant AVANT son jet cette dépense, il peut dépenser 3 points pour obtenir un NR automatique qu'il pourra faire valoir si son jet est, bien sûr, réussi. Le personnage peut toujours utiliser ses Points de Maîtrise non utilisés par ce biais de façon conventionnelle. Par exemple, Yhunn, légendaire Maître de la caste des combattants, utilise sa technique personnelle. Son Attribut Physique est de 9, sa Compétence d'Armes tranchantes est de 15 et il a 10 Points de Maîtrise. Son score de base est de 9 + 15 soit 24. La Difficulté est de 15 mais il veut impressionner son adversaire. Il dépense donc 1 Point de Maîtrise pour arriver à 25 et en dépense 9 autres pour obtenir trois NR automatiques. Il obtient un 6 sur son jet de dé. Son score final est de 31. Il obtient ainsi trois NR grâce à son jet auxquels il ajoute les trois NR automatiques. Il arrive à un impressionnant résultat final de six NR.
Cet Avantage ne peut être sélectionné qu'une fois.



Les compétences

Profils par caste
Au départ de leur vie d'aventuriers, les personnages ont acquis un certain savoir, que ce soit par leur expérience personnelle ou dans les académies dans lesquelles ils ont passé plusieurs années. Ils ont donc développé certaines Compétences spécifiques à leur caste et connues de tous ses membres. Ils possèdent donc une base de 26 Points de Compétence répartis comme suit :

6 / 6 / 5 / 5 / 4

9 Ces cinq scores de base devront être répartis dans les Compétences communes à tous les membre de la caste. Les autres Compétences signalées dans la description devront en revanche être développées avec les Points de Compétence.

LES ARTISANS
Compétences de base
• Connaissance des animaux ou Dressage ou Matières premières
• Une Compétence d'Armes parmi : articulées, contondantes, de jet et tranchantes
• Don artistique ou Marchandage
• Deux Compétences d'Artisanat
Compétences libres recommandées
Alchimie, Baratin, Castes, Connaissance de la magie, Contrefaçon, Discipline de magie, Estimation, Lois, Sphère de magie

LES COMBATTANTS
Compétences de base
• Bouclier ou une Compétence d'Armes parmi : articulées, de choc, contondantes, de jet et tranchantes
• Une Compétence d'Armes parmi : articulées, de choc, contondantes, de jet, doubles et tranchantes
• Artisanat ou Corps à corps
• Athlétisme ou Commandement
• Esquive
Compétences libres recommandées
Armes de siège, Attelages, Connaissance des animaux, Dressage, Éloquence, Équitation, Jeu, Natation, Premiers soins, Stratégie, toutes les Compétences d'Armes de la catégorie Combat

LES COMMERÇANTS
Compétences de base
• Baratin ou Séduction
• Estimation
• Géographie ou Vie en cité
• Lire et écrire
• Marchandage
Compétences libres recommandées
Attelages, Castes, Contrefaçon, Déguisement, Diplomatie, Discrétion, Faire les poches, Histoire, Jeu, Lois, Matières premières, Orientation, Psychologie

LES MAGES
Compétences de base
• Corps à corps ou une Sphère de magie ou une Compétence d'Armes parmi : articulées, contondantes et tranchantes
• Arts de la scène ou Don artistique ou une Discipline de magie
• Connaissance de la magie
• Une Discipline de magie
• Une Sphère de magie
Compétences libres recommandées
Acrobatie, Artisanat, Athlétisme, Connaissance des dragons, Esquive, Histoire, Intimidation, Jongler, Marchandage, Matières premières

LES ÉRUDITS
Compétences de base
• Connaissance de la magie ou Connaissance des dragons
• Castes
• Diplomatie ou Psychologie
• Géographie ou Histoire ou Lois
• Lire et écrire
Compétences libres recommandées
Alchimie, Astrologie, Conte, Don artistique, Herboristerie, Médecine, Premiers soins

LES PRODIGES
Compétences de base
• Armes doubles ou Corps à corps
• Connaissance des dragons
• Esquive
• Herboristerie ou Médecine
• Premiers Soins
Compétences libres recommandées
Acrobatie, Athlétisme, Castes, Commandement, Connaissance des animaux, Diplomatie, Discipline de magie, Discrétion, Dressage, Éloquence, Histoire, Intimidation, Jongler, Pister, Sphère de la Nature
Restrictions
Les Prodiges ne peuvent développer aucune des Compétences interdites ni aucune Compétence d'Armes faisant couler le sang.

LES PROTECTEURS
Compétences de base
• Une Compétence d'Armes parmi : articulées, de choc, contondantes, d'hast, doubles et tranchantes
• Athlétisme ou Équitation
• Bouclier
• Castes ou Stratégie
• Commandement ou Lois
Compétences libres recommandées
Armes de siège, Artisanat, Corps à corps, Diplomatie, Éloquence, Esquive, Histoire, Intimidation, Jeu, Lire et écrire, Vie en cité

LES VOYAGEURS
Compétences de base
• Une Compétence d'Armes parmi : à projectiles, articulées, contondantes, de jet et tranchantes
• Athlétisme ou Attelages ou Équitation
• Cartographie ou Conte
• Géographie
• Orientation
Compétences libres recommandées
Acrobatie, Artisanat, Astrologie, Connaissance des animaux, Déguisement, Diplomatie, Discrétion, Dressage, Escalade, Esquive, Faire les poches, Herboristerie, Histoire, Jeu, Jongler, Marchandage, Natation, Pièges, Pister, Premiers soins

Les catégories de compétences
Tout ce qu'un personnage sait, connaît, pratique ou est capable de faire, peut être considéré comme une Compétence. Ces caractéristiques techniques sont donc celles qui seront le plus souvent utilisées lors des aventures, car elles permettront de gérer toutes les actions entreprises par les personnages.

Compétences communes
Ces Compétences peuvent être développées sans restriction par tous les personnages.

Compétences réservées
Ces Compétences sont les domaines privilégiés de certaines castes. Tous les personnages issus de ces castes pourront les apprendre plus facilement car leurs aînés veilleront à les leur enseigner. Pour ces personnages, le coût de ces Compétences est normal, mais les membres des autres castes souhaitant les apprendre verront leur coût doublé.

Compétences interdites
Les Compétences interdites sont des Compétences que les Grands Dragons et leurs représentants considèrent comme "dangereuses et hérétiques". Leur apprentissage n'est donc autorisé par aucune caste et, bien que leur utilisation soit parfois tolérée, il est interdit aux personnages de les développer tant qu'ils ne rencontrent pas un maître. Cet enseignement n'est possible que si le personnage dispose de l'Avantage Art Interdit, qui devra être acheté pour chaque Compétence interdite étudiée. Le coût en Points de Compétence et en Points d'Expérience de toutes les Compétences interdites est doublé du fait de la rareté et de la difficulté de leur apprentissage.

Les spécialisations
Certaines Compétences peuvent s'accompagner d'une "spécialisation" qui permet au personnage d'approfondir un domaine particulier.
Le nombre et le type de Spécialisations autorisées sont déterminés par la caste et le Statut du personnage (cf. Les castes, pages 97 à 128).
Une seule Spécialisation est possible à la création. Les Spécialisations sont notées sur la feuille de personnage sur les lignes libres de chaque catégorie. Le score de départ d'une Spécialisation est égal à celui de la Compétence dont elle découle. La Spécialisation de création est choisie après l'établissement du profil de base, mais AVANT la dépense des Points de Compétence. Il est ainsi possible de dépenser certains de ces points pour obtenir un score élevé à la création dans la Spécialisation, mais les limites d'âge ne peuvent être dépassées.
Une Spécialisation ne compte pas comme une Compétence à part entière en ce qui concerne l'évolution du Statut d'un personnage (cf. L'Expérience, page 165).
Elle ne s'utilise que pour résoudre les jets en rapport avec cet aspect particulier de la Compétence.
Une Spécialisation ne coûte aucun Point de Compétence à l'achat, mais le nombre de Points d'Expérience requis sera divisé par deux (arrondi au supérieur) lorsque le joueur souhaitera augmenter une Spécialisation, alors que la Compétence générale évolue normalement et indépendamment.
Par exemple, un personnage possédant la Compétence Armes tranchantes à 7 et une Spécialisation Épée longue à 10 se servira de sa Compétence pour tous ses jets en rapport avec les sabres et les épées courtes, de duel ou autres, alors qu'il utilisera son score de Spécialisation pour résoudre toutes ses actions liées au maniement d'une épée longue.

Isham...

9 *Sébastien décide d'attribuer les scores d'Isham de la façon suivante :*

6 en Magie instinctive,
6 en Corps à corps,
5 dans la Sphère des Vents,
5 en Connaissance de la magie,
4 en Arts de la scène, optant pour la maîtrise du chant afin de pouvoir lancer des sorts en s'aidant de chants harmonieux.

De plus, il a une base de 2 en Sphère du Feu, et cela depuis sa plus jeune enfance.

Jouer un sans-caste

Interpréter un personnage sans caste peut paraître difficile dans un monde où les citoyens possèdent un pouvoir si considérable. Toutefois, certains scénarios ou intrigues peuvent nécessiter la présence d'un ou plusieurs sans-caste. Dans certains cas, interpréter un sans caste pourra s'avérer intéressant pour des joueurs chevronnés désireux de changer de point de vue. Le meneur de jeu pourra également tirer parti de cette option pour créer ses personnages non joueurs ou proposer de débuter une campagne avec des personnages enfants issus des campagnes et promis à de grandes aventures. Un personnage sans-caste est créé avec les mêmes Caractéristiques, les mêmes Avantages et Désavantages et autant de Points de Compétence qu'un citoyen du même âge. Les sans-caste ne peuvent développer de Privilèges de caste et toutes les Compétences réservées leur coûteront toujours le double de points - ils sont toujours considérés comme ne faisant pas partie des castes concernées. Ils peuvent tenter d'apprendre les Compétences interdites avec les mêmes restrictions que les personnages citoyens.

Isham...

Sébastien décide qu'Isham va avoir largement travaillé ses capacités de combat de poignard au corps à corps. Il développe une Spécialisation de Corps à corps en Poignard, qui obtient alors un score de 6, égal pour le moment à son score de Corps à corps.

Les points de compétence

Le joueur reçoit un nombre de Points de Compétence qui dépend de son âge. Ces points sont utilisés pour développer des Compétences, augmenter les valeurs déjà attribuées, et surtout acheter les Privilèges de caste. Les mages et les différents utilisateurs de magie les utiliseront également pour acheter leurs sorts et pour augmenter leur Réserve de magie.

Enfant : 70
Adolescent : 90
Adulte : 110
Ancien : 130
Vénérable : 150

Une fois les valeurs de base attribuées, on considère que les Compétences sont développées. Les Points de Compétence servent à les "augmenter". Ils se gèrent et se dépensent comme les Points d'Expérience. De ce fait, il faut tenir compte des restrictions susceptibles de doubler le coût en points nécessaires.

Le tableau ci-contre indique les coûts en Points de Compétence selon le score désiré. Il permet aussi de calculer rapidement les points nécessaires à l'augmentation d'une Compétence du profil de base.

Attention ! Dans le cas où un personnage choisit de développer une Compétence réservée appartenant à une autre caste que la sienne, il devra dépenser deux fois plus de points. De plus, toutes les Compétences interdites qui pourraient être acquises à la création voient leur coût systématiquement doublé.
Exemple : un érudit souhaite développer Médecine, qui est une Compétence réservée pour sa caste. Il désire un score de 5. Il doit donc dépenser 15 points. Si un mage tente d'acquérir le même savoir-faire dans son entourage de sorciers, il lui en coûtera 30 points...

Options de création

Si le meneur de jeu le désire, il peut décider de créer des personnages plus expérimentés que ceux obtenus par le système normal. Pour chaque degré d'expérience (qui correspond à un nombre de Points d'Expérience acquis avant de devenir un personnage joueur) sont indiqués le nombre de Points de Compétences de base.

Personnages légèrement expérimentés (+30 pts)

Enfant : 100
Adolescent : 120
Adulte : 140
Ancien : 160
Vénérable : 180

À ce degré d'expérience, les personnages adultes peuvent débuter au deuxième Statut et les anciens et vénérables au troisième (tant qu'ils remplissent les conditions d'accès à ces Statuts).

Personnages aguerris (+60 pts)

Enfant : 130
Adolescent : 150
Adulte : 170
Ancien : 190
Vénérable : 210

À ce degré d'expérience, les personnages adolescents et adultes peuvent débuter au deuxième Statut et les anciens et vénérables au troisième (tant qu'ils remplissent les conditions d'accès à ces Statuts).

Personnages vétérans (+90 pts)

Enfant : 150
Adolescent : 180
Adulte : 200
Ancien : 220
Vénérable : 240

À ce degré d'expérience, les personnages enfants et adolescents peuvent débuter au deuxième Statut et les adultes, anciens et vénérables au troisième (tant qu'ils remplissent les conditions d'accès à ces Statuts).

COÛT DES COMPÉTENCES

	Score désiré									
Score	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55
1	-	2	5	9	14	20	27	35	44	54
2	-	-	3	7	12	18	25	33	42	52
3	-	-	-	4	9	15	22	30	39	49
4	-	-	-	-	5	11	18	26	35	45
5	-	-	-	-	-	6	13	21	30	40
6	-	-	-	-	-	-	7	15	24	34
7	-	-	-	-	-	-	-	8	17	27
8	-	-	-	-	-	-	-	-	9	19
9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	10

Les limitations

À la création, il est impossible de développer les Compétences au-delà d'un certain niveau qui, bien entendu, dépend de l'âge du personnage. Par la suite, les Points d'Expérience permettront de développer les Compétences à des niveaux supérieurs, mais il ne faut pas oublier que le niveau maximum autorisé dans *Prophecy* est de 15 - et cela avec l'accord du meneur de jeu, ces niveaux de Compétence étant l'apanage des grands héros. Quels que soient l'âge du personnage et ses Avantages, il n'est jamais possible de dépasser 10 à la création (même avec l'Avantage Mentor).
Les limitations sont présentées dans le tableau ci-dessous.

Âge de départ	Niveau maximum
Enfant	6
Adolescent	7
Adulte	8
Ancien	9
Vénérable	10

Les privilèges

Les Privilèges sont des techniques enseignées par les Maîtres de caste afin de perfectionner le citoyen dans la maîtrise de son art. Il s'agit parfois d'avantages matériels mais le plus souvent, les Privilèges sont des facultés quasiment intuitives, si profondément ancrées dans l'esprit du personnage qu'elles en deviennent presque surnaturelles.
Les Privilèges sont réservés aux membres des castes concernées, mais certains ont été jugés utiles par d'autres castes et également enseignés. C'est pourquoi vous trouverez dans le chapitre suivant une liste de Privilèges dans chaque description de caste, ainsi que des Privilèges annexes, découlant d'une autre caste.
Les Privilèges sont achetés avec les Points de Compétence, à raison de TROIS fois le coût indiqué entre parenthèses.

La magie à la création

À la création, tous les personnages peuvent développer des Compétences de magie. Les Disciplines et les Sphères de magie sont toutefois réservées pour les mages, ce qui leur permet de les développer à coût normal. Pour toutes les autres castes, le coût indiqué dans le tableau sera doublé. Il en va de même pour les sorts, qui sont plus facilement accessibles aux mages qu'aux autres personnages.
Un mage dispose à sa création d'un sort de niveau 1 d'une Sphère de son choix. Les autres sorts sont achetés avec des Points de Compétence, en dépensant autant de points que la complexité du sort désiré. À la création, seuls des sorts de niveau 1 et 2 peuvent ainsi être achetés.
Les personnages des autres castes ayant développé des Compétences de magie peuvent acheter des sorts, en dépensant le double de Points de Compétences requis.

À la création, les mages peuvent également augmenter leur Réserve de magie. Cette Réserve s'accroît comme une Compétence en dépensant des Points de Compétence. Sa valeur de base est égale à la Volonté. Seuls les mages peuvent augmenter leur Réserve de magie à la création.

La Renommée

Les personnages commencent normalement avec une Renommée de 0, mais il est possible d'utiliser des Points de Compétence pour l'augmenter. Cet Attribut Mineur est noté sur 10. À chaque fois qu'un personnage est susceptible d'être reconnu, le Meneur de Jeu jette un D10. Si le résultat est inférieur ou égal à la Renommée, son interlocuteur le reconnaît. Dans certains cas, ce jet ne sera pas possible ou automatiquement réussi (revenir dans son village d'origine, parvenir à un village isolé depuis vingt ans, etc.).

Les livrets draconiques

Pour ceux qui possèdent déjà les livrets draconiques publiés pour l'édition de base, il est toujours possible d'acquérir des Privilèges et/ou des Compétences qui y sont détaillés (avec l'accord du meneur de jeu). Les Compétences sont toujours réservées aux même castes et les Privilèges sont acquis à la création à trois fois le coût indiqué entre parenthèses.

Isham...

Sébastien a 110 Points de Compétence à sa disposition pour personnaliser Isham. Il commence par choisir ses Privilèges : Prévoyance pour 6 points et Tuteur pour 12 points (un instructeur de l'académie), pour un total de 18 points.
Sébastien s'attaque ensuite aux sorts. De base, Isham dispose d'un sort de niveau 1 de la Sphère du Feu dû à son Avantage Magie naturelle et d'un sort de niveau 1 de l'une de ses Sphères ; il choisit "Souffle ardent" pour son Avantage et "File vent" pour la Sphère des Vents. Pour renforcer ses talents de mage, il achète deux sorts de niveau 1 de plus, pour un total de 30 points. Il choisit "Bouclier carmin" (Feu, 15 points) et "Mouvement invisible" (Vents, 15 points). Pour consolider les capacités magiques d'Isham, Sébastien consacre ensuite 19 points pour augmenter sa Réserve de magie de 8 à 10. À ce stade, Sébastien a dépensé 67 points (18 + 30 + 19) sur ses 110. Il décide de répartir les points restants dans ses Compétences.
Pour éviter de prendre un mauvais coup en mêlée, il commence par développer la Compétence Esquive à 4, pour un total de 10 points. L'étape suivante consiste à améliorer sa Spécialisation Poignard. Sébastien la passe de 6 à 8 (niveau maximum d'un adulte), ce qui lui coûte 8 points et non 15 car sa Spécialisation divise ce coût par deux (arrondi au supérieur). Toujours aussi attaché aux dons magiques d'Isham, Sébastien dépense alors 12 points pour augmenter sa Compétence Sphère du Feu de 2 à 5. Avec les points restants, il dote Isham de Connaissance des dragons. Cette Compétence étant réservée aux Prodiges et aux érudits, il la paye au double de son prix. Les trois niveaux choisis lui coûte 12 points (2 x 6). Avec son dernier point, Sébastien achète une Renommée de 1 dans le quartier de l'académie de magie de Morn où son personnage a été formé. C'est d'ailleurs dans cette ville dédiée au feu qu'il va débuter ses aventures.

Description des compétences

Les Compétences marquées d'un (R) sont réservées et celles marquées d'un (I) sont interdites.

Acrobatie
Permet d'effectuer toutes sortes de mouvements complexes, tels que chutes, bonds et autres manœuvres liées à l'équilibre du personnage telles que marcher sur une corde, etc.
Exemples de Spécialisation : funambulisme, contorsions, sauts périlleux, saut à la perche, etc.

Alchimie (R)
Permet de connaître et d'utiliser les ingrédients et le matériel nécessaires à la confection de philtres, d'onguents, de poisons, de poudres et de substances chimiques. Certaines applications sont formellement interdites par les Grands Dragons - comme les mélanges explosifs, par exemple. Le niveau de cette Compétence ne peut dépasser la Tendance Homme du personnage + 5.
Cette Compétence est réservée aux artisans et aux érudits.
Exemples de Spécialisation : poisons, antidotes, potions d'artisanat, etc.

Armes à projectiles (R)
Permet de connaître et de manier les armes à projectiles (arcs, frondes, etc.). Cette catégorie d'armes n'est absolument pas interdite, mais seule la caste des voyageurs est officiellement autorisée à utiliser les armes à projectiles. Tous les autres personnages s'exposent à des sanctions ou, dans le meilleur des cas, à la mauvaise considération de leur entourage. Tous les jets de tir s'effectuent avec l'Attribut Manuel.
Cette Compétence est réservée aux voyageurs.
Exemples de Spécialisation : par arme.

Armes articulées
Permet de connaître et de manier toutes les armes asymétriques à chaîne, souvent composées, comme les fléaux, boulets et les fouets.
Exemples de Spécialisation : par arme.

Armes contondantes
Permet de connaître et de manier les armes dépourvues de lames, telles que masses, bâtons, marteaux, etc.
Exemples de Spécialisation : par arme.

Armes de choc
Permet de connaître et de manier les armes à manche et à fer lourd telles que les haches ou les pics de guerre.
Exemples de Spécialisation : par arme.

Armes de jet
Permet de connaître et de manier les armes de lancer (dagues, fléchettes, etc.). Tous les jets de lancer s'effectuent avec l'Attribut Physique.
Exemples de Spécialisation : par arme.

Armes d'hast
Permet de connaître et de manier les armes à hampe longue maniées à deux mains, telles que les piques, les lances de fantassin, les hallebardes, etc.
Exemples de Spécialisation : par arme.

Armes de siège (R)
Permet de connaître et de manier les armes utilisées pour défendre des fortifications, comme les béliers, les trébuchets ou les catapultes de siège.
Le niveau de cette Compétence ne peut dépasser la Tendance Homme du personnage + 5.
Cette Compétence est réservée aux combattants et aux protecteurs.
Exemples de Spécialisation : par engin de siège.

Armes doubles (R)
Permet de connaître et de manier les armes composées de deux armes différentes, telles que le bâton shaaduk't des Prodiges, les double lames.
Cette Compétence est réservée aux combattants, aux protecteurs et aux Prodiges.
Exemples de Spécialisation : par arme.

Armes mécaniques (I)
Permet de connaître et de manier les armes à fonctionnement mécanique, telles que les arbalètes, les harpons mécaniques et les balistes légères. La détention, la fabrication et l'utilisation de ces armes sont formellement interdites par les Dragons. Le niveau de cette Compétence ne peut dépasser la Tendance Homme du personnage + 5. Cette Compétence s'utilise généralement avec l'Attribut Manuel.
Exemples de Spécialisation : par arme.

Armes tranchantes
Permet de connaître et de manier les armes munies de lames telles que les épées, les sabres, etc.
Exemples de Spécialisation : par arme.

Artisanat (R)
Permet de maîtriser les techniques de confection de différents objets manufacturés, comme la forge, la sculpture, l'orfèvrerie, etc. Il est impératif de développer une Compétence pour chaque type d'artisanat.
Cette Compétence est considérée comme réservée aux artisans et aux combattants.
Exemples de Spécialisation : archerie (confection de flèches), forge (d'armes), forge (d'outils), etc.

LES ARTISANATS
Archerie, armurerie, boucherie, charpenterie, couture, cuisine, ébénisterie, forge, joaillerie, maçonnerie, orfèvrerie, papeterie, poterie, taille de pierre, tannerie, verrerie, etc.

Arts de la scène
Permet de maîtriser les différentes techniques d'un domaine artistique lié au verbe et au corps tel que la danse, le chant, le théâtre, etc. Il est impératif de développer une Compétence pour chaque type d'art, mais l'on ne peut se spécialiser que dans un seul art.
Cette Compétence est enseignée dans les écoles de magie afin de développer les postures et les chants nécessaires au lancement de sorts.
Exemples de Spécialisation : danse (de cour), danse (tribale), chant (polyphonies), etc.

Astrologie (R)
Permet de connaître et d'utiliser les étoiles afin de s'orienter, de calculer des positions et de dresser des cartes du ciel, mais aussi de prédire certains événements de l'avenir et d'établir des thèmes d'augure susceptibles de révéler certains traits de caractère. Le niveau de cette Compétence ne peut pas dépasser la Tendance Homme du personnage + 5.
Cette Compétence est réservée aux érudits.
Exemples de Spécialisation : thèmes d'augure, mouvement des astres, répertorier, nommer, etc.

Athlétisme
Permet d'effectuer des actions physiques fondées sur l'endurance, la souplesse, l'agilité et la précision.
Exemples de Spécialisation : course de fond, course de vitesse, saut en longueur, saut en hauteur, etc.

Attelages
Permet de diriger et de conduire des convois utilisant des animaux, des roulottes et des véhicules du même type, mais aussi d'en organiser efficacement la défense ou de procéder à des opérations d'entretien.
Exemples de Spécialisation : chars de guerre, chariots de transport, charrettes paysannes, etc.

Baratin
Permet de prendre l'ascendant lors d'une discussion pour faire aboutir rapidement un point de vue.
Exemples de Spécialisation : flatterie, jargon technique, etc.

Bouclier
Permet de manier efficacement les différents types de bouclier, en défense comme en attaque. Seuls les protecteurs peuvent utiliser le bouclier dragon, qui est l'apanage de leur caste.
Exemples de Spécialisation : par type de bouclier.

Cartographie (R)
Permet de comprendre et de confectionner toutes sortes de plans, de cartes et de relevés topographiques relativement précis. Il n'est pas indispensable de posséder la Compétence Lire et écrire pour développer cette Compétence, il suffira simplement d'utiliser des pictogrammes et des symboles.
Cette Compétence est réservée aux érudits et aux voyageurs.
Exemples de Spécialisation : carte commerciale, militaire, politique, etc.

Castes
Permet de connaître les mœurs, les insignes, les principaux représentants et les Interdits des différentes castes.
Exemples de Spécialisation : par caste.

Chirurgie (I)
Permet de procéder à des soins élaborés. Cette forme de Médecine "scientifique" est proscrite par les Lois draconiques. En effet, il est blasphématoire de souiller le corps conçu par les Dragons. Chirurgie s'utilise généralement avec l'Attribut Manuel (pour opérer) ou Mental (pour diagnostiquer).
Exemples de Spécialisation : sutures, opérations, fractures ouvertes, etc.

Commandement (R)
Permet de donner des ordres et de s'assurer qu'ils seront suivis, mais aussi d'user de sa Présence pour prendre la direction d'un groupe.
Cette Compétence est réservée aux combattants et aux protecteurs.
Exemples de Spécialisation : par type d'unité (escouades de milice, patrouilles rurales, etc.).

Connaissance de la magie (R)
Permet de connaître les différentes Sphères et Disciplines de magie, ainsi que les effets des sorts, les Clés, les écoles, etc.
Cette Compétence est réservée aux érudits, aux mages et aux Prodiges.
Exemples de Spécialisation : par Sphère de magie ou par Discipline de magie.

Connaissance des animaux
Permet de connaître le mode de vie, l'écosystème, le cycle de reproduction et les habitudes alimentaires des animaux et des créatures.
Exemples de Spécialisation : par type d'animaux (poissons, rongeurs, félins, etc.).

Connaissance des dragons (R)
Permet de connaître certains mystères sur le mode de vie, la magie, l'histoire, la politique et la philosophie des dragons.
Cette Compétence est réservée aux érudits et aux Prodiges.
Exemples de Spécialisation : par lignage de dragon (enfants de Kroryn, de Nenya, etc.).

Conte (R)
Permet d'inventer et de raconter des histoires en vue de susciter des réactions dans son public. Un bon jet peut fortement influencer le moral du public, effrayer les enfants, provoquer l'admiration et accroître sa Renommée de manière temporaire d'un ou deux points.
Cette Compétence est réservée aux érudits et aux voyageurs.
Exemples de Spécialisation : ballades héroïques, histoires infantiles, etc.

Contrefaçon (R)
Permet de créer des répliques exactes de tout type d'objets, documents officiels, monnaies ou parchemins, mais aussi de les modifier en vue de les rendre authentiques. La falsification d'objets ou de textes spécifiques nécessite une connaissance précise du sujet.
Cette Compétence est réservée aux artisans et aux commerçants.
Exemples de Spécialisation : documents officiels, sceaux et poinçons, bijoux, monnaies, signatures, etc.

Corps à corps
Permet de se battre en utilisant ses poings, ses pieds et sa tête, ainsi que de manier des armes de poing telles que les poignards, les gants de combat, etc.
Exemples de Spécialisation : par arme ou coup de poing, coup de pied, etc.

Déguisement
Permet de modifier son apparence pour ressembler à n'importe quel individu.
Cette Compétence ne permet qu'une modification restreinte de la taille et de la corpulence du personnage. Cette Compétence peut également être utilisée pour "maquiller" un objet.
Exemples de Spécialisation : changer de sexe, changer son âge, etc.

Déverrouillage (R)
Permet de venir à bout de n'importe quel type de fermeture et de forcer le déclenchement de mécanismes.
Cette Compétence est réservée aux artisans et aux commerçants.
Exemples de Spécialisation : verrous, loquets, etc.

Diplomatie
Permet de conclure toutes sortes de marchés, d'alliances, de pactes et de traités, mais aussi de modifier son comportement en vue de s'attirer des faveurs et d'arbitrer des discussions difficiles.
Exemples de Spécialisation : traités de paix, chartes commerciales, litiges familiaux, etc.

Disciplines de magie (R)
Permet d'approcher la technique magique. On distingue la Magie instinctive, la Magie invocatoire et la Sorcellerie.
Cette Compétence est réservée aux mages.
Il n'est pas possible de se spécialiser dans les Disciplines de magie.

Discrétion
Permet de se déplacer en évitant d'attirer l'attention de son entourage. Elle permet aussi bien de prendre garde aux sons, au champ de vision d'un observateur, mais aussi de surveiller son ombre portée et les reflets de son équipement.
Exemples de Spécialisation : se dissimuler dans l'ombre, se déplacer silencieusement, etc.

Don artistique
Permet de pratiquer des arts tels que la sculpture, la peinture ou de jouer d'un instrument musical. Cette Compétence est utilisée avec l'Attribut Manuel.
Exemples de Spécialisation : par instrument, sculpture (sur bois), peinture (fresques), peinture (tableaux), etc.

Dressage (R)
Permet d'apprendre des tours à des animaux domestiques, de dresser des animaux sauvages et d'anticiper le comportement d'un animal lorsque l'on se trouve en sa présence. La Difficulté des jets dépend à la fois de l'espèce de l'animal et du comportement que le personnage tente de lui imposer.
Cette Compétence est réservée aux artisans, aux Prodiges et aux voyageurs.
Exemples de Spécialisation : par type d'animaux (poissons, rongeurs, félins, etc.), tours de foire, etc.

Éloquence
Permet de prendre la parole devant une foule, de moduler ses réactions et de faire prévaloir un sentiment commun (colère, joie, calme, recueillement, etc.).
Exemples de Spécialisation : par type de public (troupes, bas peuple, conseils politiques, etc.).

Équitation
Permet de monter des chevaux, des lézards géants et des créatures domestiquées, mais aussi d'estimer l'état de fraîcheur et la santé d'une bête, d'estimer son prix de vente. Les dragons ne sont JAMAIS considérés comme des montures et ne nécessitent aucune Compétence pour s'y maintenir. En effet, on ne chevauche pas un dragon, c'est lui qui vous emmène.
Exemples de Spécialisation : cheval, lézard géant, âne, poney, etc.

Escalade
Permet de connaître et de pratiquer les différentes techniques d'escalade sur différents types de parois.
Exemples de Spécialisation : par milieu (muraille de glace, parois rocheuses, murs maçonnés, etc.).

Esquive
Permet d'effectuer des mouvements pour éviter des coups ou protéger des zones vitales, amortir des chutes ou de s'écarter de la trajectoire de certaines armes lancées (comme un éboulement ou une arme de jet que l'on voit venir). L'Esquive ne permet pas d'éviter les projectiles.
Exemples de Spécialisation : esquive acrobatique (demande de l'espace libre et de ne pas porter d'armure plus lourde que du cuir souple), esquive du lutteur (contre la Compétence Corps à corps), esquive contre un coup spécial, etc. Il n'est pas possible de se spécialiser contre des familles d'armes.

Estimation
Permet d'analyser la qualité d'un objet manufacturé et de fixer un prix de vente et/ou d'achat convenable.
Exemples de Spécialisation : par type de marchandise (armes, épices, vins, etc.).

Explosifs (I)
Permet d'utiliser et de fabriquer des explosifs à base de poudre ou de substances alchimiques. Cette Compétence est strictement interdite par les Lois draconiques.



Le niveau de cette Compétence ne peut pas dépasser la Tendance Homme du personnage + 5. Explosifs s'utilise généralement avec l'Attribut Mental.
Exemples de Spécialisation : explosifs en poudre, explosifs liquides, explosifs de spectacle, etc.

Faire les poches (R)
Permet de faire les poches, de voler ou d'escamoter et de dissimuler de petits objets sur soi (tant que l'on dispose de vêtements un peu amples).
Cette Compétence est réservée aux commerçants et aux voyageurs.
Exemples de Spécialisation : par type de larcin (vol à l'étalage, vol de bourses, etc.).

Géographie (R)
Permet de connaître le relief, le climat, les voies de communication et les différentes régions du monde ainsi que la géopolitique, les us et coutumes, etc.
Cette Compétence est réservée aux commerçants, aux érudits et aux voyageurs.
Exemples de Spécialisation : par région.

Herboristerie (R)
Permet de connaître, de repérer, de conserver et d'utiliser efficacement les herbes, plantes, fleurs et autres végétaux. Elle permet de savoir réaliser des macérations, des pâtes pour pansements et des tisanes médicinales. Elle est très utile pour assembler les ingrédients d'une potion alchimique mais ne permet pas de la distiller.
Cette Compétence est réservée aux érudits, aux Prodiges et aux voyageurs.
Exemples de Spécialisation : par type d'herbes (épices, herbes curatives, plantes de marécages, etc.).

Histoire (R)
Permet de connaître les dates et les noms des personnages impliqués dans les différents événements de l'histoire. Elle rassemble aussi bien les faits précis que les légendes, les anecdotes et les détails méconnus du peuple.
Cette Compétence est réservée aux érudits.
Exemples de Spécialisation : par époque particulière ou par région (Âge des Fondations, Empire de Solyr, Marches Alyzées, etc.).

Intimidation
Permet d'influencer le comportement d'un homme ou d'une créature en utilisant la menace, la force ou simplement l'image que l'on donne de soi, etc.
Exemples de Spécialisation : intimidation verbale, intimidation par le regard, etc.

> L'intimidation est résolue par un jet de Social (ou Physique) + Intimidation contre une Difficulté égale à Mental + Volonté de la cible. Si le jet est réussi, la cible hésite et perd sa prochaine action. Avec 1 NR, la cible prend peur et ne peut agir durant le tour suivant. Elle subit un malus de -1 à toutes ses actions vis-à-vis du personnage pour une heure. Avec 2 NR, la cible est paniquée et cherche à s'éloigner, hors de vue. Elle ne peut agir à l'encontre du personnage et craquera si elle est acculée.

Jeu
Permet de connaître les règles et les astuces des différents jeux pratiqués sur le monde (jeux de dés, de cartes, de pions).
Exemples de Spécialisation : par jeu (cartes ankariennes, dés menteurs jasporiens, etc.).

Jongler
Permet de manipuler des objets en vue d'effectuer des figures artistiques ou des tours de passe-passe.
Exemples de Spécialisation : par accessoire (quilles, brandons, balles, etc.).

Lire et écrire (R)
Permet de lire et d'écrire le langage draconique, de composer des poèmes et des discours, de rédiger des textes élaborés, etc.
Cette Compétence est réservée aux commerçants et aux érudits.
Exemples de Spécialisation : discours, pièces de théâtre, ballades, etc.

Lois (R)
Permet de connaître les lois et les règlements en vigueur dans différents milieux, tels que cités, régions et corps de métier particuliers.
Cette Compétence est réservée aux commerçants, aux érudits et aux protecteurs.
Exemples de Spécialisation : loi criminelle, règlements commerciaux, droit nobiliaire, etc.

Marchandage (R)
Permet de négocier avantageusement le prix de vente ou d'achat d'une marchandise, ainsi que les conditions d'un marché. Chaque Niveau de Réussite sur le jet d'opposition permet d'obtenir un bonus de 10% en sa faveur.
Cette Compétence est réservée aux artisans et aux commerçants.
Exemples de spécialisation : par marchandise (épices, armes, montures, chariots, etc.).

Matières premières (R)
Permet de juger du potentiel et de la qualité d'une matière première (bois, minéraux, plantes, métaux, etc.) en vue de sa transformation.
Cette Compétence est réservée aux artisans et aux voyageurs.
Exemples de Spécialisation : par marchandise (herbes, bois, minerais destinés à la forge, etc.).

Mécanismes (I)
Permet de comprendre, de construire et d'utiliser efficacement des mécanismes tels que les roues, les engrenages, les ressorts, les poulies et les autres inventions typiquement humaines. Cette Compétence n'est pas interdite, mais certaines de ses applications - comme les armes mécaniques ou les instruments de mesure maritime - sont considérées comme hérétiques par les Grands Dragons et leurs représentants.
Mécanismes s'utilise généralement avec l'Attribut Manuel. Le niveau de cette Compétence ne peut pas dépasser la Tendance Homme du personnage + 5.
Exemples de Spécialisation : engrenages, mécanismes à ressort, mécanismes à poulie, etc.

Médecine (R)
Permet de diagnostiquer une maladie, de définir et d'appliquer le meilleur traitement à une blessure ou un mal quelconque. La Compétence Médecine est plus théorique que Premiers soins et se fonde sur un diagnostic et des expériences passées ainsi que sur l'usage des traitements apothicaires.
Cette Compétence est réservée aux érudits et aux Prodiges.
Exemples de Spécialisation : maladies, coupures, fractures, médecine de guerre, etc.

Natation
Permet de nager et de plonger dans différents cours d'eau. Il est impossible de nager en armure plus lourde que le cuir souple. Des Niveaux de Réussite peuvent servir à secourir une personne en train de se noyer.
Exemples de Spécialisation : plongée en apnée (ramassage de coquillages), natation en torrents, etc.

Orientation (R)
Permet de se repérer en milieu naturel, en utilisant les runes de voyage, les étoiles, la mousse des arbres et... son intuition.
Cette Compétence est réservée aux Prodiges et aux voyageurs.
Exemples de Spécialisation : par milieu (forêts, jungles, montagnes, plaines, littoral, etc.).

Pièges (R)
Permet de confectionner, de poser, d'utiliser et de désamorcer des pièges allant du simple collet au piège articulé comme les pieux à balayage ou les chausse-trappes.
Cette Compétence est réservée aux artisans et aux voyageurs.
Exemples de Spécialisation : pièges à ficelle, pièges à bascule, pièges à gros gibier, etc.

Pister
Permet de repérer, d'interpréter et de suivre des traces. Il est aussi possible de dater les différentes traces, de déterminer le gabarit de la personne ou de l'animal. Il n'est pas possible de pister dans les cités. La Compétence Pister s'utilise généralement directement avec la Perception, et avec Manuel lorsqu'il s'agit d'examiner une zone : chercher des traces sans les masquer avec les siennes, rechercher des branches cassées, des feuilles déplacées.
Exemples de Spécialisation : traces de gros gibier, repérages militaires, pistage de caravanes, etc.

Premiers soins
Permet de stopper des saignements et d'appliquer des soins d'urgence. Les effets de cette Compétence sont nettement inférieurs à ceux de la Compétence Médecine. La Compétence Premiers soins nécessite des torchons, la cautérisation et la désinfection à l'eau de vie...
Exemples de Spécialisation : soins des coups, soins des coupures, etc.

Psychologie
Permet de comprendre les motivations, d'analyser les émotions et d'anticiper le comportement d'un être humain. Elle peut également être utilisée sur des créatures intelligentes, mais la Difficulté de tous les jets sera augmentée de 5.
Exemples de Spécialisation : observation à distance, discussion analytique, sur les hommes, sur les femmes, etc.

Séduction
Permet de jouer sur les sentiments et les émotions pour s'attirer les faveurs d'un membre du sexe opposé.
Exemples de Spécialisation : séduction stylée, attirance animale, amour courtois, etc.

Sphères de magie (R)
Permet de centrer la maîtrise d'un élément particulier. L'association d'une Sphère et d'une Discipline de magie forme un effet magique. Les éléments sont liés aux Grands Dragons : les Cités, le Feu, le Métal, la Nature, les Océans, la Pierre, les Rêves, les Vents et l'Ombre. Chaque Sphère est enseignée dans une école et elles doivent donc être étudiées séparément. L'usage d'une Sphère est limité à un niveau maximum de (5 + Tendance Dragon du personnage) sauf dans le cas de la Sphère de l'Ombre qui est limité à (5 + Tendance Fatalité du personnage). L'apprentissage tout comme l'utilisation d'une Sphère ne sont jamais calculés avec la Tendance Homme. Attention ! Il est indispensable de posséder la marque de l'ombre (Faveur de Kalimsshar) pour apprendre la Sphère de l'Ombre.
Ces Compétence sont réservées aux mages, mais la Sphère de la Nature est considérée comme réservée pour les Prodiges.
Il n'est pas possible de se spécialiser dans une Sphère.

Stratégie (R)
Permet de déterminer un plan d'attaque, d'organiser une défense et de dresser des tactiques de combat.
Cette Compétence est réservée aux combattants et aux protecteurs.
Exemples de Spécialisation : petites unités, grandes armées, troupes forestières, patrouilles frontalières, etc.

Survie (R)
Permet de connaître les moyens de subsister en milieu naturel et d'éviter les dangers de ces endroits (éboulements, sables mouvants, déshydratation, etc.). Cette Compétence permet de préserver son énergie, son équipement, de trouver de quoi s'alimenter sommairement et de quoi boire. Il est nécessaire de choisir un des milieux suivants et de développer une Compétence pour chaque milieu : forêts, montagnes, plaines, marécages, zones glaciaires, collines, déserts, etc.
Cette Compétence est réservée aux voyageurs.
Exemples de Spécialisation : par région précise (marais de Path, Collines de Fer, Chaîne de la Griffe, etc.).

Vie en cité (R)
Permet de connaître l'organisation, les lieux importants et les personnalités influentes d'une cité, obtenir des informations, d'intercepter ou de répandre des rumeurs. Cette Compétence s'utilise avec Mental pour déterminer une localisation, un itinéraire, un contact, mais avec Social pour obtenir l'entrée d'une taverne gardée, contacter les miliciens, négocier avec les gosses des rues, etc.
Cette Compétence est réservée aux commerçants et aux protecteurs.
Exemples de Spécialisation : par type de population (prostituées, miliciens, portefaix, gosses, boutiquiers, etc.).

Compétences communes
COMBAT (PHY)
Armes articulées
Armes contondantes
Armes de choc
Armes de jet
Armes d'hast
Armes tranchantes
Bouclier
Corps à corps
MOUVEMENT (PHY)
Acrobatie
Athlétisme
Équitation
Escalade
Esquive
Natation
THÉORIE (MEN)
Castes
Connaissance des animaux
PRATIQUE (MEN)
Estimation
Premiers soins
TECHNIQUE (MAN)
Discrétion
Pister
MANIPULATION (MAN)
Attelages
Déguisement
Déverrouillage
Don artistique
Jeu
Jongler
COMMUNICATION (SOC)
Baratin
Éloquence
Psychologie
INFLUENCE (SOC)
Arts de la scène
Diplomatie
Intimidation
Séduction

Compétences réservées	Caste
COMBAT (PHY)	
Armes doubles	Combattants, protecteurs, Prodiges
THÉORIE (MEN)	
Connaissance de la magie	Érudits, mages, Prodiges
Connaissance des dragons	Érudits, Prodiges
Géographie	Commerçants, érudits, voyageurs
Histoire	Érudits
Lois	Commerçants, érudits, protecteurs
Orientation	Prodiges, voyageurs
Stratégie	Combattants, protecteurs
PRATIQUE (MEN)	
Alchimie	Artisans, érudits
Astrologie	Érudits
Cartographie	Érudits, voyageurs
Herboristerie	Érudits, Prodiges, voyageurs
Lire et écrire	Commerçants, érudits
Matières premières	Artisans
Médecine	Érudits, Prodiges
Survie	Voyageurs
Vie en cité	Commerçants, protecteurs
TECHNIQUE (MAN)	
Armes de siège	Combattants, protecteurs
Artisanat	Artisans, combattants
Contrefaçon	Artisans, commerçants
Pièges	Artisans, voyageurs
MANIPULATION (MAN)	
Armes à projectiles	Voyageurs
Faire les poches	Commerçants, voyageurs
COMMUNICATION (SOC)	
Conte	Érudits, voyageurs
Marchandage	Artisans, commerçants
INFLUENCE (SOC)	
Commandement	Combattants, protecteurs
Dressage	Artisans, Prodiges, voyageurs
MAGIE	
Disciplines de magie	Mages
Sphères de magie	Mages, Prodiges (Sphère de la Nature)

Compétences interdites
Armes mécaniques, Chirurgie, Explosifs, Mécanismes

Équipement de départ

Chaque personnage débute l'aventure avec un équipement de base, souvent bien usagé et dont il est familier. Il commence aussi avec un peu d'argent, souvent les modestes économies d'une vie au jour le jour. Bien sûr, il sera possible de modifier cet équipement selon l'argent de base du personnage, en revendant certains objets et en achetant de meilleures pièces d'équipement. L'Avantage Fortune personnelle deviendra ici des plus utiles.
Note : le terme "arme de mêlée" englobe les armes articulées, contondantes, de choc, d'hast, doubles et tranchantes.

Artisan

- Une arme de mêlée, de jet ou de corps à corps d'une rareté au mieux peu commune en villes ou villages
- Une armure légère ou moyenne d'une rareté au mieux peu commune en villes ou villages
- Un sac de voyage contenant : briquet à amadou, carnet usagé à moitié rempli de croquis de travail, corde (15 m), couchage, deux fioles d'huile, gamelle, lampe à huile, pierre à aiguiser, poncho de cuir, toile huilée (4 m²) et quatre torches
- Une musette contenant ses outils de travail
- Des vêtements de travail, une tenue de rechange et une bonne paire de chausses
- 8D10 dracs de bronze

combattant

- Une arme de corps à corps
- Une armure légère ou moyenne
- Deux armes de mêlée ou de jet d'une rareté au mieux peu commune en villes ou villages
- Un sac de campagne contenant : briquet à amadou, corde (15 m), couchage, fiole d'huile, gamelle, lampe à huile, pierre à aiguiser, poncho de cuir, toile huilée (4 m²) et deux torches
- Des vêtements de voyage et une bonne paire de brodequins
- 6D10 dracs de bronze

commerçant

- Une arme de mêlée ou de corps à corps d'une rareté au mieux peu commune en villes ou villages
- Une armure légère ou moyenne d'une rareté au mieux peu commune en villes ou villages
- Un sac de voyage contenant :accessoires en rapport avec son domaine commercial, babioles facilement négociables pour une valeur de 3D10 dracs de bronze, briquet à amadou, livre de comptes et manteau de cuir
- Des vêtements d'apparat, des vêtements de voyage et de bonnes bottes ou chausses
- Une ceinture à poches
- 10D10 dracs de bronze

érudit

- Une arme de corps à corps
- Un sac de voyage contenant : briquet à amadou, encrier, instruments et objets nécessaires à ses travaux, livre de papier vierge, deux ou trois papyrus, pierre à aiguiser, trois plumes et poncho de cuir
- Des vêtements de voyage et une bonne paire de chausses
- 10D10 dracs de bronze

mage

- Une arme de corps à corps
- Une arme de mêlée d'une rareté au mieux peu commune en villes ou villages
- Une armure légère
- Un sac de voyage contenant : accessoires pour pratiquer un art qu'il maîtrise, trois blocs de craie, trois Clés destructibles pour lancer un de ses sorts de base, une Clé permanente, fiole d'encre et pinceaux
- Des vêtements de voyage et une paire de sandales
- 5D10 dracs de bronze

prodige

- Un m'jarh blanc
- Un shaaduk't
- Un sac de voyage contenant : gamelle et quelques ustensiles pour pratiquer son art (pochette à herbes, matériel de scribe, nécessaire de soins)
- Des sandales, mais pas d'argent, le peuple lui offrira le gîte et le couvert

protecteur

- Une arme de mêlée d'une rareté au mieux peu commune en villes ou villages
- Une armure d'une rareté au mieux peu commune en villes ou villages
- Un bouclier dragon
- Un sac de campagne contenant : briquet à amadou, corde (15 m), couchage, fiole d'huile, gamelle, lampe à huile, pierre à aiguiser, poncho de cuir, toile huilée (4 m²) et deux torches
- Des vêtements de voyage, une bonne paire de brodequins et un tabard portant un blason
- 3D10 dracs de bronze

voyageur

- Une arme de corps à corps
- Une arme de jet ou à projectiles au mieux rare en villages
- Une arme de mêlée d'une rareté au mieux peu commune en villes ou villages
- Une armure légère ou moyenne d'une rareté au mieux peu commune en villes ou villages
- Un sac de voyage contenant : briquet à amadou, burin pour graver des signes de piste, carnet chiffonné à moitié rempli de croquis de ses précédents voyages, corde (15 m), couchage, drapeaux de couleur, deux fioles d'huile, gamelle, grappin, lampe à huile, marteau, pierre à aiguiser, pitons, poncho de cuir, sifflet, toile huilée (4 m²) et quatre torches
- Des vêtements de voyage, une tenue de rechange et une bonne paire de bottes
- 4D10 dracs de bronze

Caste des artisans

"Les mages font de la magie, les combattants font la guerre, les marchands font du commerce, les Prodiges font des miracles... Nous autres, artisans, sommes incapables de faire tout cela. Mais nous pouvons le fabriquer."

– Sir Tharen, Grand Maître des artisans

Description

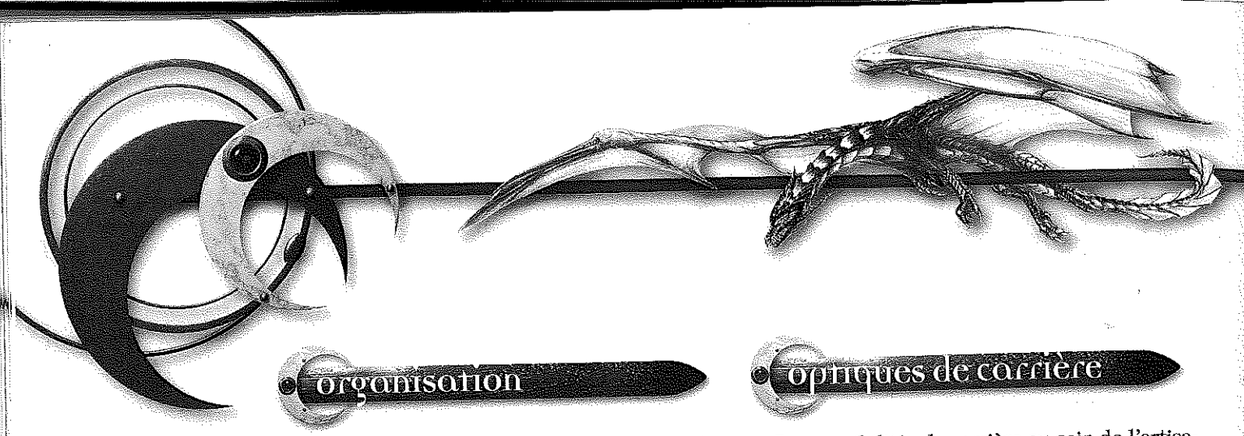
Nombreux sont ceux qui rejoignent la caste des artisans qui est certainement l'une des plus honorables qui soient. Elle est patronnée par le Grand Dragon Kezyr. Bien que ce dernier ne se soit consacré autrefois qu'aux forgerons, tous ceux capables de transformer la matière intégrèrent cette caste sous l'œil bienveillant du Dragon du Métal. Alors que les mages manipulent les énergies invisibles, les artisans transforment tout ce que peut leur offrir la terre. Chaque artisan apprend à travailler le cuir, la terre, la pierre, les métaux précieux ou semi-précieux, le bois et même les éléments magiques. On dit même que certains sculptent l'eau ou le vent.
Ce sont des gens extrêmement respectés car ils incarnent la création, mais ils font également preuve d'une imagination fertile et d'un sens unique de l'art. Leur art touche souvent à la magie, notamment la Sorcellerie, car tout bon artisan sera capable d'enchanter ses créations. Mais cette magie est unique, car elle n'est pas véritablement liée à des pouvoirs particuliers mais plutôt à une sorte de lien mystique qui existe entre l'artisan et l'objet qu'il façonne. Alors qu'un mage (ainsi que les artisans ayant des connaissances en Sorcellerie) va, par sa science, insuffler une énergie magique à un objet, certains artisans vont conférer à leur création un enchantement qui se fera naturellement. La magie aime la perfection et s'insuffle dans toute œuvre qui s'en approche. De même, on raconte que des Maîtres Artisans n'auraient pas besoin d'outils pour travailler et que la matière réagirait au seul contact de leurs mains.
Quelques artisans se consacrent à l'art extrêmement délicat des mécanismes. À l'instar des sorciers spécialisés dans les machines enchantées, ils flirtent souvent avec les sciences humanistes. Leurs travaux sont donc surveillés de près.

Mentalité

L'artisan est un individu avide de perfection. C'est un créateur qui cherche constamment à créer ce qu'il y a de plus beau. Qu'il travaille le cuir, le diamant ou le métal, il établit un lien presque sentimental avec sa matière. Son esprit doit imaginer ce que deviendra le bloc de pierre sur son établi. Ses mains sont ses instruments ; elles se doivent d'être sensibles et appliquées. Il est à noter que, dans certains domaines de l'artisanat, la vue n'est pas un sens primordial et peut même représenter un certain handicap. Ainsi, certains Maîtres Artisans arrivent à créer leurs chefs-d'œuvre en ne se fiant qu'au toucher. Les artisans sont le plus souvent totalement absorbés par leurs travaux. Ils sont donc assez peu communicatifs. Même quand ils ne travaillent pas, ils réfléchissent à leurs créations, cherchant les défauts des objets qui les entourent et imaginant de nouvelles techniques de travail. Entre eux, il existe une certaine rivalité mais aussi un grand respect. On ne méprise jamais l'œuvre d'un autre mais on essaie toujours de la surpasser. C'est aussi un devoir de signaler à un confrère toutes les imperfections de son œuvre, et ce, sans aucune intention de le rabaisser mais uniquement pour lui permettre de progresser.

À la fois artistes et visionnaires, les artisans fabriquent sans relâche de nouveaux chefs-d'œuvre.





organisation

Il n'existe pas d'école d'artisanat mais des confréries. Chaque confrérie est spécialisée dans un domaine très particulier. Citons, par exemple, la confrérie des armuriers, la confrérie des forgerons d'armes, la confrérie des tisserands, la confrérie des charpentiers, la confrérie des potiers...
Un individu voulant devenir artisan doit, dès son plus jeune âge, trouver un maître et devenir son apprenti. Ce maître va le former pendant quelques années. Puis, quand l'apprenti aura fait ses preuves (il aura atteint le premier Statut), il partira sur les routes pour rencontrer d'autres artisans et apprendre leurs secrets. Quand il estime en savoir assez, il devra alors créer une œuvre qui sera jugée par le Haut Cercle de sa confrérie. Un Haut Cercle est constitué de Maîtres Artisans. Si ces derniers estiment que le jeune apprenti a réalisé une belle œuvre, ils le nommeront Compagnon et il aura le droit d'installer sa propre échoppe.
Les dragons ne sont pas insensibles à l'art et on raconte que les meilleurs artisans sont souvent patronnés directement par un ailé. Pour un artisan la consécration est que l'une de ses œuvres intéresse un Grand Dragon et notamment Kezyr. Les confréries organisent régulièrement, dans les plus grandes villes, des concours au cours desquels les meilleurs artisans viennent exposer leurs œuvres.

optiques de carrière

Les possibilités de carrière au sein de l'artisanat sont innombrables. Non seulement il y en a autant que de matériaux mais pour chaque matériau, il existe une grande variété de spécialisations. Ainsi un artisan façonnant le métal peut se spécialiser dans la fabrication des armures, des armes, des vases... Les exemples indiqués ci-dessous représentent les possibilités de carrières les plus répandues.

• L'alchimiste : ils sont spécialisés dans la préparation de produits destinés à la guerre ou de produits civils telles les teintures, peintures, eaux-fortes, etc. Les aspects techniques de cette profession intéressent également les érudits bien que ces derniers aient largement spécialisé leur art dans l'action corporelle (onguents, potions, antidotes, etc.).
• L'architecte : ils bâtissent les demeures, les palais, les temples et participent à la fondation des cités. Ils travaillent en étroite collaboration avec les érudits qui dessinent les plans et qui imaginent les constructions. Mais ce sont les artisans qui peuvent insuffler à leurs créations les propriétés magiques qui rendront un rempart indestructible ou une maison de bois incombustible.
• L'artisan élémentaire : ces artisans, extrêmement rares, ont appris l'art de façonner les matières élémentaires comme l'eau, le vent, la lumière, le magma ou même la brume. Un artisan élémentaire est généralement un maître dans un domaine un peu plus courant, puis apprend auprès des Grands Dragons le secret permettant de manipuler ces éléments. Les artisans noirs, au service de Kalimsshar, pourraient, selon les légendes, sculpter les ténèbres et le sang.
• Le forgeron : les forgerons regroupent l'ensemble des artisans travaillant le métal. Ce sont les plus proches de Kezyr. Ce dernier révèle même à certains Maîtres Artisans comment façonner le plus pur des métaux : le Sang de Kezyr. Les forgerons sont puissants au sein de la société. Ceux qui fabriquent armes et armures de qualité sont riches. On dit qu'un bon armurier est aussi important qu'une compagnie de gardes d'élite.
• Le mécaniste : ces artisans se spécialisent dans la conception de mécanismes plus ou moins complexes tels les systèmes de grues et de poulies utilisés par les architectes ou de petits mécanismes de précision tels que les horloges, les sabliers ou automates... Bien souvent leur existence au bord du gouffre de l'Humanisme doit être protégée par des autorisations et des relations officielles.
• Le mineur : les mineurs récupèrent les minerais rares ou précieux enfermés dans le sein de la terre et peuvent aussi, dans un intérêt militaire, creuser des tunnels et des galeries souterraines visant à fragiliser les fondations de nombreuses fortifications stratégiques.
• L'orfèvre : ce sont certainement les artisans les plus appréciés des puissants. Capables de manipuler les matières les plus dures et les plus pures, comme le diamant, ce sont de véritables artistes. Les plus grands maîtres insufflent à leurs créations une magie de pureté qui, dit-on, peut rendre fou. Certains atteignent un tel degré de perfection qu'ils peuvent faire d'une larme un joyau.
• Le sculpteur : les sculpteurs façonnent la matière pour en faire une œuvre d'art. Les statues des palais ou les colosses soutenant les arches des temples sont leurs créations. Certaines œuvres atteignent un tel niveau de perfection que l'on raconte qu'elles vivent et peuvent s'animer.
• Le tisserand : la robe d'un noble ou d'une princesse, qui accentue sa grandeur et sa beauté, le manteau de l'aventurier qui le protège du froid ou la cape du voleur qui lui permet de se dissimuler dans les ténèbres sont quelques exemples des talents d'un grand couturier.



De nombreux artisans dressent des animaux pour les assister dans leurs créations. Ici, ce lézard tient le ciseau du sculpteur et lui offre une extension de ses sens, lui permettant de tailler la pierre avec une précision inestimable. À chaque tâche une créature peut s'avérer le compagnon idéal de l'artisan, une fois domestiquée et dressée.

interdits

Les Interdits des artisans sont draconiens car ils sont presque tous liés à la matière qu'ils travaillent. À transgresser un Interdit, on risque de perdre le lien qui unit l'artisan au matériau.

• La Loi du Compagnon : tu transmettras ton savoir. S'il est bien un point sur lequel artisans et érudits peuvent s'entendre, c'est la nécessité de la transmission du savoir et l'enseignement des techniques qu'ils utilisent chaque jour. Ainsi, on attend toujours d'un artisan qu'il apporte des explications sur ce qu'il fait et la façon dont il le fait.
• La Loi de la Perfection : tu rechercheras toujours l'œuvre ultime. Tout artisan ne recherchant pas la perfection dans son œuvre perd peu à peu son lien avec la matière et ne pourra plus jamais créer d'œuvres exceptionnelles et encore moins enchantées.
• La Loi du Respect : tu respecteras la matière que tu travailles et les œuvres d'autrui. Il est bien entendu essentiel d'aimer la matière. Au fur et à mesure qu'un artisan se désintéresse du produit qu'il façonne, la matière devient de plus en plus difficile à travailler et prend des formes de plus en plus laides. On raconte que certains artisans et sorciers de l'ombre transgresseraient cette Loi volontairement pour donner à leurs œuvres un aspect tourmenté.

privilèges de caste

Apprenti (3)

Permet de disposer d'un apprenti artisan qui, en plus de rendre de menus services au personnage, pourra s'occuper de son atelier en son absence, porter des messages, colporter des rumeurs et effectuer certaines tâches de base. L'apprenti doit être instruit et demandera un peu de temps et d'attention de la part de son maître. Au bout de quelques années, l'apprenti quittera le personnage pour se lancer seul.

Autorisation (4)

Permet de pratiquer la mécanique pour réaliser des objets ou des machines d'intérêt public (engins de levage, horloges, roues de moulins, etc.). Ce Privilège ne permet pas de connaître la Compétence Mécanique (qui doit être apprise avec l'Avantage Art Interdit) mais simplement de la pratiquer de façon relativement libre. Le personnage dispose d'un sceau conféré par les maîtres de sa caste qui lui servira à marquer visiblement l'objet. Tous ses travaux dépendant de cette autorisation seront toujours validés par une commande transmise par la caste et validée par l'Inquisition.

Charte d'atelier (4)

Permet de disposer d'une autorisation d'accès aux ateliers des artisans résidents. Elle se présente sous la forme d'une série de broderies apposées sur son tablier de sortie. Elles lui garantissent un accueil favorable chez ses confrères qui lui demanderont alors un dédommagement plus modique pour prêter un établi et quelques outils. Ce Privilège permet évidemment d'éviter les hausses de Difficulté dues à un matériel insuffisant. De plus, le personnage ne subira pas les allongements de délai de création dus au travail solitaire.

Familier (1)

Permet de posséder un petit animal intelligent, généralement un oiseau ou un mammifère, capable d'échanger des émotions et des informations sommaires avec le personnage et de lui rendre quelques menus services (porter un outil, maintenir deux pièces ensemble, etc.).

Notable (3)

Permet de disposer d'une réputation et d'une clientèle de choix, de pouvoir compter sur l'aide de dignitaires locaux et d'être bien vu par un grand nombre de personnalités importantes de la ville et de ses environs.

Outils (4)

Permet au personnage de disposer d'outils particulièrement efficaces et utilisés depuis longtemps, qui lui confèrent un bonus de 2 à toutes les actions en rapport avec son métier. Il appartient au meneur de jeu de restreindre les applications de ces outils, qui doivent logiquement être utilisables par un membre de la caste des artisans. Ils seront donc prioritairement utilisables avec des Compétences d'artisanat ou, plus largement, manuelles.

Psychométrie (5)

Permet, rien qu'en touchant un objet, d'en découvrir automatiquement la fonction, l'âge, l'origine géographique et le sexe du dernier propriétaire en date. En réussissant un jet de Manuel + Empathie contre une Difficulté de 10, le personnage peut obtenir, pour chaque NR, une réponse à une question supplémentaire concernant l'objet (nature magique de l'objet, dernière utilisation, etc.).

Réparation de routine (4)

Permet d'improviser une réparation de fortune pour les objets courants. Le personnage est habitué à utiliser les moyens du bord et s'en sortira même s'il lui manque certains matériaux. En effectuant un jet de Manuel + Coordination, il improvise une solution qui durera 1 + NR jours. Toute réparation de routine sur un objet en ayant déjà bénéficié se verra infliger un malus cumulatif de 5.



Privilèges annexes

Expertise (4)

Permet de confirmer ou d'infirmer l'authenticité de n'importe quel objet.

Faveur politique (4)

Permet d'avoir tissé un réseau de relations politiques au sein des principales villes d'un royaume. Ce réseau s'appuie sur des amitiés, des pots de vin et des services mutuels. Le personnage pourra obtenir plus facilement certaines informations (dates, projets de lois, ragots, etc.). Ce Privilège peut être choisi plusieurs fois et s'applique à un pays à chaque fois.

Tuteur (8)

Permet de bénéficier de l'aide et de la bienveillance d'un mage de Statut égal au sien, que l'artisan a connu en s'intéressant à la la magie et à la sorcellerie au sein d'une académie. Si ce mage n'est pas censé intervenir directement lors des aventures, il peut prodiguer des conseils, des enseignements ou lancer pour le personnage quelques sorts mineurs - en échange de petits services.

Statuts et expérience

1 : Apprenti
Requiert : une Compétence d'Artisanat à 6, Manuel à 4
Bénéfice : le personnage peut développer une Spécialisation de Technique.
°D'un compagnon à l'autre : en réussissant un jet de Mental + Artisanat approprié contre une Difficulté de 10, le personnage peut déterminer l'âge, la qualité et le mode de fonctionnement de tout objet manufacturé. Chaque NR lui confère une information supplémentaire.

2 : Compagnon
Requiert : une Compétence d'Artisanat à 7, 40 points dans les Compétences Manuelles, Manuel à 5, Maîtrise à 4, Tendance Homme à 1, 2 Privilèges de caste
Bénéfice : le personnage peut développer la Discipline de magie, Sorcellerie, comme si elle lui était réservée ainsi qu'une Sphère en rapport avec son artisanat principal, du moment qu'il trouve un professeur.
°La voie du progrès : en réussissant un jet de Mental + Coordination contre une Difficulté de 10, le personnage peut comprendre le fonctionnement et utiliser n'importe quel objet mécanique comme s'il possédait la Compétence appropriée à un niveau égal à la moitié de son Attribut Manuel (arrondi au supérieur).

3 : Artisan
Requiert : trois Compétences Techniques à 7, 50 points dans les Compétences Manuelles, Manuel à 6, Maîtrise à 6, Tendance Homme ou Dragon à 2, 4 Privilèges de caste
Bénéfice : chaque fois qu'il fait appel aux Tendances, le personnage peut dépenser 1 Point de Chance pour relancer le dé de l'Homme.
°L'essence de l'art : le personnage a la capacité d'améliorer des objets manufacturés dont il possède une connaissance précise. Il doit tout d'abord effectuer un jet d'Intelligence + Artisanat approprié contre une Difficulté de 5 pour déterminer le temps de travail nécessaire. La durée initiale est de 30 + 1D10 jours, mais chaque NR réduit ce délai de 10 jours. Ensuite, il doit réussir un jet de Manuel + Empathie contre une Difficulté de 15 pour conférer à l'objet un bonus définitif égal à 1 + nombre de NR. Ce bonus peut s'appliquer à l'efficacité ou à la maniabilité d'une arme (bonus aux dommages ou au toucher), ainsi qu'à toutes sortes d'outils, d'instruments et de mécanismes connus du personnage. Une seule amélioration du même type est possible par arme, et chaque nouvelle amélioration augmente de 5 la Difficulté des deux jets.

4 : Maître Artisan
Requiert : une Compétence d'Artisanat à 10, deux Compétences Pratiques à 5, 60 points dans les Compétences Manuelles, Manuel à 7, Tendance Homme ou Dragon à 3, 5 Privilèges de caste
Bénéfice : le personnage peut apprendre les sorts de Magie instinctive et de Sorcellerie au même coût que les mages.
°L'esquisse du destin : la maîtrise du personnage est telle qu'il peut inventer des méthodes de travail auxquelles nul n'aurait jamais songé. Il doit pour cela réussir un jet d'Intelligence + Compétence contre une Difficulté de 15 pour chaque Compétence nécessaire à la réalisation de l'objet (par exemple, Armes mécaniques et Forge pour créer une arbalète). La somme de tous les NR vient ensuite s'ajouter en bonus au jet de Manuel + Compétence d'Artisanat que le joueur doit réussir contre une Difficulté variant en fonction de la complexité, de la taille et de l'efficacité de l'objet. Si un seul de ces jets est raté, la création échoue.

5 : Maître Artisan*
Requiert : une Compétence d'Artisanat à 12, trois Compétences Pratiques à 6, Manuel à 9, Tendance Homme ou Dragon à 4, 5 Privilèges de caste
Bénéfice : à chacun de ses jets, le personnage lance et conserve un dé supplémentaire de l'Homme qui ne lui rapporte aucun Point de Tendance, et ce quelle que soit son affiliation.
°La force du rouage : en dépensant 1 Point de Maîtrise, le personnage peut utiliser son Attribut Manuel à la place de n'importe quel autre Attribut. Si le jet est réussi, il ne regagne aucun Point de Maîtrise.

** : à ce Statut, les artisans se présentent généralement comme les Maîtres de leur art (Maître Forgeron par exemple). Il n'y a qu'un seul Maître par voie.*

Caste des combattants

"Un bon combattant ne souhaite jamais la mort de son adversaire. Seule la victoire lui importe. Car ce n'est pas l'arme qui tue, mais le cœur. Le feu qui brûle en nous est la plus fine des épées, la plus solide des armures, et la plus noble des causes."

– Yhunn, Grand Maître de la caste des combattants, 209 AdE

Description

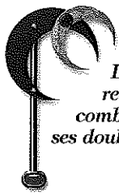
La caste des combattants est l'une des plus anciennes et des plus prestigieuses qui soient car, d'aussi loin que remonte la mémoire des érudits, les noms des Maîtres d'Armes formés par les Élus de Kroryn ont toujours figuré en bonne place dans l'histoire de Kor. Déjà à l'époque des terribles Guerres fratricides qui suivirent la fondation des cités, le Grand Dragon des Volcans conduisait au combat des hommes et des femmes à qui il transmettait sa fougue. Les premières armées humaines furent guidées par des combattants choisis et inspirés par le feu de Kroryn. Et aujourd'hui encore, il n'est pas rare que le Dragon touche lui-même l'esprit des combattants qui rejoignent sa caste.
Si l'art du combat est une notion que seuls les meilleurs guerriers peuvent appréhender, tous reconnaissent la nécessité d'un corps d'hommes et de femmes capables de se battre, d'enseigner le maniement des armes et de se dresser contre les hordes de l'envahisseur. C'est pourquoi les membres de la caste des combattants, sans toujours bénéficier d'une véritable sympathie de la part de leurs concitoyens, se voient toujours témoigner un mélange de respect et d'admiration. Le monde est en guerre perpétuelle, que ce soit pour arrêter les hordes de Kalimsshar ou pour contrer les assauts insidieux des Humanistes ou encore pour faire face aux attaques des créatures affamées au cœur de l'hiver. Et sans combattant, le combat est impossible.

Mentalité

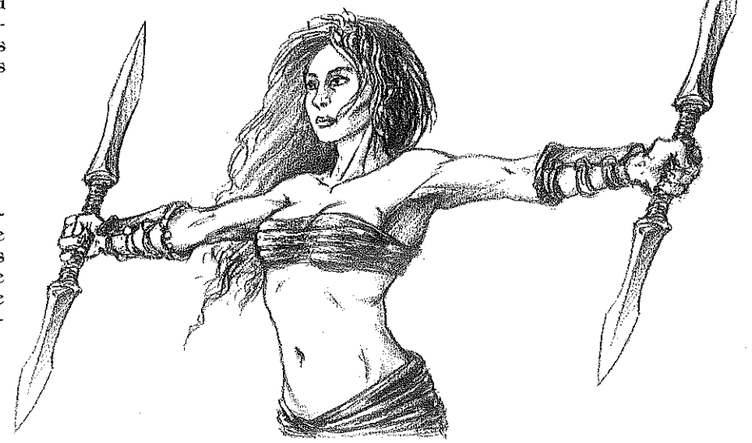
Très fiers de leur appartenance sociale, les combattants exhibent ouvertement leur Statut et ne manquent aucune occasion de vanter leurs mérites. Mais leur principale motivation reste de parfaire leur technique. Car plus que le combat lui-même, c'est généralement la maîtrise de l'arme qui guide les pas de ces citoyens. Les notions d'ordre et de hiérarchie n'ont de sens qu'au vu de la valeur guerrière et de l'ancienneté, car aucun combattant n'est meilleur qu'un autre tant qu'il n'a pas fait preuve de sa technique. Aux yeux d'un combattant, il est souvent humiliant - ou tout simplement ennuyeux - de se mesurer à un représentant d'une autre caste. L'arme doit être honorée par un combat loyal et le sang ne peut être versé que si la joute est motivée par une raison véritable.

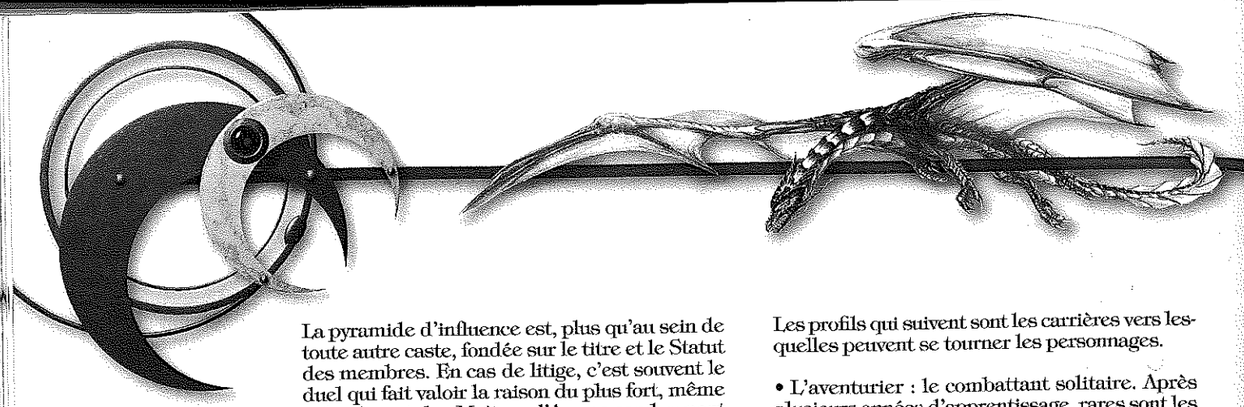
Organisation

La caste des combattants ne possède aucune structure fondamentale, exception faite de l'importance du Maître d'Armes et des quelques rassemblements ou tournois au cours desquels les citoyens armés partagent leurs hauts faits. Chaque corps de métier est regroupé autour d'un ancien qui, en plus d'assumer le rôle du Maître, a pour fonction de prendre les décisions politiques au nom du groupe qu'il représente. Chaque cité possède sa propre mentalité et son organisation locale. Selon l'importance de la ville ou de la région, le Maître d'Armes peut être seul ou secondé par un ou plusieurs lieutenants.



Liana, redoutable combattante avec ses double lames.





La pyramide d'influence est, plus qu'au sein de toute autre caste, fondée sur le titre et le Statut des membres. En cas de litige, c'est souvent le duel qui fait valoir la raison du plus fort, même si la plupart des Maîtres d'Armes condamnent officiellement de telles pratiques.
La hiérarchie des combattants n'est donc liée qu'à de rares distinctions, accordées suite à des batailles ou des hauts faits militaires, ainsi qu'à un code de conduite qui différencie les simples soldats des questeurs aux ambitions plus nobles.

Les duels

Lors de leurs désaccords, il arrive parfois que des combattants de rang égal décident de se fier au jugement des armes. Dans ce cas, un combat débute presque immédiatement et un érudit, un protecteur ou un Prodige est désigné comme Œil des Dragons si ses compétences le justifient. En général, le combat est au premier sang, mais certains n'hésitent pas à fixer un nombre de touches à atteindre pour prouver le bien-fondé de leur point de vue. Les duels sont interrompus si l'un des deux se rend ou si l'Œil le décide. L'issue du duel est incontestable, le perdant rejoignant toujours le vainqueur qui, aux yeux de tous, aura su s'attirer les faveurs de Kroryn.

optiques de carrière

Une fois qu'il a reçu l'enseignement de base de sa caste, le combattant peut se tourner vers différentes optiques qui le mèneront au combat. Les mercenaires et les combattants solitaires forment la majeure partie de la caste, le reste étant divisé entre stratèges, gladiateurs, spadassins... Avec l'expérience, les personnages auront la possibilité de s'orienter vers une optique de carrière plus précise, et surtout plus motivante. De simples combattants, ils pourront devenir instructeurs militaires, escorteurs de diplomates, traqueurs de monstres ou de renégats. Un proverbe korien prétend qu'un bras armé trouve toujours une cause à défendre... ou une tête à trancher.



Les gladiateurs se spécialisent souvent dans les armes exotiques pour améliorer le spectacle dans les nombreuses arènes de Kor.

Les profils qui suivent sont les carrières vers lesquelles peuvent se tourner les personnages.

• L'aventurier : le combattant solitaire. Après plusieurs années d'apprentissage, rares sont les guerriers qui ne regardent pas vers l'horizon, avides de rencontres et de combats épiques, prêts à tout sacrifier pour découvrir le monde et se forger un nom à la force de leur lame.
• Le chevalier : le noble cœur. Un événement tragique, une prise de conscience, une rencontre mystérieuse ou un sens de l'honneur exacerbé sont autant de raisons qui peuvent pousser un combattant à rallier le code de la chevalerie, qui prône le respect des traditions et la protection des faibles.
• Le duelliste : le bretteur. L'art du combat implique une maîtrise totale de la technique et une démonstration permanente de sa supériorité. Légèrement prétentieux, profondément confiants, les duellistes considèrent qu'ils font honneur à leurs adversaires en remportant un combat digne d'intérêt. Ils sont aujourd'hui nombreux à courir le monde à la recherche de l'ultime affrontement.
• Le gladiateur : le champion des arènes. Les gladiateurs s'affrontent plutôt dans une arène que sur un champ de bataille. Leurs récompenses viennent des acclamations de la foule qu'ils préfèrent à la gloire récoltée dans les conflits guerriers. Certains gladiateurs sont considérés comme des héros quand ils remportent victoire sur victoire et leur prochaine prestation est attendue avec impatience.
• Le guerrier : le pur combattant de la tradition. Les guerriers sont mus par la fougue, l'ardeur du combat et l'amour de leurs armes. Fidèles à leur parole, ils sont réputés pour être de solides compagnons et craignent moins leurs ennemis que leurs propres faiblesses. Dans la main d'un guerrier, une arme devient un symbole quasi religieux, à la fois instrument de vie et de mort. Leur seule ambition est d'apprendre, de lutter et de mourir en héros.
• Le lutteur : le champion du corps à corps. Les lutteurs ont une conception du combat assez proche de celle des gladiateurs, à la différence que le lutteur n'utilise jamais d'armes et qu'il cherche plutôt à renverser son adversaire et à l'immobiliser. Le perdant n'est jamais sanctionné par la mort.
• Le maître d'armes : la main de Kroryn. Comme ils ont appris, ils enseigneront. Comme ils ont reçu, ils partageront. La devise des maîtres d'armes est à

l'image de leur mode de pensée, mélange de dévouement, d'amour de l'épée et de sens du devoir. Ces instructeurs hors pair sont à la base de la hiérarchie de leur caste, car sans eux, aucun combattant ne verrait le jour. Certains errent de par le monde à la recherche de nouveaux disciples, d'autres préfèrent la sécurité des cités draconiques.
• Le mercenaire : le bras armé de toutes les causes. Les mauvaises langues prétendent que les mercenaires n'ont d'autre idéal qu'un trône couvert d'or et de servantes, symbole de gloire, de puissance et de richesses infinies. Mais ces combattants acharnés suivent les préceptes de la tradition guerrière en offrant leur épée et leur bras à tous ceux qui en ont un jour besoin - et ce, quelle que soit la cause.
• Le paladin : le questeur illuminé. Les Dragons ont leurs Élus, les Étoiles leurs Inspirés, mais rares sont ceux qui comprennent les motivations des paladins. Un jour, ces citoyens ont décidé de prendre la route pour mener à bien une quête personnelle, quels qu'en soient les buts, les implications et les dangers.
• Le stratège : le chef de guerre. Durant leur apprentissage, de nombreux combattants délaissent l'étude de leur technique personnelle pour se concentrer sur les manœuvres, le commandement et la gestion des armées. Nombre de ces chefs de guerre sont promis à un destin glorieux, à moins que la mort ou l'aventure ne vienne les surprendre.
Sages et avisés, ils deviennent souvent les plus hauts représentants de leur caste.

interdits

Le code des combattants repose essentiellement sur l'usage qu'ils font de leurs armes. Il existe trois Interdits majeurs, communs à l'ensemble de la caste, que les personnages combattants ont été habitués à observer et essaient de respecter globalement. Mais, à la création, le joueur doit choisir celui des trois Interdits que son personnage ne devra briser sous aucun prétexte. En effet, un chevalier ou un lutteur ne suivra évidemment pas le même code de conduite.

• La Loi de l'Arme : tu respecteras ton Statut. La plus ancienne des traditions de la caste interdit aux combattants de porter plus d'armes que ne leur permet leur rang - c'est-à-dire une arme par Statut obtenu.

• La Loi de l'Honneur : tu honoreras ton arme. La notion du respect s'applique autant à l'arme que manie le combattant qu'à son adversaire. Il est donc interdit de se mesurer à plus faible que soi et de compromettre son arme dans un combat non équitable.

• La Loi du Sang : tu ne chercheras que la victoire. Le code de l'honneur des combattants interdit aux membres de la caste d'achever un adversaire qui a d'ores et déjà perdu un combat, qu'il s'agisse d'un duel comme d'une véritable bataille.

privilèges de caste

Adaptation (3)

Permet d'improviser une technique de combat avec des armes de fortune (chaises, bâtons, pierres) ou des armes dont il ne possède pas la Compétence. Il faut pour cela réussir un jet de Mental + Coordination + niveau de Statut contre une Difficulté de 5 (si l'arme est relativement simple d'usage) ou de 10 (si elle est incongrue ou délicate à manier). Pour la durée du combat, le personnage gagne un niveau de Compétence égal à 1 + nombre de NR. Il est nécessaire d'effectuer un jet pour chaque type d'arme et pour chaque combat.

Argot combattant (2)

Permet de manier un langage basé sur les signes, le mouvement des yeux et les postures, afin de communiquer silencieusement des informations. Il n'y aucun jet à effectuer, mais les informations doivent être simples (couvre-moi, attaque par le flanc, j'en vois deux, etc.) et l'interlocuteur du personnage doit obligatoirement posséder ce Privilège pour le comprendre.

Botte secrète (5)

Permet de maîtriser un coup vicieux et imprévisible qui déroutera sensiblement son adversaire. Le joueur doit préciser la nature de ce coup : coup visé, attaque précise, charge, etc. Il peut s'agir d'un coup existant (voir Système de jeu) ou d'un coup rare apprécié par le personnage. Lorsqu'il utilise ce coup, les jets de parade ou d'esquive de l'adversaire voient leur Difficulté augmenter de 5. Ce dernier peut cependant effectuer un jet de Mental + Compétence d'arme concernée contre une Difficulté de 20 pour comprendre la manœuvre et annuler la Difficulté supplémentaire. La Difficulté de ce jet est réduite de 5 à chaque nouveau jet.

Double attaque (6)

Permet d'effectuer, une fois par tour de combat, une deuxième attaque lors d'un même rang d'action et ce, sans subir de Difficulté supplémentaire. La première attaque s'effectue normalement, mais la seconde voit ses dommages amputés d'un dé. Aucune manœuvre (voir pages 184 à 188) n'est possible sur cette nouvelle attaque.

Engagement (4)

Permet d'ignorer, une fois par combat et pendant un tour complet, tous les malus découlant de ses blessures. Les malus reviennent normalement au début du tour suivant.

Feinte (6)

Permet de porter un coup simulé que l'adversaire tentera de parer ou d'esquiver. Cette technique, particulièrement efficace, a pour effet principal d'augmenter la

Les combattants et les mages

Les fidèles de Kroryn respectent profondément les mages. Bien que ces derniers aient le pouvoir de terrasser un adversaire à distance, ils ont dû peiner pour acquérir ce pouvoir. De plus, la puissance de leurs sorts est le reflet de la puissance de leur esprit, qui est également, aux yeux des combattants, une arme à maîtriser. Les mages de Kroryn sont souvent respectés comme des égaux par les combattants, ces derniers ayant su allier la puissance du bras à la force de l'esprit, une alliance que nombre de combattants aguerris essaient d'atteindre.

La diversité de la caste

Tous les types de combattants se retrouvent au sein de la caste. Peu leur importe que leurs frères de caste se battent pour des causes qui leur sont étrangères. À leurs yeux, seul compte l'honneur et la pureté de la mentalité inspirée par Kroryn...

Difficulté des jets suivants de l'adversaire car, si la feinte ne compte pas comme une action, la parade et/ou l'esquive le sont bel et bien. Le personnage peut donc feindre une attaque, contraindre à la défense et porter une véritable attaque sans aucun malus. Une seule feinte est possible lors d'un même tour. Après la première feinte, l'adversaire a droit à un jet de Mental + Compétence d'arme concernée contre une Difficulté de 15 pour comprendre qu'il ne s'agit pas d'une véritable attaque. La Difficulté de ce jet est réduite de 5 à chaque nouvelle feinte. Un personnage disposant de ce Privilège sur le point de subir une feinte peut directement effectuer le jet de Mental + Compétence d'arme concernée pour deviner la feinte (il n'est pas obligé d'attendre APRÈS l'avoir subie une fois). La Difficulté reste inchangée.

Riposte (5)

Permet d'effectuer une contre-attaque immédiatement après avoir paré ou esquivé un coup et ce, quel que soit son nombre de NR. Il est impossible d'effectuer une manœuvre (cf. pages 184 à 188). La Difficulté reste inchangée, mais les dommages de l'attaque sont réduits d'un dé. Une seule riposte est possible par tour.

Vigilance (4)

Permet de deviner le comportement de son adversaire au début d'un tour de combat. Il faut pour cela réussir un jet de Mental + Compétence de l'arme utilisée par l'adversaire contre une Difficulté de 15. Si l'adversaire ne compte pas attaquer, sa Compétence d'arme est remplacée par la Compétence ou la Caractéristique qu'il va utiliser (Coordination s'il s'agit d'une fuite ou d'un mouvement, par exemple). Le personnage gagne un bonus égal au nombre de NR sur une parade, une esquive ou le rang de l'un de ses dés d'Initiative. Il est possible d'attaquer avant l'adversaire si l'Initiative du personnage devient supérieure grâce à ce bonus.



Privilèges annexes

Alliés mercenaires (6)

Permet de disposer d'un réseau d'anciens compagnons d'armes capables de lui apporter une aide non négligeable. Ce Privilège peut permettre d'obtenir des informations, de demander un soutien actif ou de disposer d'un petit nombre d'hommes de main en peu de temps. Il n'est applicable qu'au sein d'une cité comptant des groupes de mercenaires respectueux des enseignements de Kroryn.

Compagnons de bataille (6)

Permet de disposer d'un vieux compagnon de campagnes dans n'importe quelle cité comptant plus de cinq mille habitants. Cet ami pourra rendre des services, fournir des renseignements ou apporter une aide variée - hébergement, prêt de matériel, etc.

Maîtrise d'armure (10)

Permet de rendre son armure particulièrement résistante à un type d'attaque précis. Pour utiliser ce Privilège, le personnage doit obligatoirement être spécialisé dans l'arme contre laquelle il souhaite renforcer son armure. L'Indice de protection augmente de 10 face à ce type d'attaque.

Statuts et expérience

1 : Apprenti
Requiert : une Compétence d'arme à 6, Physique à 4
Bénéfices : le personnage peut développer une Spécialisation de Combat.
°L'œil du maître : en réussissant un jet de Mental + Compétence d'arme de l'adversaire contre une Difficulté de 10, le personnage peut déterminer si le niveau de Compétence de son adversaire est inférieur, supérieur ou égal au sien. Chaque Niveau de Réussite peut lui donner une indication sur la technique utilisée (botte secrète, Technique spéciale, etc.).

2 : Spadassin
Requiert : une Compétence d'arme à 8, Physique à 5, Maîtrise à 4, 30 points dans les Compétences Physiques, une Tendance à 2, 3 Privilèges de caste
Bénéfices : le personnage peut posséder jusqu'à trois Spécialisations : deux de Combat et une d'une autre catégorie.
°La main du maître : une fois par combat, le personnage peut ajouter la valeur de son Attribut Physique au résultat de l'un de ses dés d'Initiative, du moment qu'il annonce l'utilisation de cette Technique avant de lancer ses dés.

3 : Combattant
Requiert : une Compétence d'arme à 9, deux Compétences d'arme à 6, Physique à 6, Maîtrise à 6, 40 points dans les Compétences Physiques, une Tendance à 3, 4 Privilèges de caste
Bénéfice : le personnage peut porter une attaque supplémentaire sans pénalité à chaque tour de combat.
°La puissance du maître : lorsqu'il combat avec une arme dans laquelle il s'est spécialisé, le personnage lance un dé supplémentaire pour déterminer les dommages.

4 : Maître d'armes
Requiert : une Compétence d'arme à 10, Physique à 7, Manuel à 5, Maîtrise à 8, Coordination à 6, 45 points dans les Compétences Physiques, une Tendance à 4, 6 Privilèges de caste
Bénéfice : lorsqu'il combat un adversaire maniant une arme utilisant la même Compétence que celle dans laquelle (ou lesquelles) il s'est spécialisé, le personnage gagne un bonus de 2 à tous ses jets d'attaque et de parade.
°La voie du maître : lorsqu'il combat, le personnage n'est pas soumis à la règle des Tendances et peut conserver n'importe quel dé sans gagner ni perdre de Points de Tendance (sauf dans le cas d'une réussite critique).

5 : Grand maître d'armes*
Requiert : une Compétence d'arme à 12, Physique à 8, Maîtrise à 10, 50 points dans les Compétences Physiques, une Tendance à 4
Bénéfice : la Difficulté de tous les jets de combat est réduite de 5 lorsque le personnage utilise son arme de prédilection. De plus, il ne peut être ni désarmé, ni abusé par une feinte d'arme de la même famille que la sienne.
°La maîtrise parfaite : le personnage ne peut subir d'échec critique lorsqu'il utilise son arme de prédilection. Tous les "1" obtenus sur un jet de combat sont donc relancés.

** : à ce Statut, les combattants peuvent tenter de devenir Maître de l'arme dont ils ont fait leur spécialité (Maître des Épées par exemple). Il n'existe qu'un seul Maître par famille d'armes parmi tous les Grands Maîtres d'Armes, et l'obtention de ce titre passe par un duel public.*

Caste des commerçants

"Un prix ? Mais qu'est-ce qu'un prix comparé à la beauté, à l'utilité, au prestige ? Si tu renonces à une telle merveille pour une simple question d'argent et de bronze, c'est que tu n'es pas encore prêt à goûter au véritable bonheur."

– Idriss Lann, marchande itinérante

Description

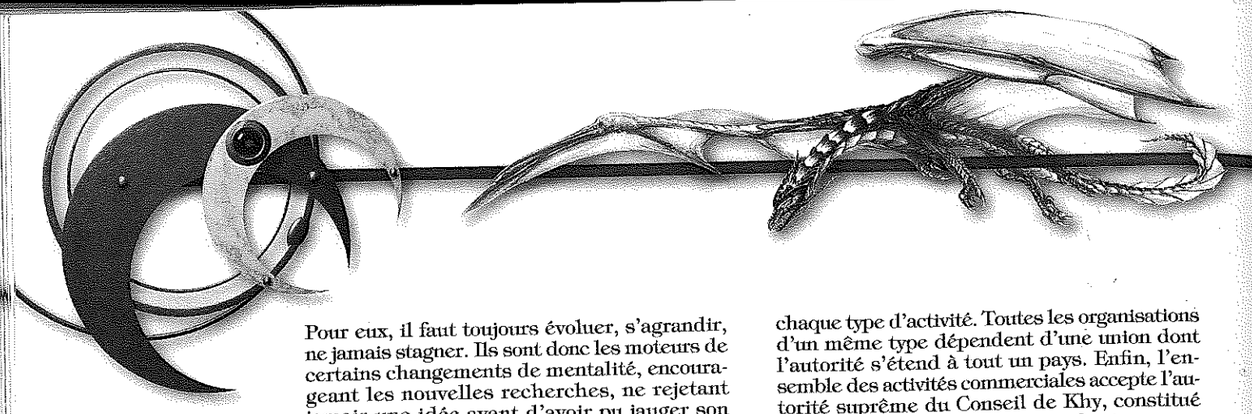
Les commerçants constituent une caste variée. Ils sont nombreux et occupent une place importante au sein de la société draconique. Qu'ils vendent des produits, des conseils, un savoir-faire ou même du vent, ils ont tous un point commun : un sens inné des relations avec autrui. Un commerçant est avant tout un négociateur, un individu dont le rôle principal est de convaincre un interlocuteur de sa bonne foi. Ils font avant tout fonction de ciment social, réunissant les individus d'un même peuple et quelquefois même de peuples différents. Les commerçants sont les premiers à établir de solides relations avec les nouvelles contrées, ils sont les premiers à faire table rase du passé pour renouer des contacts avec un ancien ennemi. Ils cherchent constamment à établir de nouvelles routes commerciales, ils louent les services de voyageurs pour découvrir de nouveaux partenaires, ils s'investissent dans les relations diplomatiques pour assurer la prospérité de leur société, ils contribuent au développement de leur ville et s'assurent que leur cité ne sombre pas dans le chaos. Sans commerçants, il est vraisemblable que le royaume ne serait rien d'autre qu'un assemblage hétéroclite de petits villages.
Ils suivent les enseignements de Khy, le Grand Dragon des Cités, qui leur apprend le secret des mots et leur pouvoir. Bien que certains abusent de ce don pour satisfaire leurs propres intérêts au détriment des autres, la majorité œuvre pour la prospérité du royaume qui, pour eux, est liée à la leur. On ne bâtit pas de fortune sur la pauvreté.

Les commerçants sont au cœur de la société. Ils créent le lien entre toutes les castes et administrent les cités.

Mentalité

Contrairement aux voyageurs, les commerçants ne sont pas des individus solitaires. Ils ont besoin de vivre dans des endroits peuplés et prospères. Les voleurs, par exemple, sont les premiers à encourager l'agrandissement des villes et le maintien de l'ordre. Dans une cité livrée au chaos, il n'y aurait aucun profit possible. Ils sont aussi les premiers, dans l'ombre, à faire respecter une certaine morale commerciale. Les citoyens exsangues, à cause de marchands malhonnêtes ou de taxes trop lourdes, ont des bourses vides.
Les commerçants sont le plus souvent des individus déterminés à atteindre leurs buts. Ils sont ouverts et intéressés par le profit qui n'est pas forcément commercial. Ils ont besoin d'une société structurée et solide pour pouvoir survivre.





Pour eux, il faut toujours évoluer, s'agrandir, ne jamais stagner. Ils sont donc les moteurs de certains changements de mentalité, encourageant les nouvelles recherches, ne rejetant jamais une idée avant d'avoir pu jauger son intérêt. Les commerçants engagés en politique se font souvent les avocats des causes jugées hérétiques par les autres castes. Bien qu'ils ne défendent pas ouvertement l'hérésie humaniste, ils tentent de tempérer les réactions excessives que cette doctrine provoque chez la plupart des gens. Pour eux, l'Humanisme est certainement un grand mal, mais peut-être que certaines facettes de cette société pourraient contribuer à l'épanouissement de Kor. Ce sont eux qui sont à l'origine du développement de certaines techniques artisanales qui, jusqu'à aujourd'hui, étaient interdites.

Tout s'achète et tout se vend, même le plaisir. Surtout le plaisir...

Organisation

Les commerçants sont extrêmement structurés. Il n'y a rien de pire que le désordre pour faire des affaires. En conséquence chaque type d'activité est hiérarchisé et contrôlé. Que ce soient les voleurs, les mendiants, les marchands ou les diplomates, ils font tous partie d'une organisation qui tolère mal la dissidence et le particularisme.

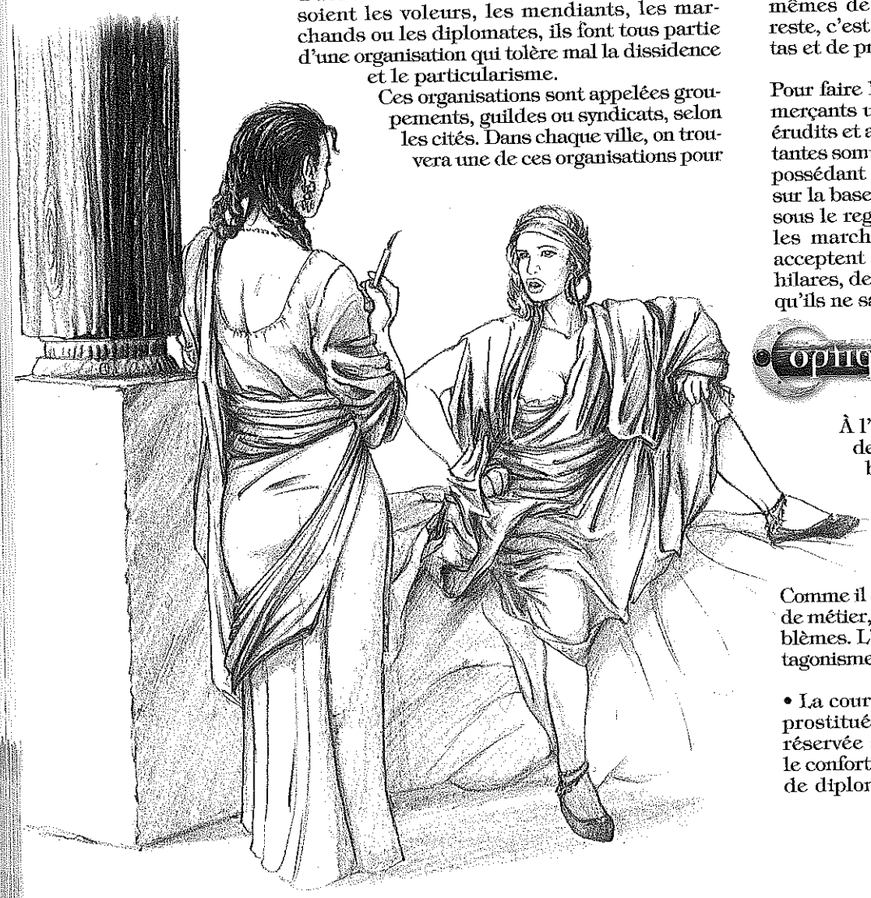
Ces organisations sont appelées groupements, guildes ou syndicats, selon les cités. Dans chaque ville, on trouvera une de ces organisations pour chaque type d'activité. Toutes les organisations d'un même type dépendent d'une union dont l'autorité s'étend à tout un pays. Enfin, l'ensemble des activités commerciales accepte l'autorité suprême du Conseil de Khy, constitué d'un représentant de chaque profession reconnue, et dont l'objectif prioritaire est le maintien de la prospérité commerciale.

Tout individu (ou groupe) ne se soumettant pas à la loi des autorités commerciales officielles n'est pas hors-la-loi mais ne peut espérer s'en sortir seul, face à ses concurrents beaucoup mieux organisés. Il y a eu, par le passé, de nombreuses tentatives pour s'opposer à la toute-puissance des organisations commerciales, mais aucune n'a ébranlé les fondations de ces institutions.

Le changement de Statut des commerçants est également contraignant. Il ne suffit pas d'obtenir certaines Compétences mais il faut aussi faire la preuve de sa valeur auprès de ses pairs. Ces derniers sont souvent très pointilleux et exigent des postulants qu'ils fassent preuve d'innovation, mais aussi qu'ils démontrent que leur changement de Statut sera gage de prospérité.

Il n'y a pas, à proprement parler, d'écoles commerciales. Les organisations se chargent elles-mêmes de l'apprentissage de base. Pour le reste, c'est au commerçant d'apprendre sur le tas et de progresser au mieux de ses intérêts.

Pour faire le compte de leur fortune, les commerçants utilisent largement les services des érudits et afin d'éviter de transporter d'importantes sommes, ils ont inventé la lettre de sang, possédant en elle-même une valeur monétaire sur la base de la richesse de son émetteur, lié sous le regard des Dragons. En général, seuls les marchands d'une même cité ou guilde acceptent ces lettres, les paysans refusant, hilares, de se faire payer par un bout de papier qu'ils ne savent souvent pas lire.



Optiques de carrière

À l'instar des artisans, les perspectives de carrière des commerçants sont nombreuses. Par contre, il sera très difficile de changer d'orientation puisque cela nécessite l'accord de l'organisation dont le candidat est issu, mais aussi celui de l'organisation vers laquelle on s'oriente.

Comme il existe une certaine rivalité entre corps de métier, cela peut souvent poser quelques problèmes. L'exemple le plus révélateur étant l'antagonisme qui oppose voleurs et marchands.

• La courtisane : la courtisane n'a rien d'une prostituée. Cette carrière est en majorité réservée aux femmes qui apprécient le luxe, le confort des palais et qui savent faire preuve de diplomatie et de discrétion. Ces femmes flattent les gens puissants ou influents par pur intérêt. Elles sont spécialistes dans la quête d'informations, souvent issues de confidences recueillies sur l'oreiller.

• Le diplomate ou négociateur : bien qu'il ne vende rien, le diplomate est un commerçant. Il doit maîtriser le secret des mots, mais aussi posséder une grande érudition. Il peut agir aussi bien en politique intérieure qu'en politique étrangère. Certains négociateurs sont nécessaires pour résoudre des conflits au sein d'une même union ou entre différentes organisations marchandes.

• L'espion : l'espion est avant tout un comédien. Il sert n'importe quel intérêt, politique ou commercial, et connaît tout de l'art de l'infiltration. Ses yeux et ses oreilles sont ses principaux outils de travail. Il peut agir dans son propre royaume ou dans d'autres contrées, selon les missions. Certains sont également d'habiles assassins et saboteurs. Les organisations d'espions sont les plus mystérieuses et les plus secrètes.

• Le joueur : les joueurs ne sont pas des voleurs puisque leurs victimes acceptent volontairement de risquer leurs richesses dans des jeux de hasard. Les membres de cette carrière sont passés maîtres dans l'art de la comédie, du verbe et de la manipulation.

• Le marchand : les organisations marchandes sont les plus nombreuses et les plus prospères. Un marchand maîtrise l'art de la vente sous toutes ses formes. Il sait convaincre de sa bonne foi et doit être capable de vendre n'importe quoi à n'importe qui.

• Le marchand itinérant : le marchand itinérant aime voyager. Il sait également qu'il y a du profit à faire en permettant aux populations d'acheter des produits venus des terres lointaines. Il est toujours à la recherche des nouveautés et passe son temps à financer des caravanes ou à louer les services d'aventuriers pour rechercher d'autres marchés.

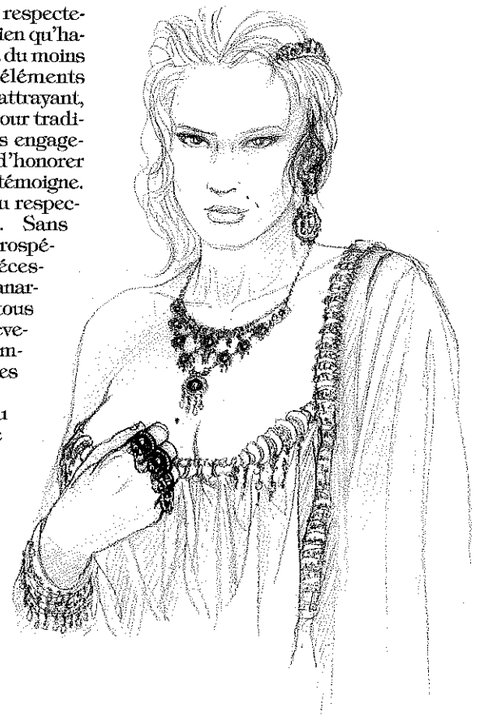
• Le mendiant : le mendiant est proche du voleur mais les méthodes qu'il emploie ne sont pas les mêmes. Coupeur de bourse, comédien et baratineur hors pair, il agit aussi bien dans l'ombre qu'au grand jour, en sollicitant la pitié des plus aisés. Les organisations de mendiants sont issues des misères du peuple du passé. On y retrouve les plus pauvres et ceux dont la candidature a été refusée par les guildes de voleurs. Les mendiants sont à peine tolérés par les autres catégories de la caste des commerçants.

• Le tavernier ou aubergiste : le tavernier est certainement le commerçant ayant le rôle social le plus évident. Un peu espion, un peu marchand, un peu diplomate, un peu confident, il est le plus proche des gens. Il n'a pas à convaincre pour qu'on consomme ses marchandises.

• Le voleur : le voleur se nourrit de la prospérité des autres. Cela implique qu'il ne se contente pas de voler n'importe qui, n'importe comment, mais qu'il doit aussi assurer une certaine stabilité de la société. Un voleur est donc souvent appelé par son organisation à s'en prendre à des individus qui menacent l'équilibre. Bien entendu, voleurs et marchands sont souvent en désaccord mais chaque camp sait qu'il a besoin de l'autre. Il n'y aurait rien de pire qu'un développement anarchique de guildes de voleurs en lutte ouverte contre les marchands.

Interdits

Chaque organisation dispose de ses propres Interdits mais certains sont communs à toutes. Un commerçant qui a transgressé un Interdit, s'expose à de graves sanctions. Il peut aussi perdre la confiance de ceux qui l'emploient ou de ses clients, ce qui entraîne inévitablement la fin de sa carrière.



• La Loi du Cœur : tu respecteras la parole donnée. Bien qu'habitués à mentir, ou tout du moins à présenter certains éléments sous leur jour le plus attrayant, les commerçants ont pour tradition de respecter leurs engagements une fois pris et d'honorer la confiance qu'on leur témoigne.

• La Loi de l'Ordre : tu respecteras l'ordre établi. Sans ordre, il n'y a pas de prospérité possible. Il est nécessaire de lutter contre l'anarchie et, donc, contre tous ceux qui voudraient développer des activités commerciales indépendantes des organisations.

• La Loi du Progrès : tu ne manqueras aucune occasion de faire progresser la société. Une société qui stagne est une société mourante. Un commerçant se doit de ne jamais repousser une idée. Il se doit de toujours trouver comment améliorer ses affaires et celles des autres.

Privilèges de caste

Bonne fortune (5)

Permet, une fois par jour, de relancer un jet de dés impliquant l'Attribut Manuel ou Social.

Expertise (2)

Permet de confirmer ou d'infirmer l'authenticité de n'importe quel objet.

Faveur politique (2)

Permet d'avoir su tisser un réseau de relations politiques au sein des principales villes d'un royaume. Ce réseau s'appuie sur

des amitiés, des pots-de-vin et des services mutuels. Le personnage pourra obtenir plus facilement certaines informations (dates, projets de lois, ragots, etc.). Ce Privilège peut être choisi plusieurs fois et s'applique à un pays à chaque fois.

Fournisseur de poisons (5)

Permet de savoir comment entrer en contact avec des intermédiaires douteux pouvant lui fournir du poison. Le meneur de jeu reste libre quant aux poisons qu'il souhaite fournir au personnage. De plus, ce Privilège est rare et ses pairs se déchargent sur lui des affaires douteuses. Si le personnage est considéré comme un criminel par les autorités, sa caste interviendra tout de même pour étouffer les poursuites mineures dont il pourra faire l'objet.

Notoriété (2)

Permet de s'être forgé une bonne réputation au sein d'une cité ou d'une région de petite taille. La Renommée du personnage est augmentée de 1 une fois qu'il est reconnu. Le personnage gagne un bonus de 1 à toutes ses actions sociales effectuées à l'intérieur de cette cité ou région. Ce Privilège peut être acheté plusieurs fois et s'applique à une cité ou à une petite région à chaque fois.

Psychologie (2)

Permet, après quelques minutes d'observation, de deviner l'état d'esprit d'un individu. Ce Privilège ne donne que des renseignements vagues et généraux, mais il permet tout de même de ressentir la colère, la joie, la tristesse, la fourberie, etc.

Réflexes de fuite (3)

Permet, une fois par combat, de bénéficier d'une esquive gratuite, dont la Difficulté est toujours de 15.

Ressources (3)

Permet de connaître des astuces, paris, expertises et de pratiquer des ventes mineures pour s'assurer un revenu régulier. Le personnage obtient 50 dracs de fer par niveau de Statut et par semaine. Il lui suffit de consacrer une heure par jour à ses menues affaires pour justifier ce revenu. Ce Privilège est suspendu lors de longs voyages en terres dépeuplées (déserts, marais, montagnes, etc.).



Privilèges annexes

Connaissance du monde (6)

Permet de déterminer la provenance de n'importe quel objet, vêtement, animal ou être humain, rien qu'en l'observant. De simples détails suffisent au personnage pour définir avec précision la région d'origine de ce qu'il observe.

Messager (4)

Permet de disposer d'un oiseau, d'un petit animal ou d'un serviteur capable de porter des messages vers un endroit déterminé.
Ce Privilège ne permet pas de communiquer, mais juste de faire acheminer des messages, écrits ou oraux, du personnage à un lieu ou à un correspondant fixe.

Relations d'affaires (6)

Permet de disposer d'une connaissance amicale dans n'importe quelle cité comptant plus de cinq mille habitants. Cet ami a commercé fructueusement avec le personnage et pourra lui rendre des services, fournir des renseignements ou apporter une aide variée : hébergement, prêt de matériel, etc.

Statuts et expérience

1 : Marchand
Requiert : 20 points dans les Compétences Sociales, Présence à 4, Social à 4, Tendance Homme à 2
Bénéfice : le personnage débute sa carrière avec une somme de 500 dracs d'argent et peut développer une Spécialisation de Communication ou de Manipulation.
°Le sourire accueillant : en réussissant un jet de Social + Empathie contre une Difficulté de 15, le personnage peut deviner ce qui amène un individu dans la ville où il se trouve. Si cette raison est secrète, le personnage doit réussir un jet de Social + Présence contre une Difficulté de 20 pour obtenir la même information.

2 : commerçant
Requiert : 25 points dans les Compétences Sociales, Marchandage ou Baratin à 6, 2 Privilèges de caste
Bénéfice : le personnage dispose d'un petit comptoir marchand, situé dans une cité de son choix, et de quelques apprentis capables de gérer son commerce en son absence.
°Reconnaître son erreur : une fois par jour, en dépensant tous ses Points de Chance restants (minimum 1), le personnage peut transformer un échec critique en un échec simple.

3 : Négociant
Requiert : 35 points dans les Compétences Sociales, Chance à 4, 3 Privilèges de caste et de bonnes réserves d'or et de biens (environ 500 dracs d'or)
Bénéfice : le personnage connaît le nom et les principales caractéristiques de toutes les compagnies commerciales, guildes et factions marchandes de son royaume. Dans le cas d'un groupe récemment créé, il peut effectuer un jet de Social + Vie en cité contre une Difficulté de 15, ou de 20, dans le cas d'une compagnie secrète, pour obtenir ces mêmes informations.
°L'examen de conscience : chaque fois qu'il le désire, le personnage peut effacer tous ses cercles de Tendance, du moment qu'il vient de faire une bonne affaire.

4 : dignitaire
Requiert : Diplomatie, Estimation et Lois à 6, Chance à 6, 5 Privilèges de caste et une importante fortune matérielle (au moins 1000 dracs d'or)
Bénéfice : pour tous ses jets de Social ou de Manuel, le personnage lance un dé supplémentaire de l'Homme qu'il peut choisir de conserver à la place de n'importe quel autre. De plus, il gagne un bonus de 1 à tous ses jets de Social effectués dans sa cité d'origine, ou dans celle où se trouve son comptoir principal.
°Une technique éprouvée : une fois par jour, en dépensant 3 Points de Chance, le personnage peut doubler la valeur de son Attribut Manuel ou Social pour effectuer une action. Aucun Point de Maîtrise ou de Chance ne peut être regagné de cette façon.

5 : prince marchand
Requiert : 60 points dans les Compétences Sociales, Chance ou Maîtrise à 8, un véritable empire commercial
Bénéfice : le personnage est à ce point psychologue qu'il sait toujours si on lui ment. En réussissant un jet de Social + Empathie contre une Difficulté de 15, ou de 20 pour un dragon, il peut également apprendre la vérité sans le montrer à son interlocuteur.
°Le bénéfice du doute : une fois par jour, le personnage peut effacer de la mémoire d'un individu tout souvenir le concernant, du moment qu'il n'a eu aucun contact physique avec cette personne. La durée du souvenir ne peut excéder un nombre de minutes égal à la valeur de l'Attribut Social du personnage. Une fois "l'entretien" terminé, l'individu ne se doute même pas qu'il a rencontré le personnage.

Caste des érudits

"La connaissance est une soif qu'aucun breuvage ne saurait épancher. Vois ce fleuve... Tu en connais le nom, n'est-ce pas ? Mais sais-tu où il mène, dans quelles eaux il se jette ? Sais-tu quels villageois y ont pêché récemment, quels voyageurs y ont fait s'abreuver leurs montures ? Plus tu apprendras, plus tu comprendras que c'est l'eau elle-même qui provoque la soif."

– Alakis Serball, Maître de la loge des historiens

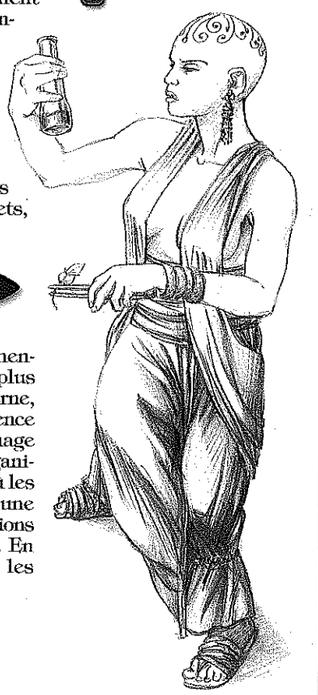
Description

La caste des érudits est l'une des plus prestigieuses qui soient. Les sages de Kor arborent avec fierté les couleurs de leur Statut qui, au fil des siècles, s'est progressivement transformé en titre de noblesse, et les érudits sont aujourd'hui reconnus comme les gardiens des secrets, anciens et à venir, d'un monde où la magie et l'histoire ont toujours sous-tendu le progrès.
La naissance de la caste remonte aux temps des premiers Prodiges, alors que les Grands Dragons décidaient de guider les hommes désireux de leur savoir et choisissaient un à un les élus qui porteraient leurs paroles sur le monde. Tandis que les combattants de Kroryn se mettaient à former leurs premiers disciples, les sages touchés par Ozyr propagèrent leurs connaissances et bâtirent un grand nombre d'académies, d'écoles, de confréries et de guildes itinérantes. À la façon des écoles de magie, les cercles d'érudits sillonnèrent le royaume pour apprendre à leurs frères comment manier le langage, rédiger des écrits durables, observer la nature et les étoiles... Avec le temps, ces cercles se sont élargis, diversifiés, pour fonder les bases des écoles de recherche qui accueillent désormais les plus brillants esprits de Kor.
Mais cette soif de savoir ne fut pas sans conséquence. Car en repoussant sans cesse les limites de la connaissance, certains érudits participèrent activement à la naissance du mouvement humaniste, qui compte aujourd'hui une majorité de sages et d'artisans aux techniques hors du commun, mais proscrites du fait de leur refus de la suprématie draconique. C'est sûrement pour cette raison que les érudits, s'ils bénéficient d'un profond respect, sont également considérés comme des illuminés, des amoureux de la découverte capables, pour confirmer leurs thèses, de briser sans remords l'équilibre de la société de Kor.

Mentalité

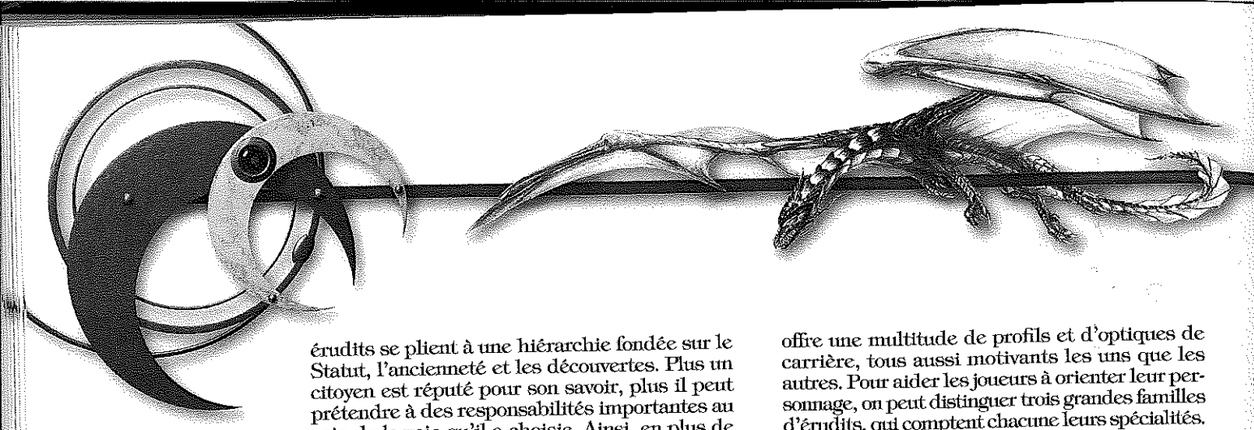
Fiers, passionnés, souvent obscurs, les érudits se définissent comme des rouages essentiels d'un monde dont ils se sentent pourtant détachés. Pour eux, la quête de la connaissance est une véritable religion, riche de dogmes, de rites et de cérémonials aux règles très strictes. Il leur faut apprendre et trouver, soupçonner et démontrer, deviner et révéler. La voie qu'ils ont choisie de suivre n'est à leurs yeux qu'un moyen de ne pas disperser inutilement leur énergie ; car s'ils en avaient les moyens, les érudits chercheraient à tout connaître avant de mourir. Le caractère des sages est souvent lié à leur domaine de prédilection. Les cartographes sont généralement enthousiastes et virulents, les herboristes renfrognés, les historiens grandiloquents, les alchimistes mystérieux et légèrement paranoïaques... Si aucun érudit ne refusera jamais de parler de ce qu'il sait, beaucoup hésitent à révéler leurs méthodes et, à plus forte raison, leurs véritables convictions. Car le chemin de la connaissance mène toujours à certaines conceptions que les Grands Dragons, ainsi que leurs fidèles sujets, ne sont pas forcément enclins à partager.

Véritables remparts contre les hérésies humanistes et fatalistes, les érudits veillent à ce que le peuple ne soit pas soumis à la tentation. Ainsi, bon nombre font le sacrifice de leur mariage, de leur foyer ou même de leur vie pour veiller à ce que les thèses blasphématoires n'atteignent pas le peuple...



Organisation

La caste des érudits est l'une des plus segmentées de toutes, mais également l'une des plus souples du point de vue de la hiérarchie interne, car chaque domaine suffit à justifier l'existence d'une école ou d'un cercle de pensée. L'image qu'utilisent les érudits pour décrire leur organisation est celle d'un gigantesque marché, où les étals les plus variés se côtoient au sein d'une incroyable cour, riche en couleurs, en discussions enflammées et en querelles de négociants. En fonction de l'importance de leur domaine, les



érudits se plient à une hiérarchie fondée sur le Statut, l'ancienneté et les découvertes. Plus un citoyen est réputé pour son savoir, plus il peut prétendre à des responsabilités importantes au sein de la voie qu'il a choisie. Ainsi, en plus de leurs activités et recherches personnelles, les érudits de moindre importance sont généralement employés à des travaux de scribe, d'assistant et de conseiller, tandis que les sages confirmés s'impliquent davantage dans la gestion des bibliothèques et des archives, l'éducation des novices, la conservation d'ouvrages anciens et l'accueil des visiteurs. Les érudits les plus réputés se partagent quant à eux la responsabilité des différentes loges et la gestion des innombrables campagnes de recherche.

De nombreux supports sont utilisés pour l'écriture. Le papier, le parchemin et les papyrus sont parmi les plus courants. L'imprimerie est hérétique, ce qui fait que les érudits utilisent les novices comme copistes pour multiplier les volumes de la connaissance.

Optiques de carrière

Comme le dit un vieux proverbe : "il y a autant de secrets que de nuances de couleurs, et l'œil seul ne suffit à les voir toutes". Le nombre incalculable de théories et de domaines de recherche offre une multitude de profils et d'optiques de carrière, tous aussi motivants les uns que les autres. Pour aider les joueurs à orienter leur personnage, on peut distinguer trois grandes familles d'érudits, qui comptent chacune leurs spécialités. Tout d'abord, les théoriciens, pour qui la connaissance représente une sorte d'idéal, à l'image des historiens et des médecins. Ensuite, les praticiens, qui pensent que l'on ne peut cerner un concept sans en faire soi-même l'expérience. Cartographes et astronomes sont de bons exemples. Enfin, les laborantins, qui remettent chaque jour en question leurs découvertes de la veille. On les appelle herboristes, alchimistes, géographes, etc. Tous les thèmes, tous les éléments du monde - jusqu'aux moindres détails d'une roche volcanique - sont susceptibles de motiver la création d'une école de recherche, et donc d'un érudit original. La liste qui suit présente les archétypes à jouer lors des campagnes.



• L'architecte : le concepteur d'espaces. Rares sont les érudits qui n'ont un jour songé à manier les chiffres pour faire reculer les limites de leurs connaissances. Les architectes font bien plus que cela. Grâce à leur maîtrise de l'espace et des instruments de mesure, ils conçoivent, innovent, inventent, modifient et améliorent chaque jour les constructions les plus variées.
• Le cartographe : l'architecte des distances. C'est le goût de l'aventure et de la découverte qui motive ces érudits passionnés par les richesses du monde. Armés d'un étui étanche et de parchemins jaunis, ils parcourent les terres de Kor, à la recherche de contrées inexplorées, de routes méconnues et de passes montagneuses jusqu'alors inaccessibles.
• Le conteur : le passionné de légendes. Amoureux des récits antiques, poètes, magiciens du verbe, les conteurs sont le lien vivant entre l'histoire et la conscience. Les récits fabuleux qu'ils colportent forgent les uns après les autres la culture, la mémoire, les peurs et les idéaux des habitants de Kor.
• L'érudit : le goût du savoir. Le souvenir des temps anciens est encore particulièrement vif dans le cœur de ces sages d'exception, motivés par la seule envie d'apprendre et de connaître tout ce que le monde porte à sa surface. Histoire, sciences, pratiques, légendes... le nombre de leurs sujets d'étude semble n'avoir d'autres limites que la profondeur de leur mémoire hors du commun.
• L'herboriste : l'amoureux de la terre. Alors que certains érudits passent leur temps à contempler les étoiles, les herboristes se courbent vers les fruits de la nature, herbes, plantes, graines et baies, qu'ils apprennent à connaître et à combiner tout au long de leur vie. Remèdes médicinaux, poisons mortels et onguents aux mille propriétés sont les seules armes de ces érudits aux mains brunies par la terre.
• L'historien : la mémoire du monde. Guerres, alliances, cataclysmes, découvertes, les historiens retracent l'histoire du monde au fil

des évènements majeurs qui ont contribué à son développement. À la fois rigoureux et enthousiastes, ces érudits traquent le moindre détail susceptible de modifier leur compréhension des temps anciens.
• Le médecin : la main de la générosité. À michemin entre les alcôves studieuses des érudits et les périples effervescents des cartographes, les médecins ont voué leur existence à la découverte de nouveaux remèdes, d'emplâtres, d'onguents et de techniques capables d'apaiser les maux de l'humanité. Obnubilés par leur sacerdoce, ils sillonnent le monde à la façon des Prodiges, toujours prêts à aider et à secourir leur prochain.
• Le scientifique : la voie du progrès. Ces théoriciens de génie pensent que tout peut être amélioré, d'une façon ou d'une autre, et qu'aucune discipline ne livre jamais complètement ses secrets. Un peu marginaux, profondément optimistes, les scientifiques sont toujours à la recherche de nouvelles applications susceptibles d'améliorer le quotidien - ou tout simplement de les rendre célèbres.

Interdits

La caste des érudits n'est soumise qu'à peu de règles, tant en raison de la diversité des corps de métier qu'elle fédère que de la relative souplesse de ses instances dirigeantes. Mais il existe tout de même des Interdits, qui sont tous intimement liés à la notion de transmission du savoir et des connaissances. Contrairement aux autres castes, un érudit n'est pas forcément blâmé lorsqu'il transgresse le ou les Interdit(s) qui ne correspondent pas à sa propre mentalité - ce qui donne généralement lieu à d'interminables discussions sur la notion qu'ont les érudits de leur appartenance. Chaque joueur doit donc choisir un Interdit, qui définira la conception qu'a son personnage de son affiliation.

• La Loi du Savoir : tu partageras tes découvertes. La tradition primordiale de la caste pousse les érudits à mettre leurs connaissances en commun, à comparer leurs découvertes et à aider leurs confrères à évoluer dans la voie qu'ils ont choisie. De ce fait, un personnage ne peut refuser de révéler ce qu'il sait à un autre érudit qui lui en fait la demande. Cet Interdit ne concerne bien évidemment que les découvertes "académiques" du personnage, et non ses secrets personnels.
• La Loi du Collège : tu agiras dans la concertation. L'habitude qu'ont les érudits de débattre continuellement avec leurs confrères se traduit, chez ceux qui quittent un jour les académies où ils ont parfait leur éducation, par une incapacité de prendre des initiatives sans demander conseil. Le personnage devra donc référer à ses compagnons des moindres actions qu'il souhaite entreprendre et, d'une façon plus générale, ne cacher aucune de ses découvertes susceptibles d'orienter la conduite de son groupe.
• La Loi du Secret : tu ne partageras pas l'art interdit. Si tous les érudits s'intéressent de près ou de loin au développement des sciences chiffrées, qui sont l'apanage des Humanistes, rares sont ceux qui tolèrent leur enseignement au commun des mortels. Cet Interdit empêche le personnage de divulguer les secrets des techniques proscrites par les Dragons : sciences, art du mécanisme, conception d'explosifs, etc.

Privilèges de caste

Ambassade (3)

Permet de disposer d'un sceau, d'un sauf-conduit ou d'un laissez-passer officiel qui lui ouvrira les portes de nombreuses cités de Kor. En choisissant ce Privilège, le joueur doit préciser l'origine de son mandat, car il est évident qu'un document émanant de l'Empire de Solyr n'aura que peu d'influence en plein désert zûl... Les applications de ce Privilège sont laissées à la discrétion du meneur de jeu. En contrepartie de certains avantages, le personnage peut également avoir à rendre des services ou à servir de messager officiel entre deux États.

Aplomb (1)

Permet de contrôler ses émotions et de faire prévaloir sa condition d'érudit en toutes circonstances, aidant le personnage à éviter un combat, à engager une discussion posée ou à bénéficier du respect dû à sa caste. Le personnage peut alors ajouter son Statut à son premier jet destiné à bloquer une situation en train de dégénérer. Cela peut être un jet de Diplomatie dans le cas d'une négociation tendue ou de Commandement dans le cas d'un combat sur le point de débuter.

Aval draconique (6)

Permet d'être autorisé à effectuer des recherches sur l'UNE des Compétences interdites sans risque d'être inquiété. Il peut ainsi s'adonner à la Chirurgie ou la Mécanique ou toute autre forme de Compétence interdite par les Dragons. Il est toujours nécessaire de posséder l'Avantage Art interdit pour développer la Compétence.

Calligraphie officielle (4)

Permet de rédiger des écrits très précis sur des faits ou des connaissances particulières. Ces textes enluminés selon une charte immuable ont force de preuves ou de références pour les lecteurs suivants : juristes, inquisiteurs, érudits... Ce Privilège est indispensable pour prétendre rédiger un ouvrage destiné aux générations futures et le faire figurer dans une bibliothèque. Tout autre écrit rédigé sans ce Privilège sera toujours considéré comme "douteux" par la caste des érudits. L'usage qui sera fait de ces écrits engage la réputation de toute la caste et peut entraîner des remontrances en cas d'abus...

Le respect du peuple

Bien que les érudits soient souvent physiquement moins entraînés que certains autres citoyens ou simplement que la majorité des paysans de Kor, il est considéré comme de très mauvais présage de malmener un érudit ou de passer outre son opinion. En effet, si l'érudit seul ne pourra physiquement pas s'imposer, on dit que la mémoire d'Ozyr est infinie et qu'elle revient toujours châtier ceux qui ont malmené ses fidèles serviteurs sans raison...

Linguistique (2)
Permet de maîtriser les rudiments de suffisamment de dialectes issus du langage draconique pour comprendre et se faire comprendre dans la majorité des régions de Kor sans passer de longues journées à étudier les variations locales. Ce Privilège ne permet pas de poursuivre une discussion soutenue, mais au moins d'éviter tout malentendu...

Mémoire (4)
Permet à un personnage de se remémorer un nom, une date, un événement ou une information oubliée du joueur qui l'incarne. Grâce à ce Privilège, le joueur peut demander au meneur de jeu de lui rappeler un détail vieux d'un mois à un an (en temps de jeu), selon l'importance de l'information.

Notoriété (4)
Permet de disposer des bonnes grâces d'un certain milieu social, de compter des amis fidèles au sein de la noblesse et de prétendre à certains égards liés à sa condition d'érudit. Il pourra ainsi être invité à des réunions privées, des soirées mondaines, etc.
Lorsque le personnage cherche à se faire reconnaître dans son pays d'origine, il peut ajouter son Statut à sa Renommée.

Privilèges annexes

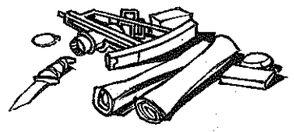
Faveur politique (4)
Permet d'avoir su tisser un réseau de relations politiques au sein des principales villes d'un royaume. Ce réseau s'appuie sur des amitiés, du respect et des services mutuels. Le personnage pourra obtenir plus facilement certaines informations (dates, projets de lois, ragots, etc.). Ce Privilège peut être choisi plusieurs fois et s'applique à un pays à chaque fois.

Messager (4)
Permet de disposer d'un oiseau, d'un petit animal dressé ou d'un serviteur capable de porter des messages vers un endroit déterminé. Ce Privilège ne permet pas de communiquer, mais juste de faire acheminer des messages, écrits ou oraux, du personnage à un lieu ou à un correspondant fixe.

Psychologie (4)
Permet, après quelques minutes d'observation, de deviner l'état d'esprit d'un individu. Ce Privilège ne donne que des renseignements vagues et généraux, mais il permet tout de même de ressentir la colère, la joie, la tristesse, la fourberie, etc.

Les devoirs des érudits

En tant que fidèles de la Maîtresse de la Connaissance, les érudits se voient souvent chargés de tâches journalières dans les communautés où ils se trouvent. Il leur incombe de tenir le compte des naissances et des décès, de compter la population, de mesurer les jours et de déclarer les jours sacrés ou encore de prendre en notes l'histoire du village ou du quartier. Dans certains cas, ils sont mandatés pour collecter les impôts, enseigner la philosophie draconique si aucun Prodige n'est présent dans la région, voire pour dispenser la justice au nom du seigneur local et selon les Lois draconiques.



Statut et expérience

1 : Apprenti
Requiert : une Compétence Théorique à 6, Mental à 4
Bénéfices : le personnage peut se spécialiser dans une Compétence Mentale de son choix.
°La lettre et le nom : du moment qu'il a déjà lu un écrit, le personnage est capable d'en reconnaître l'auteur sans effectuer le moindre jet.

2 : Initié
Requiert : une Compétence Théorique à 8, Mental à 5, Intelligence à 5, Maîtrise à 3, 35 points cumulés dans les Compétences Mentales, une Tendance à 2, 3 Privilèges de caste
Bénéfices : le personnage dispose d'un certain prestige et peut influer sur les convictions des citoyens de statut inférieur ou égal au sien. En engageant une discussion philosophique d'une heure, il peut dépenser deux cercles d'une Tendance pour déplacer chez son interlocuteur un cercle d'une Tendance vers celle qu'il a dépensé.
°La rune et le secret : en réussissant un jet de Mental + Lire et écrire contre une Difficulté de 15, le personnage peut déterminer l'origine, la date ou le sens général de n'importe quel ouvrage écrit (y compris les symboles, les runes et les motifs divers). Chaque NR lui donne une de ces trois informations.

3 : Érudit
Requiert : une Compétence Théorique à 9, deux Compétences Théoriques à 7, Mental à 6, Intelligence à 6, Maîtrise à 4, 45 points dans les Compétences Mentales, une Tendance à 3, 4 Privilèges de caste
Bénéfice : le personnage lance pour tous ses jets de Mental un dé neutre supplémentaire qu'il rajoute au résultat du dé choisi.
°L'homme et l'Étoile : par son seul regard, le personnage peut déterminer si un individu est touché par une Étoile. En réussissant un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 10, il peut découvrir une des Motivations de l'Étoile pour chaque NR.

4 : Sage
Requiert : une Compétence Théorique à 10, trois Compétences Théoriques à 8, Mental à 7, 50 points dans les Compétences Mentales, 2 Spécialisations Mentales, 5 Privilèges de caste
Bénéfice : le personnage est considéré comme un disciple d'Ozyr. À ce titre, il représente la sagesse et la connaissance du Grand Dragon des Océans, et peut être consulté lors des discussions de la plus grande importance - conseils de guerre, alliances politiques, etc.
°Le livre et le temps : une fois par jour, en réussissant un jet de Mental + Chance contre une Difficulté de 15, le personnage peut se souvenir d'un texte et obtenir des informations sur n'importe quel sujet traité par l'écrit (histoire, légende, géographie, science, etc.).

5 : Prophète
Requiert : une Compétence Théorique à 12, Mental à 8, Intelligence à 8, Maîtrise à 8, une Tendance à 4, 70 points dans les Compétences Mentales, 6 Privilèges de caste
Bénéfice : le personnage est autorisé à consulter les écrits de n'importe quelle bibliothèque draconique. Lorsqu'il y fait des recherches, la Difficulté de tous les jets impliquant des Compétences Théoriques est réduite de 5.
°L'homme et le destin : le personnage est tellement en phase avec le monde qu'il peut lire dans le destin comme dans un livre. Une fois par jour, il peut interroger les astres pour obtenir une réponse à l'une des questions qu'il se pose sur son avenir ou celui de ses compagnons.

Caste des Mages

"Pourquoi crois-tu que la magie existe, fils ? Ou plutôt, pourquoi crois-tu que les Dragons nous l'aient léguée ? La magie est partout. Dans la vie, dans la sève, dans l'air, dans le silence qui ponctue nos respirations..."

– Soder Fendrick, Grand Maître des Invocations

Description

La caste des mages est l'une des plus mystérieuses de la société draconique mais aussi l'une des plus redoutées. Ceux qui frayent avec la magie, l'essence même des dragons, sont regardés avec un mélange de respect et de crainte. Chaque mage appartient à l'une des huit grandes écoles, chacune étant patronnée par un Grand Dragon : Kroryn pour le feu, Ozyr pour les océans, Szyl pour les vents, Brorne pour la pierre, Khy pour les cités et l'illusion, Kezyr pour le métal et Heyra pour la nature. La huitième école, celle de Nenya, qui enseigne la magie pure et les rêves, est la plus importante et tout mage, même celui qui choisit une autre voie, y étudie généralement au moins une année. La magie de l'ombre, celle de Kalimsshar, n'est pas enseignée officiellement. Ceux qui cherchent à en percer les mystères le font en secret.
Les mages ont la possibilité de se spécialiser dans une école particulière pour maîtriser totalement un élément ou pour étudier différentes magies. Généralement, les spécialistes sont plus proches du Grand Dragon dont dépend leur magie et ils lui sont plus attachés. Il est également fréquent qu'ils soient liés à une autre caste dirigée par leur Grand Dragon. Ainsi, un mage de l'école de Kroryn sera à l'aise au milieu de combattants. Les généralistes, quant à eux, s'apparentent plus à des érudits avides de connaissances. Ils se heurtent souvent aux mages spécialisés et notamment à ceux suivant l'enseignement d'Ozyr.

Mentalité

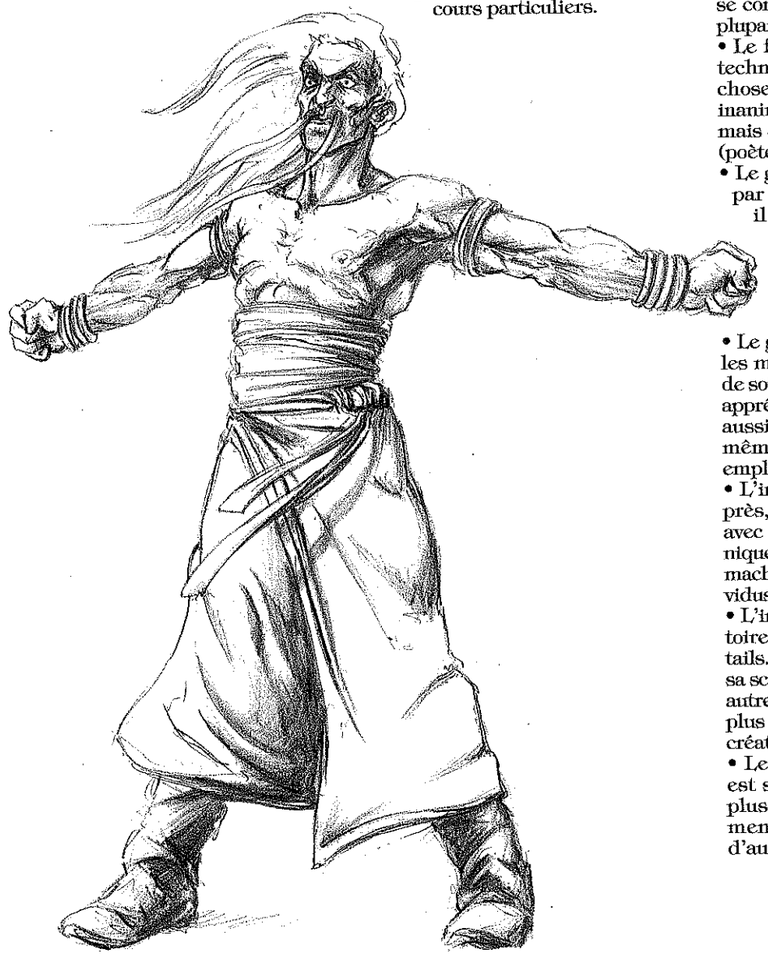
Curieux, téméraires, avides de connaissances mystiques, acharnés à percer les mystères de l'univers et dotés d'un sang-froid presque absolu, les mages sont redoutés en raison de leur comportement souvent jugé froid par le reste de la population. Manipuler les forces invisibles et maîtriser le don des dragons sont leurs seules préoccupations. En conséquence, ils sont souvent totalement détachés des contingences humaines. Pour la plupart, ce sont des solitaires qui s'ennuient profondément quand ils sont obligés de côtoyer des gens n'exerçant pas leur art. Que dire à un individu qui n'a aucune idée de ce que peut être le monde invisible ? En fait, les seuls individus dignes d'intérêt sont ceux qui manipulent la magie et les érudits avec lesquels ils partagent cette soif intarissable de connaissances.

Pour lancer un sort, ce mage utilise une posture spéciale qui sert de Clé. Au fur et à mesure de la maîtrise de son art, le mage apprendra à les parfaire pour atteindre la parfaite harmonie élémentaire...



Organisation

Comme expliqué précédemment, les mages sont organisés en écoles. Mais, au sein même de ces écoles, on trouve diverses spécialisations qui couvrent absolument tous les domaines de la magie. Par exemple, certains spécialistes n'étudient qu'un seul sortilège, alors que d'autres se concentrent sur une forme de magie... Les mages sont très respectueux de l'ancienneté et du Statut de leurs confrères.
Les enseignements sont dispensés par des mages ayant au minimum atteint le troisième Statut. Ils donnent leurs cours à des petits groupes d'Apprentis (généralement 4 à 8 individus) qu'ils ont choisis parmi un certain nombre de candidats. Généralement, le meilleur élève de chaque classe a le privilège de devenir l'assistant de son professeur dès qu'il atteint le deuxième Statut. Il peut alors bénéficier de cours particuliers.



À partir du troisième Statut, la plupart des recherches et des études des mages se font individuellement mais, régulièrement, au cours de grandes conférences, ils discutent entre eux de leurs découvertes et de leurs domaines de recherche. Les Grands Mages passent beaucoup de temps avec les dragons liés à leur magie dont ils tirent un enseignement beaucoup plus riche.

Optiques de carrière

Les perspectives de carrière des mages dépendent bien évidemment de l'école qu'ils fréquentent et des spécialisations pour lesquelles ils ont opté. Les choix sont innombrables mais, le plus souvent, ils se font en fonction des types de magie et en fonction des éléments manipulés.

• L'enchanteur : ce sorcier est spécialisé dans la création d'objets magiques, qu'il s'agisse de baumes, de potions, d'armes, d'armures, etc. On le rencontre rarement hors des universités où il se consacre entièrement à ses recherches. La plupart travaillent avec des artisans.
• Le fidèle de Chimère : ce mage apprend les techniques essentielles pour embellir toute chose, que ce soit un être vivant ou un objet inanimé. Ils ne sont pas du tout combattants mais se considèrent plutôt comme des artistes (poètes, sculpteurs, etc.)
• Le généraliste : un généraliste est intéressé par toute forme de magie ; en conséquence, il tente de tout étudier dans ce domaine. Il est rarement apprécié des spécialistes et passe le plus clair de son temps à voyager. Certains vont même jusqu'à tenter de découvrir les secrets des rites de Kalimsshar.
• Le guérisseur : le guérisseur se concentre sur les manipulations corporelles. Ses techniques de soins utilisant la magie sont particulièrement appréciées mais quand on peut soigner, on peut aussi blesser. Certaines rumeurs affirment même que des sorciers de ce type seraient employés comme assassins.
• L'ingénieur : tout ingénieur est surveillé de près, car cette science flirte dangereusement avec l'Humanisme. L'association magie/mécanique n'est pas du goût de tout le monde et les machines extraordinaires inventées par ces individus sont souvent qualifiées d'hérétiques.
• L'invocateur : spécialiste de la Magie invocatoire, l'invocateur étudie et manipule les portails. Il passe la plupart de son temps à étudier sa science et à tenter de percer les mystères des autres dimensions. Sa magie permet de voyager plus vite mais aussi d'invoquer ou de conjurer créatures et phénomènes dévastateurs.
• Le mage de combat : un mage de combat est spécialisé dans la Magie instinctive. Les plus connus sont ceux qui suivent l'enseignement de Kroryn, mais il en existe dans d'autres écoles. Certains sont des généralistes manipulant plusieurs Sphères. Des instructeurs de la caste des combattants enseignent certains arts du combat aux mages, qui sont alors de redoutables adversaires mêlant l'art des armes à celui de la magie.
• Le rêveur : le rêveur est un mage suivant l'enseignement de Nenya. Il pratique la magie des rêves et passe beaucoup de temps en méditation. Les plus puissants peuvent se désincarner et agir sur le monde physique comme de véritables spectres.
• Le spécialiste élémentaire : ce spécialiste étudie toutes les formes de magie d'un seul élément. Il est fidèle du Grand Dragon patronnant sa sphère privilégiée. Cette catégorie est certainement la plus répandue.

Interdits

Le don de la magie est certainement l'un des plus précieux que les dragons aient jamais fait à l'humanité mais il engendre des responsabilités.
Ceux qui ont la chance de maîtriser les forces invisibles se doivent d'utiliser leur science pour le bien de l'humanité. La magie doit donc profiter au plus grand nombre et les mages sont incités à coopérer entre eux pour atteindre cet objectif.

• La Loi du Pacte : tu n'abuseras pas de ta force. La plus ancienne tradition des mages est de louer le don de Nenya, le Grand Dragon de la Magie, en n'utilisant leurs terribles pouvoirs qu'en cas de nécessité. De ce fait, un mage qui abuse outrageusement de sa magie risque de s'attirer les foudres de son collège, ainsi que de tous les autres mages, pour qui la discrétion est mère d'humilité.
• La Loi du Partage : tu dois transmettre ton savoir. La magie est un art demandant une grande coopération entre ceux qui l'étudient. Les mages se doivent de partager leurs découvertes avec leurs confrères mais aussi de transmettre leurs connaissances à des apprentis. Ceux qui se montrent trop secrets et trop égoïstes, ne recherchant bien souvent que le pouvoir pour servir leurs propres intérêts, sont dangereux pour la société et peuvent être traités comme des criminels.
• La Loi de la Prudence : tu te dois d'être vigilant. La magie est une force dangereuse qui nécessite une très grande prudence pour ne pas mettre en danger des innocents. Ainsi, un mage ne doit pas tenter d'expériences dangereuses dans des endroits peuplés et doit assumer toutes les conséquences de ses actes. Ceux qui pratiquent la magie sans se soucier des conséquences que leur art peut entraîner chez les autres peuvent être bannis des écoles.

Privilèges de caste

Anonymat (4)

Permet de dissimuler les marques d'appartenance à une école de magie et de bouleverser sa propre trame élémentaire pour la rendre plus difficile à ressentir. Le personnage peut passer pour un membre d'une autre caste - commerçants, voyageurs, érudits ou artisans, dans la plupart des cas - ce qui peut être très utile dans certaines régions hostiles aux initiés des arcanes. Toute tentative magique pour localiser le personnage ou deviner ses émotions voit sa Difficulté augmenter de 5. Pour tenter de percer à jour cette couverture, l'interlocuteur du personnage doit réussir un jet de Social + Empathie contre une Difficulté de 20.
Ce Privilège ne permet pas de connaître exactement les coutumes et usages de la caste ainsi interprétée, ce qui est du ressort de la Compétence Castes...

Laboratoire (5)

Permet de disposer d'un accès privilégié aux études et aux salles d'essai des académies de magie. Le mage se fait reconnaître par le biais de ses bracelets de caste dont les gravures sont particulières. Cet accès lui permet de bénéficier d'un bonus de 3 lors de ses apprentissages de sorts et de récupérer aisément des Clés banales (minéraux, métaux vulgaires, pigments, plantes, portions d'animaux...).

Leurre (3)

Permet de générer de façon illusoire le lancement d'un sort. Ce Privilège peut être utilisé autant de fois par jour que son niveau de Statut. Le sort simulé devra être un sort de Magie instinctive et ne fonctionnera que sur UNE cible. Le mage effectue un jet de Mental + Magie instinctive contre une Difficulté égale à Mental + Volonté de la cible. Chaque NR simule les effets normaux du sort pour un tour, pour cette cible et elle seule, cette dernière étant convaincue de voir les effets du sort. Le leurre ne coûte pas de Point de Magie, utilise autant d'actions pour être lancé et se résout comme le sort simulé. À la fin de l'effet, la cible perce l'illusion, les effets n'ayant jamais réellement existé. Le mage ne peut pas utiliser ce Privilège sur lui-même.

Messager (2)

Permet de disposer d'un oiseau, d'un petit animal ou d'un serviteur capable de porter des messages vers un endroit déterminé. Ce Privilège ne permet pas de communiquer, mais juste de faire acheminer des messages, écrits ou oraux, du personnage à un lieu ou à un correspondant fixe.

Prévoyance (2)

Permet de disposer à tout moment des ingrédients non périssables et de Clés matérielles dont il risque d'avoir besoin pour lancer ses sortilèges. Ce Privilège ne prend pas en compte les ingrédients rares et extrêmement coûteux, sauf si le personnage a déjà fait la démarche nécessaire pour se les procurer - auquel cas il les a conservés sur lui.

Sortilège fétiche (4)
Permet de maîtriser parfaitement la technique de lancement d'un sort. Grâce à ce Privilège, le personnage gagne un bonus de 2 chaque fois qu'il utilise ce sortilège précis. Il est possible de choisir ce Privilège deux fois.

Style (3)
Permet de lancer ses sort d'une façon non conventionnelle, en employant des postures, des Clés ou des termes inédits. Le personnage peut remplacer des postures par d'autres, des chants ou des cris par d'autres sons, des runes par d'autres ou encore utiliser des Clés matérielles différentes. Il n'est pas possible de remplacer des Clés matérielles par une posture ou un chant par un simple geste. Grâce à ce Privilège, le mage peut être facilement reconnu lorsqu'il utilise son art, ce qui lui confère une solide réputation et le fait passer pour détenteur d'un Statut supérieur. En présence d'autres mages, le personnage gagne un bonus de 1 à sa Renommée, à partir du moment où il a été reconnu.

Tuteur (4)
Permet de bénéficier de l'aide et de la bienveillance d'un mage de Statut supérieur, membre de la même école de magie que le personnage. Si ce mage n'est pas censé intervenir directement lors des aventures, il peut prodiguer des conseils, offrir son aide ou fournir au personnage des ingrédients rares - en échange de quelques petits services.



Privilèges annexes

Apprenti (6)
Permet de disposer d'un apprenti qui, en plus de rendre de menus services au personnage, pourra s'occuper de son matériel en son absence, porter des messages, colporter des rumeurs et effectuer certaines tâches de base. L'apprenti doit être instruit et demandera un peu de temps et d'attention de la part de son maître. Au bout de quelques années, l'apprenti quittera le personnage pour se lancer seul.

Engagement (8)
Permet d'ignorer, une fois par combat et pendant un tour complet, tous les malus découlant de ses blessures. Les malus reviennent normalement au début du tour suivant.

Mémoire (8)
Permet de se remémorer un nom, une date, un événement ou une information oubliée du joueur qui l'incarne. Grâce à ce Privilège, le joueur peut demander au meneur de jeu de lui rappeler un détail vieux d'un mois à un an (en temps de jeu), selon l'importance de l'information.

Statuts et expérience

1 : Apprenti
Requiert : une Sphère à 4, une Discipline à 5, Mental à 4, Intelligence à 4
Bénéfice : le personnage peut lire les matrices magiques et déchiffrer les bracelets de mage pour en reconnaître les domaines d'influence grâce à leurs couleurs, leurs matières, leurs gravures, etc. Il peut développer une Spécialisation de Combat ou de Théorie.
°La matière : pour chaque Sphère qu'il maîtrise, le personnage peut faire apparaître, une fois par jour, un petit volume d'élément qu'il pourra ensuite façonner ou utiliser à sa guise. Il peut s'agir d'une petite flamme, d'une poignée de terre, d'un litre d'eau pure, etc.

2 : Initié
Requiert : une Sphère à 5, une Discipline à 6, Mental à 5, Intelligence à 5, 5 sorts de niveau 1
Bénéfice : en réussissant un jet de Mental + Intelligence contre une Difficulté de 15, le personnage peut reconnaître un sort lancé par un autre mage. Si le sort utilise sa Sphère privilégiée, la Difficulté de ce jet est réduite de 5.
°L'esprit : chaque jour, le personnage dispose de deux NR gratuits qu'il peut utiliser pour augmenter les effets de n'importe quel sort (portée, dommages, précision, etc.). Ces bonus peuvent s'appliquer sur deux sorts différents ou pour améliorer deux effets d'un même sort. S'ils ne sont pas dépensés, ils sont tout simplement perdus.

3 : Mage
Requiert : une Sphère à 6, deux Sphères à 3, deux Disciplines à 5, Mental à 6, Maîtrise à 4, Intelligence à 6, 4 sorts de niveau 2, 3 Privilèges de caste
Bénéfice : le personnage est désormais autorisé à concevoir ses propres sorts, à les enseigner et à créer des matrices magiques pour répandre son savoir. Ce bénéfice évite ainsi que de trop jeunes mages ne s'essayent à la dangereuse conception d'un sort.
°La volonté : en dépensant 2 Points de Maîtrise et 2 Points de Magie, le personnage peut lancer et conserver un dé supplémentaire pour effectuer n'importe quel jet de Discipline magique. Ce dé neutre n'est pas concerné par la règle des Tendances.

4 : Grand mage
Requiert : une Sphère à 8, trois Sphères à 4, une Discipline à 8, Maîtrise à 5, Intelligence à 7, 3 sorts de niveau 3, 5 Privilèges de caste
Bénéfice : le personnage ajoute le niveau de chacune de ses Sphères à tous ses jets de défense contre des sorts utilisant la Sphère correspondante.
°La flamme : une fois par combat, le personnage peut lancer un sort de Magie instinctive sans dépenser aucun Point de Magie.

5 : Grand maître*
Requiert : une Sphère ou une Discipline à 10, trois Sphères à 6, deux Disciplines à 7, Mental à 7, Maîtrise à 6, 25 sorts, 6 Privilèges de caste
Bénéfice : le personnage est immunisé aux effets des sorts de niveau 1 de sa Sphère privilégiée (à choisir lors de son accession à ce Statut parmi les Sphères ayant le score le plus haut).
°La source : une fois par jour, le personnage peut puiser dans sa Réserve personnelle de Points de Magie pour soigner des blessures, à raison d'une case de blessure par Point de Magie. Les points dépensés de cette façon ne peuvent être regagnés avant le prochain lever du soleil - quel que soit le moyen utilisé (méditation, rituel, etc.).

** : à ce Statut, les mages peuvent tenter de devenir Maîtres de la Sphère ou de la Discipline dont ils ont acquis la maîtrise parfaite (Grand Maître du Feu ou des Rituels, par exemple). Comme chez les combattants, il n'existe qu'un seul Grand Maître reconnu pour chaque Sphère et chaque Discipline parmi l'ensemble des Grands Maîtres.*

Caste des Prodiges

"Nous sommes capables de soigner, de guérir, de fertiliser, de prédire... Mais le don des Dragons ne nous rend pas meilleurs, ni plus forts, ni plus importants. Ce don nous rend plus humbles. Sans nous, l'humanité retournerait au chaos, et cela n'a rien d'un honneur."

– Sung, Patriarche du Grand Ordre

Description

Les fidèles d'Heyra, le Grand Dragon de la Nature, forment une caste à part. Respectés par tous, garants des Lois draconiques, ils sont à la fois l'incarnation de la sagesse et de la volonté des ailés et la personnification des meilleurs aspects de l'homme. Leurs liens avec les dragons font d'eux les intermédiaires privilégiés entre l'humanité et les Grands Ailés. Ils sont souvent les porte-parole des Dragons et peuvent être les arbitres de disputes entre les deux races. Parfois itinérants, tels les voyageurs chargés de colporter la sagesse sur le monde, les Prodiges sont tout autant habitués à la vie monastique de leurs temples. Reclus dans le silence des bois, proches des enseignements de Heyra, ils passent le plus clair de leur temps à méditer, à apprendre et à partager entre eux les visions du monde qui ont forgé leur caractère paisible et réfléchi. Les tatouages en écaille sur leur crâne rasé indiquent leur Statut.

Mentalité

À l'image de Solyr, le premier d'entre eux, les Prodiges chérissent le Lien qu'ils défendent souvent, le respectant et le magnifiant par leurs actes. Alors qu'un combattant louera la toute puissance des dragons par la bravoure et le fer, les Prodiges se contentent de vivre en harmonie avec la nature, de régler au mieux les différends humains et d'assumer leur rôle de garant, de protecteurs de la paix. À moins d'y être contraint, aucun Prodige ne déclenchera volontairement une situation de conflit. Mieux que quiconque, ils savent que la paix est un équilibre fragile et que, dans ce monde de chaos et de mouvances, la moindre étincelle suffit à faire jaillir les foudres de la guerre. Humbles, ouverts, pacifiques et fidèles, les Prodiges sont considérés, à raison, comme les descendants spirituels des Immortels. Mais s'ils respectent les dragons, fidèles à l'image du fondateur de leur caste, les Prodiges n'en sont pas moins conscients de leur rôle de médiateur. Aussi les livres des érudits sont-ils riches de légendes et de récits contant les refus, les combats et les sacrifices de Prodiges qui, pour empêcher la destruction d'une ville ou la mort d'un seul homme, n'ont pas hésité à braver le courroux d'un ailé - souvent au prix de leur propre vie.

L'âge importe peu pour les Prodiges tant que le corps supporte l'entraînement quotidien.



Organisation

Les Prodiges ne sont affiliés à aucune organisation précise, un Grand Ordre les rassemblant symboliquement sans leur imposer de règles particulières. Sous la direction d'un Haut Prodige, chaque temple draconique ou monastère est autonome et peut devenir le centre d'un ordre mineur ou d'une confrérie se consacrant à un aspect particulier de la vénération draconique. De même, la plupart des membres de cette caste vivent en solitaires. Bien qu'ils aient tous reçu leur formation initiale dans un temple particulier, ils n'y sont absolument pas attachés. La seule autorité suprême est le Grand Ordre. Il est constitué des Prodiges les plus anciens et les plus sages. On dit que Heyra ferait partie de ce conseil. Ses membres veillent sur la société draconique. Ils maintiennent l'équilibre et s'assurent que les temples, les monastères et les autres Prodiges restent à l'abri de la perversion. Ils sont aussi en contact étroit avec les dragons avec lesquels ils parlent de l'évolution de la société et des problèmes de l'humanité.
On dit que c'est Heyra en personne qui permet à un Prodige de changer de Statut. Quand un de ses fidèles est prêt, le Grand Dragon le soumet à des épreuves sans se révéler à lui. Ainsi, un Prodige ne sait jamais quand l'œil d'Heyra se pose sur lui. Il comprend qu'il a échoué ou qu'il a progressé uniquement quand Heyra le lui révèle par des signes discrets et symboliques.

Les Prodiges sont les seuls à utiliser le shaaduk't dont ils font un usage redoutable. Une de leurs extrémités est lestée pour assommer et l'autre, munie de crochets émoussés, sert ou à se hisser aux flancs des dragons qui acceptent leur présence ou, en cas de combat, à déséquilibrer l'adversaire pour le mettre hors de combat. Garants de l'harmonie draconique, les Prodiges ont pour stricte tradition de ne jamais porter d'armure ou de vêtement autre que le m'jarh blanc de leur caste.



Options de carrière

On ne peut pas vraiment parler de "carrière" pour un Prodige, mais plutôt de "voie". D'instinct, un Prodige sait comment accomplir au mieux la volonté de la nature et se spécialise tout naturellement dans un domaine particulier.

• Le fervent : ce Prodige ne fait qu'un avec la terre. Il l'entretient, la soigne, la rend plus belle. Il peut fertiliser les champs, redonner de la vigueur à une plante mourante ou faire renaître la vie là où elle a disparu. Les plus fervents peuvent animer les éléments inertes et même établir avec eux un lien empathique. On les rencontre rarement en ville car ils préfèrent passer leur temps au contact de la nature.
• Le gardien : il garde les lieux saints des dragons, lutte contre le chaos et protège ceux qui ne savent pas se battre de la folie des plus sanguinaires. Redoutable combattant, il tente toujours de neutraliser ses adversaires. Tuer n'est jamais une solution.
• Le guérisseur : il soigne les maux de l'humanité. Il soulage ceux qui souffrent, hommes ou animaux, aide les malheureux et défend la vie sous toutes ses formes. Il s'occupe de l'ennemi blessé aussi bien que du compagnon tombé.
• Le médiateur : il va de communauté en communauté pour arbitrer des conflits, régler des litiges ou juger des criminels. Cette voie est particulièrement difficile car si les problèmes qui perturbent la quiétude des campagnes sont parfois mineurs, comme décider à qui appartient tel ou tel lopin de terre, certaines affaires sont vraiment complexes et demandent de faire preuve de diplomatie.
• Le missionnaire : ce Prodige est un explorateur qui n'hésite pas à se risquer dans des territoires reculés où les habitants ignorent tout des Lois draconiques pour y prêcher la bonne parole. Beaucoup meurent pendant leur périple.
• Le poète de la nature : pacifiste, ce Prodige ne vit que pour embellir la nature et louer ses bienfaits. Les légendes racontent qu'ils savent faire pousser des fleurs au cœur même de l'hiver le plus sévère.
• Le Prodige animal : solitaire et éloigné des lois humaines, il est lié aux créatures sauvages et partage leur vie en s'intégrant à la nature. Heyra lui a fait le don de prendre la forme de l'animal auquel il s'est associé.
• Le prophète : le prophète passe la plus grande partie de son temps en méditation. Il ne fait plus qu'un avec la nature. Dans cet état de méditation, il lui arrive de percevoir le futur. Mais il ne révèle pas toujours ce qu'il voit. Car il se doit de réfléchir à la conséquence qu'auraient ses révélations sur l'humanité. De même, il ne réserve jamais ses connaissances au profit d'un seul. Ses visions doivent servir le plus grand nombre. Si cela est impossible, il lui faut se taire.
• Le sage : il conseille les puissants et les humbles. Il aide ceux qui doutent à trouver leur voie et tente de ramener sur le droit chemin ceux qui se sont égarés. Il réconforte ceux dont l'âme souffre et pousse les gens à réfléchir aux conséquences de leurs actes.
• Le tuteur : ce Prodige va de ville en village apporter son aide et sa sagesse aux populations. Il met ses dons et son savoir-faire au service du peuple, soignant les malades, réglant les disputes ou conseillant les gens. Il reste dans un même endroit le temps de régler tout problème majeur. Ce Prodige vit de ce que lui offre la nature et la population. Il rappelle les Lois draconiques à ceux qui les auraient oubliées et se doit de rétablir l'ordre quand le chaos menace.

Interdits

Les Interdits des Prodiges sont extrêmement importants. Comme ce sont des personnes d'exception, on attend d'eux qu'ils se comportent comme telles et ils ont pour coutume de respecter les trois Interdits de leur caste. On ne tolère pas la transgression d'un Interdit qui entraîne souvent une sanction immédiate : la rupture du lien entre le Prodige et la nature. Le Prodige perd alors son Statut et ses Dons.

• La Loi de la Méditation : tu te dois de réfléchir à ce que tu vois et à ce que tu fais. Le Prodige se doit de réfléchir à ce que lui ou un autre fait, a fait et fera. Toute action entraîne obligatoirement une réaction. Il faut donc penser avant d'agir mais aussi assumer toutes les conséquences d'une décision. Les actes irréfléchis rompent le lien qui existe entre un Prodige et la nature.
• La Loi de la Nature : tu te dois de respecter la nature sous toutes ses formes, animées ou inanimées. La nature se comprend dans sa globalité. Montagnes, fleuves, forêts et plaines en sont une partie intégrante au même titre que l'homme, le dragon ou l'animal. Ne voir qu'un aspect de la nature en ignorant les autres revient à ne plus percevoir l'œuvre de Heyra.
• La Loi du Sang : tu ne verseras pas le sang. La plus ancienne tradition de Heyra interdit à ses fidèles de souiller la Terre du sang de toute forme de vie consciente, qu'il s'agisse d'un être humain ou d'un animal. C'est sans doute pourquoi la majorité des Prodiges manient les armes contondantes et usent de leur force physique pour se défendre des dangers quotidiens.



Privilèges de caste

Le don de Broche (4)

Permet, en réussissant un jet de Physique + Volonté contre une Difficulté de 15, de diviser par deux les dommages d'une attaque physique portée contre le personnage. Ce Privilège peut être utilisé trois fois par jour à ce niveau de Difficulté ; toute tentative supplémentaire se voit infliger un malus cumulatif de 5.

Le don de Heyra (4)

Permet, en réussissant un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 5, de soigner une case de blessure par Niveau de Réussite - en commençant par les plus graves. Un jet réussi permet d'effacer toutes les égratignures. Ce Privilège peut être utilisé trois fois par jour, mais jamais plus d'une fois par personne. Si ce Privilège parvient à être utilisé dans le même tour où un blessé décède, cette dernière passe en coma comme si elle avait été soignée par Chirurgie (cf. Les soins pages 192 à 193). Ce Privilège n'a aucun effet si un critique entraîne une mort instantanée.

Le don de Kalimsshar (4)

Permet au personnage de soigner un individu ou un animal en "transférant" une case de blessure du blessé vers lui. Ce Privilège peut être utilisé sans limitation, mais il est impossible de transférer une case de mort de cette façon.

Le don de Kezyr (4)

Permet, deux fois par jour, de regagner tous ses Points de Maîtrise.

Le don de Khy (3)

Permet, en réussissant un jet de Social + Empathie contre une Difficulté de 15, d'envoyer un message télépathique à un être humain. Le message ne peut comporter plus d'une phrase et ne peut être utilisé plus d'une fois par jour sur une même personne.

Le don de Kroryn (4)

Permet, une fois par tour, d'augmenter de 2 la valeur d'un dé d'Initiative ou des dommages de base d'une arme contondante.

Le don de Nenya (4)

Permet, en réussissant un jet de Mental + Volonté, d'annuler les effets d'un sort visant le personnage. La Difficulté de ce jet est de 10 + 5 par niveau du sort. Ce Privilège ne peut être utilisé que trois fois par jour.

Le don d'Ozyr (3)

Permet, en réussissant un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 15, de réveiller un savoir enfoui dans l'esprit d'un personnage. L'origine de ce savoir est mystérieuse (à la discrétion du meneur de jeu).

Lorsque ce Privilège est utilisé, l'esprit du personnage s'ouvre. Le meneur de jeu décide alors secrètement de l'information du savoir réveillé qu'il révélera au joueur à un moment critique, le personnage prenant subitement conscience de son potentiel. Ce Privilège ne peut être utilisé sur une personne avant qu'une réminiscence provoquée ne se soit révélée.

Le don de Szyl (3)

Permet, une fois par combat, de lancer un dé supplémentaire d'Initiative. Il est toujours impossible de conserver plus de dés qu'un personnage ne possède de nombre d'actions.



Privilèges annexes

Aplomb (2)

Permet de contrôler ses émotions et de faire prévaloir sa condition de Prodige en toutes circonstances, aidant le personnage à éviter un combat, à engager une discussion posée ou à bénéficier du respect dû à sa caste. Le personnage peut alors ajouter son Statut à son premier jet destiné à bloquer une situation en train de dégé nérer. Ce jet peut être un jet de Diplomatie dans le cas d'une négociation tendue ou de Commandement dans le cas d'un combat sur le point de débuter.

Engagement (8)

Permet d'ignorer, une fois par combat et pendant un tour complet, tous les malus découlant de ses blessures. Les malus reviennent normalement au début du tour suivant.

Réflexes de dégagement (6)

Permet, une fois par combat, de bénéficier d'une esquive gratuite, dont la Difficulté est toujours de 15.

Statuts et expérience

1 : prodige
Requiert : Tendance Dragon à 3, Empathie à 4.
Bénéfice : le personnage est capable de communiquer par télépathie avec n'importe quelle créature draconique et peut développer une Spécialisation de son choix
°La source de vie : une fois par jour, en imposant ses mains sur les plaies, le personnage peut soigner toutes les blessures légères d'un être humain ou d'un animal. Aucun jet n'est nécessaire, mais il faut quelques minutes avant que les maux ne disparaissent totalement.

2 : prodige
Requiert : 40 points dans les Compétences, tous les Attributs Majeurs à 4, Tendance Dragon à 3, Tendance Fatalité à 0
Bénéfice : du moment qu'il peut plonger son regard dans les yeux d'un être vivant, le personnage peut définir avec précision la valeur de sa Tendance Dragon. Aucun jet n'est nécessaire, mais le personnage doit pouvoir établir un contact visuel suffisant.
°Le feu intérieur : une fois par tour, lorsqu'il combat à mains nues ou avec une arme contondante, le personnage peut ajouter le triple de la valeur de sa Tendance Dragon aux dommages d'une de ses attaques.

3 : prodige
Requiert : 60 points dans les Compétences, tous les Attributs Majeurs à 5, Tendance Dragon à 4, Tendances Homme et Fatalité à 0
Bénéfice : lorsqu'il est confronté à un dragon, le personnage est toujours capable de déterminer avec précision sa tranche d'âge, sa lignée et ses principaux traits de caractère. Si le dragon est sous forme humaine, le personnage doit effectuer un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 15 pour comprendre.
°La clarté de l'esprit : chaque fois qu'il est victime d'un sort offensif, le personnage peut tenter de résister à tous les effets en réussissant un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 10 + 5 par niveau du sort.

4 : prodige
Requiert : 80 points dans les Compétences, tous les Attributs Majeurs à 6, Tendance Dragon à 4, Tendances Homme et Fatalité à 0*
Bénéfice : porteur de l'héritage de Solyr, le premier Prodige, le personnage est à ce point respecté qu'aucun dragon n'ose plus s'attaquer physiquement à lui - excepté les fils de Kalimsshar. Cette relative "immunité" n'exclut pas le fait qu'un dragon tente de lui nuire, de façon beaucoup plus subtile, ou de s'en prendre à ses compagnons.
°Le cycle primordial : en dépensant définitivement 1 point de Résistance ou de Volonté, le personnage peut (se) faire repousser miraculeusement un membre détruit ou coupé. Il est impossible de faire repousser une tête de cette façon.

5 : prodige
Requiert : 120 points dans les Compétences, tous les Attributs Majeurs à 7, Tendance Dragon à 5, Tendances Homme et Fatalité à 0*
Bénéfice : une fois par jour, en procédant à une méditation collective, le personnage peut effacer tous ses cercles de Tendance Dragon pour réduire à zéro la Tendance Homme ou Fatalité d'un individu consentant.
°Le serment de la Terre : en perdant définitivement 1 Point de Tendance Dragon, le personnage peut détruire une créature vivante corrompue par Kalimsshar ou l'Humanisme, qu'il s'agisse d'un être humain, d'un monstre ou d'un dragon. Le Prodige doit impérativement établir un contact physique avec la créature visée. Une fois dépensé, le Point de Tendance ne peut être regagné qu'au prix de longues quêtes et d'épreuves draconiques supervisées par un fils de Heyra - ou le dragon auquel est lié le personnage.

** : pour prétendre à ce Statut, le personnage ne doit posséder aucun cercle noirci dans ces deux Tendances.*

caste des protecteurs

"L'homme ne doit se battre ni contre ses frères, ni avec ses frères. La seule cause qui soit, c'est de se battre pour ses frères."

– Alssinya Kerndal, Commandeur-Dragon de la XII[e] Légion

Description

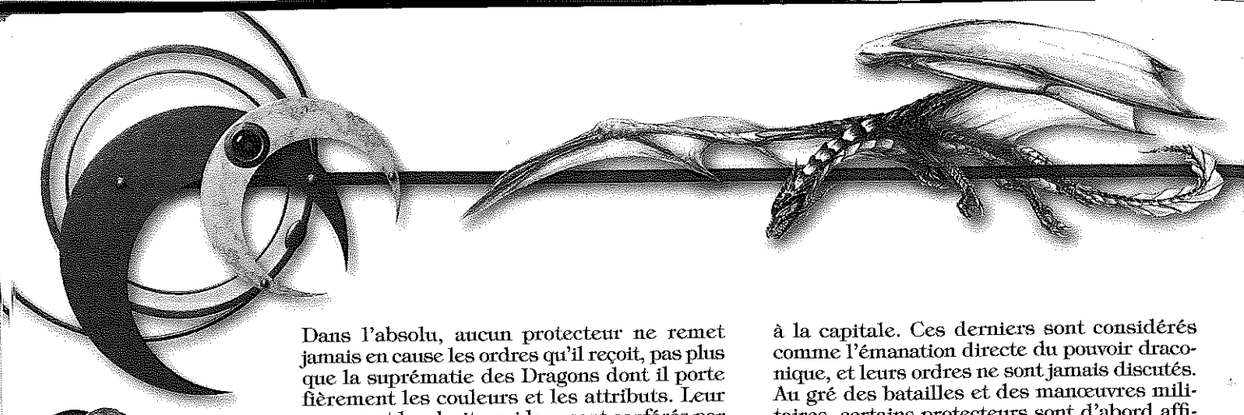
À l'origine, tous les hommes d'armes du monde espéraient les faveurs conjointes des Grands Dragons du Feu et de la Pierre, mais les éthiques martiales des deux Ailés différaient trop. Lors de la fondation des castes, Brorne refoula de ses terres les combattants les plus hargneux et les plus désordonnés, préférant instruire un petit nombre de guerriers à la stricte discipline. Il fallut plusieurs siècles avant que Brorne ne nomme son propre corps de soldats, qu'il appela "protecteurs", et qu'il plaça aux portes des cités de Kor. Plus que n'importe quels autres combattants, les fidèles de Brorne constituent un rempart entre les hommes et les dangers du monde, mais aussi entre les hommes eux-mêmes. Au commencement, la seule fonction des protecteurs fut de défendre les cités contre les assauts des hordes sauvages et des armées humaines qui s'abattaient régulièrement sur les champs. Au fil des années, les soldats gagnèrent progressivement en influence et se mirent à réguler la vie interne des cités, servant à la fois de milice, d'arbitre et de garnison permanente. La plupart des protecteurs sont aujourd'hui considérés - à juste titre - comme les membres d'une gigantesque patrouille de sécurité unie sous l'autorité de Brorne, mais la notion d'une véritable armée devient de plus en plus prépondérante. Chaque cité draconique dispose de plusieurs centaines de protecteurs et les plus importantes, comme la titanesque capitale de l'Empire de Solyr, en comptent plusieurs milliers. On murmure que si les soldats venaient à s'unir, ils pourraient aisément prendre le contrôle de n'importe quel bastion du royaume...

Mentalité

L'obéissance et le sens du devoir sont les deux principales lignes de conduite de la caste, qui voue son existence à la défense des hommes et de leurs cités. Le respect de la hiérarchie est plus prononcé qu'au sein de n'importe quelle autre caste, car chaque protecteur est soumis à l'autorité d'un supérieur direct, des simples soldats aux généraux en passant par les lieutenants, capitaines et commandants d'unités.



Le bouclier dragon est le symbole de la caste des protecteurs et l'on dit que les plus grands Élus de Brorne se voient parfois offrir des écailles de leur dragon pour créer avec lui un bouclier non plus de métal, mais d'authentiques écailles...



L'Inquisition

Les protecteurs comptent dans leurs rangs une élite : les Inquisiteurs. Ces soldats d'exception parcourent le monde de Kor pour apporter la force et la volonté des Dragons là où la raison et la concorde ont échoué. Qu'il s'agisse de traquer les hérétiques fatalistes ou humanistes, de rappeler à l'ordre un seigneur peu scrupuleux des Lois draconiques, de traquer les pires criminels ou simplement de rendre la justice dans une communauté isolée, ces hommes et ces femmes sont toujours là.

...

Dans l'absolu, aucun protecteur ne remet jamais en cause les ordres qu'il reçoit, pas plus que la suprématie des Dragons dont il porte fièrement les couleurs et les attributs. Leur armure et les droits qui leur sont conférés par les Dragons sont sûrement leur plus grande fierté. La caste des protecteurs n'en dénigre aucune autre, mais il est clair que ses soldats se sentent légèrement supérieurs au reste des citoyens, tant en raison de leurs responsabilités au sein des cités que de la confiance que leur témoignent les émissaires des Grands Dragons. Ce lien très étroit et ce fanatisme latent suffisent d'ailleurs à expliquer l'existence des Inquisiteurs qui, totalement dévoués à la cause draconique, ont juré de traquer et d'annihiler toute manifestation de révolte humaniste et de corruption liée à Kalimsshar.

organisation

La caste est régie par un certain nombre de grades qui correspondent au rang des protecteurs et à leurs attributions. Chaque Soldat est ainsi placé sous la responsabilité de ses supérieurs, devant lesquels il doit répondre de ses actes et dont il doit obtenir l'aval pour entreprendre la moindre action. C'est au sein des cités que l'organisation est la plus stricte. En fonction de leur taille, on y trouve un ou deux Commandeurs, une dizaine de Capitaines, trois fois plus de Lieutenants et de cinq cents à trois mille simples Soldats, tous soumis aux décisions des Commandeurs-Dragons qui siègent à la capitale. Ces derniers sont considérés comme l'émanation directe du pouvoir draconique, et leurs ordres ne sont jamais discutés. Au gré des batailles et des manœuvres militaires, certains protecteurs sont d'abord affiliés à une cité ou à une nation et ne forment pas une armée parallèle aux ordres de Brorne. La structure martiale de cette caste transparaît autant dans son organisation interne que dans sa façon de régler les différents problèmes que rencontrent ses membres : tribunaux, conseils de guerre et sanctions disciplinaires sont aussi courants chez les protecteurs que les livres le sont chez les érudits.



optiques de carrière

La structure même de la caste limite les possibilités non pas d'évolution, puisque chaque protecteur est appelé à progresser au sein de la hiérarchie, mais d'orientation, car tous les soldats sont censés suivre les ordres de leurs supérieurs. Les options qui suivent sont donc moins des véritables carrières que des fonctions que les protecteurs peuvent se voir attribuer dès leur entrée au sein de la caste, à moins qu'ils n'aient la chance de pouvoir la choisir eux-mêmes. Au fil des aventures, les personnages pourront se tourner vers l'une ou l'autre de ces optiques, mais il appartiendra à leurs supérieurs de juger s'ils sont dignes ou non d'en recevoir le titre.

• Le garde du corps : le bras protecteur. Bien qu'il y ait généralement peu de prétendants à cette fonction jugée ingrate par la plupart des protecteurs, le rôle de garde du corps offre des opportunités de carrière, de rencontres et d'évolution à nulle autre pareille. Accepter d'escorter officiellement - ou officieusement - une caravane marchande, un dignitaire en voyage, un messager important ou une illustre personnalité d'un royaume peut amener à des récompenses tant matérielles qu'honorifiques, et permettre au personnage d'aspirer à des fonctions sans cesse plus importantes.
• L'ingénieur militaire : l'architecte du combat. Ces protecteurs, spécialisés dans les fortifications, utilisent les ressources du terrain pour assurer la meilleure défense possible. Ils sont fréquemment les compléments indispensables des stratèges de la caste.
• L'Inquisiteur : le juge des hérétiques. Les protecteurs comptent dans leurs rangs une élite : les Inquisiteurs, garants de l'ordre et des Lois draconiques. Ces soldats d'exception parcourent Kor pour rendre la justice et traquer les déviances hérétiques que sont l'Humanisme et le Fatalisme.
• L'instructeur : le guide aguerri. Les instructeurs abandonnent la gloire des champs de bataille après une longue carrière, pour former les jeunes recrues à l'art du combat.

• Le légionnaire : le soldat d'élite. Les légionnaires suivent un entraînement plus sévère que les autres soldats mais sont, de ce fait, plus redoutables. Les légionnaires s'illustrent sur tous les champs de bataille où ils sont présents. Les légions comprennent des régiments d'infanterie, de cavaliers ainsi que des unités spécialisées dans certains types de terrains.
• Le milicien : le gardien des cités. La majeure partie des protecteurs est employée à régir le quotidien des cités humaines, en qualité de miliciens, de gardes, de douaniers et d'hommes d'armes chargés de régler les innombrables escarmouches. De la simple surveillance des portes, un protecteur peut aspirer à prendre le commandement d'une unité urbaine puis, s'il est jugé digne de confiance, être appelé à prendre part à la gestion d'une cité aux côtés des négociants et des conseils de sages en place.
• Le protecteur itinérant : le solitaire. Le protecteur itinérant, à l'image des voyageurs, parcourt les routes de Kor pour venir en aide à ceux qui sont dans le besoin. Il est toujours bien accueilli dans les petits villages ou les communautés isolées qui ne peuvent attendre de secours des cités voisines.
• Le soldat : le défenseur du royaume. Dès le début de son apprentissage, le soldat a toujours été attiré par la fureur des combats et le goût de la victoire. Plus que les rues pavées des cités humaines, ce sont les champs de bataille et les campagnes guerrières qui séduisent ce combattant fidèle à la tradition, à la hiérarchie et au sens du sacrifice. À très court terme, un soldat méritant peut se voir confier d'importantes responsabilités au sein des plus grandes armées des différentes nations de Kor.
• Le stratège : les stratèges de la caste des protecteurs sont les rivaux des stratèges de la caste des combattants. Si ces derniers privilégient l'attaque, les stratèges de Brorne se sont spécialisés dans l'organisation des défenses. Ils s'associent souvent aux ingénieurs militaires et utilisent leurs fortifications pour mettre au point des techniques de défense.

Interdits

L'ensemble de la hiérarchie et de l'organisation interne de la caste repose sur la lecture des Lois draconiques édictées lors de la fondation des différentes castes. Ainsi, les Interdits sont tous liés au respect de l'autorité, qu'elle soit humaine ou draconique, et à l'obligation de rendre des comptes à ses supérieurs.

• La Loi du Lien : tu ne trahiras pas les Grands Dragons. Fidèles aux Lois draconiques, les protecteurs sont soumis à l'autorité directe des Grands Dragons et de leurs représentants. C'est pourquoi ils ne peuvent ni mentir, ni désobéir, ni cacher des informations ou tenter quelque action néfaste que ce soit à l'encontre des dragons et de leurs émissaires.
• La Loi du Sacrifice : tu ne craindras pas la mort. On ne demande pas aux protecteurs de mourir en lieu et place d'un autre citoyen de Kor, mais uniquement de se porter au devant d'un danger le menaçant. Leur rôle de défenseur du royaume et de garant de la bonne marche des cités les contraint effectivement à courir le risque de mourir en combattant un danger qui ne leur était pas initialement destiné.
• La Loi du Sang : tu préserveras la vie. Chargés d'assurer la sécurité des cités, des routes, et des habitants de Kor, les protecteurs ont pour tradition de n'user de la force qu'en cas de nécessité absolue et, lorsque cette solution est encore possible, de lui préférer le dialogue et la conciliation. Cet Interdit n'est pas brisé lorsqu'un protecteur se défend d'une attaque, mais à chaque fois qu'il sort son arme avant d'avoir tenté de raisonner et d'arrêter officiellement un individu.

privilèges de caste

Adopté (5)

Permet de se faire reconnaître de n'importe quel dragon, autre qu'un enfant de Kalimsshar, comme porteur de l'autorité de Brorne. Grâce à ce Privilège, le personnage pourra ainsi être autorisé à communiquer par télépathie, à demander de l'aide ou à échanger des informations avec n'importe quel dragon.
Selon la situation, il lui sera éventuellement possible d'obtenir le soutien momentané du dragon ou de proposer ses services reconnus à l'ailé. Si le dragon le souhaite, il pourra même le représenter dans certaines interactions avec les humains.

Autorité (4)

Permet de faire valoir son Statut pour prendre la direction de toute investigation officielle au sein d'une cité respectant les Lois draconiques. Du moment qu'aucun protecteur de Statut supérieur n'est présent, le personnage devient responsable des enquêtes, des rapports officiels et de la gestion des éventuels messages diplomatiques.

Cuirasse (5)

Permet de diviser par deux les dommages infligés par une attaque. Pour utiliser ce Privilège, le personnage doit impérativement porter une armure et annoncer qu'il ne tente aucune autre action de défense - ni esquive, ni parade. Ce Privilège ne peut être utilisé qu'une seule fois par combat et s'applique aux dégâts avant le décompte de l'armure.

Défense (6)

Permet d'effectuer une parade gratuite au bouclier par tour de combat. Cette parade ne compte pas dans le nombre d'actions du personnage et ne subit pas de Difficulté supplémentaire.

L'Inquisition (suite)

La carrière d'Inquisiteur est difficile à embrasser et rares sont ceux que les mystérieux maîtres de l'ordre choisissent pour les assister.
Lorsqu'un protecteur postule pour devenir Inquisiteur et se voit accepté, il part alors pour une longue période apprendre les secrets qui feront de lui un combattant impitoyable mais aussi un enquêteur réfléchi et opiniâtre.
Alors paré des trois insignes de son nouvel ordre, la hache de justice, le Livre de la Loi et l'Écharpe de la Dignité, il rejoindra le monde civil et partira servir ses frères, hommes et dragons et combattre l'Hérésie.

Il est impossible de commencer sa carrière en tant qu'Inquisiteur. Quel que soit son Statut, le personnage ne pourra qu'être Écuyer-Inquisiteur, un titre honorifique qui indique juste sa candidature.
Il pourra porter ce titre très longtemps, continuant à remplir ses fonctions de protecteur jusqu'à ce qu'au détour de ses aventures, l'Inquisition ne l'appelle à elle...

Influences (3)

Permet de disposer d'un réseau d'informateurs et de collaborateurs fidèles aux Lois draconiques, capables de lui apporter une aide non négligeable. Ce Privilège peut permettre d'obtenir des informations, de demander un soutien actif ou de disposer d'un petit nombre d'hommes de main en peu de temps. Il n'est applicable qu'au sein d'une cité comptant des groupes d'hommes et de femmes respectueux des Lois draconiques.



Porte-parole (3)

Permet de faire office de porte-parole au sein de n'importe quel groupe. Le protecteur peut ainsi servir d'interlocuteur auprès de milices locales, de seigneurs ou de dirigeants de cités, négocier des trêves ou des alliances diplomatiques... La réussite de ces entreprises n'est absolument pas obligatoire, mais ce Privilège permet de prendre la parole dans des discussions que seuls les ambassadeurs attitrés sont normalement autorisés à mener.

Réquisition (4)

Permet de réquisitionner tout matériel, renfort ou moyen financier qu'il juge indispensable au bon déroulement de sa mission. Les abus sont sévèrement punis par la caste.

Privilèges annexes

Signes de bataille (4)

Permet de manier un langage basé sur les signes, le mouvement des yeux et les postures, afin de communiquer silencieusement des informations. Il n'y aucun jet à effectuer, mais les informations doivent être simples (couvre-moi, attaque par le flanc, j'en vois deux, etc.) et l'interlocuteur du personnage doit obligatoirement posséder ce Privilège pour le comprendre.

Engagement (8)

Permet d'ignorer, une fois par combat et pendant un tour complet, tous les malus découlant de ses blessures. Les malus reviennent normalement au début du tour suivant.

Notoriété (8)

Permet de s'être forgé une bonne réputation au sein d'une cité ou d'une région de petite taille. La Renommée du personnage est augmentée de 1 une fois qu'il est reconnu. Le personnage gagne un bonus de 1 à toutes ses actions sociales effectuées à l'intérieur de cette cité ou de cette région. Ce Privilège peut être acheté plusieurs fois et s'applique à une cité ou à une petite région à chaque fois.

Statut et expérience

1 : soldat
Requiert : une Compétence d'arme à 5, Lois à 3, Physique à 4, Tendance Dragon à 2
Bénéfice : le personnage peut porter un bouclier dragon et développer une spécialisation de Combat.
°L'écaille du dragon : si son jet de parade au bouclier est réussi contre la Difficulté de base, le personnage gagne automatiquement un Niveau de Réussite supplémentaire.

2 : Lieutenant
Requiert : une Compétence d'arme à 6, Lois à 5, 30 points dans les Compétences de Combat, 15 points dans les Compétences d'Influence, Maîtrise à 4, Tendance Dragon à 3, 2 Privilèges de caste
Bénéfice : le personnage peut donner des ordres aux protecteurs de Statut inférieur et demander l'octroi d'hommes de troupe pour effectuer des missions précises. Le nombre maximum de ces renforts est égal à deux fois la Compétence Commandement du personnage, et il ne peut s'agir que de protecteurs de Statut strictement inférieur.
°La cuirasse du dragon : chaque fois qu'il effectue une parade au bouclier, le personnage peut dépenser des Points de Maîtrise APRÈS son jet pour réussir sa défense, mais ne peut obtenir au maximum qu'autant de NR que l'attaquant.

3 : capitaine
Requiert : une Compétence d'arme à 7, Commandement à 5, 50 points dans les Compétences Physiques, 20 points dans les Compétences d'Influence, Maîtrise à 5, Tendance Dragon à 3, Tendances Homme et Fatalité à 0, 4 Privilèges de caste
Bénéfice : le personnage est autorisé à prendre les mesures qu'il juge nécessaires pour faire respecter les Lois draconiques au sein d'une cité.
°Le souffle du dragon : lorsque le personnage choisit le dé du Dragon au cours d'un combat, il gagne automatiquement un NR supplémentaire, et ce, quelle que soit l'action, si son jet est réussi.

4 : commandeur
Requiert : une Compétence d'arme à 8, Lois à 8, Commandement à 7, Maîtrise à 6, Tendance Dragon à 4, Tendances Homme et Fatalité à 0
Bénéfice : le personnage est chargé de l'autorité draconique et peut faire appliquer la loi sur l'ensemble de Kor. De plus, lorsqu'il prend le commandement d'une unité, tous les hommes qui suivent ses ordres gagnent un bonus de 2 à toutes leurs actions de combat. Ce bonus n'est applicable que si le personnage participe activement au combat.
°Le sang du dragon : deux fois par jour, le personnage peut effectuer un jet d'Empathie + 1D10 contre une Difficulté de 0 pour guérir une case de blessure (de son choix) par NR à lui ou une cible de son choix, tant que cette dernière peut entendre ses exhortations et ses encouragements.

5 : commandeur-dragon
Requiert : Commandement à 10, Lois à 10, Maîtrise à 9, Tendance Dragon à 5, 6 Privilèges de caste
Bénéfice : l'importance du personnage aux yeux de Brorne lui permet de monter n'importe quel dragon de pierre à qui il en fait la demande, du moment que la raison de cette demande est fondée. S'il participe à une bataille à dos de dragon, tous les hommes que compte son armée gagnent un bonus de 3 à leurs actions de combat.
°Le don draconique : en dépensant définitivement 1 point de Résistance, le personnage peut rappeler à la vie n'importe quel être humain possédant au moins 3 en Tendance Dragon.

Caste des voyageurs

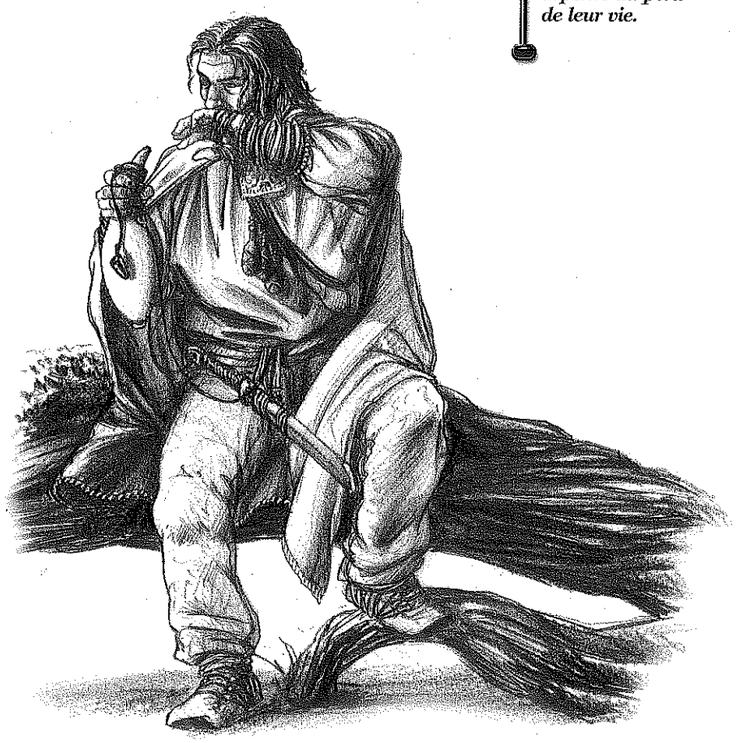
"Ceux qui voient Kor comme la merveille qu'ont souhaitée les Grands Dragons ne connaîtront jamais la beauté. Le monde n'est que découverte et la vie est courte. Mais il vaut mieux mourir jeune que vieillir dans l'ignorance."

– Bred Fejud, Maître des explorateurs

Description

La caste des voyageurs regroupe tous ceux qui ne peuvent se résoudre à rester toute leur vie au même endroit. Ce sont des gens assoiffés d'aventures et de découvertes. Constamment sur les routes, ils ne reculent devant rien pour satisfaire leur curiosité. Ils ignorent la peur de l'inconnu. Ils affrontent les éléments, atteignent les plus hautes cimes, évitent les tribus primitives ou vont à leur rencontre, se jouent des créatures qui se tapissent dans les ténèbres et sont prêts à traverser des terres hostiles pour assouvir leur passion.
Les voyageurs sont les fidèles de Szyl, le Grand Dragon des Vents. Ils sont comme cet élément, et s'infiltrent partout pour apporter le souffle du renouveau. Les dragons des vents sont leurs compagnons. Parfois, ils autoriseront des voyageurs à les chevaucher, partageant avec eux un moment d'aventure et de liberté.
L'exploration étant généralement assez dangereuse, les Lois draconiques autorisent les voyageurs à utiliser l'arc pour frapper un adversaire à distance ou pour chasser. Certains apprennent comment fabriquer cette arme (ainsi que des flèches) auprès d'artisans autorisés par les autorités à en produire.
Le principal problème que rencontre un voyageur est bassement matériel. Arrivé en ville, il doit avoir les moyens de survivre. Pour cela, il se spécialise dans une Compétence particulière et loue ses services. Certains chassent, d'autres jouent de la musique et d'autres encore acceptent d'effectuer quelques missions au profit d'individus parfois louches.
Il est rare qu'un voyageur rencontre des problèmes à la campagne. Dans la plupart des petits villages isolés, il sera généralement accueilli et nourri par la population en échange du récit de ses découvertes. Le voyageur assure ainsi un rôle fondamental pour les communautés les plus reculées en tenant la population au courant de ce qui se passe ailleurs. Bien entendu, il peut aussi arriver que la peur de l'étranger soit un obstacle et que la population d'une petite bourgade chasse un voyageur, mais c'est bien rare.
Évidemment, les voyageurs sont irrésistiblement attirés par les royaumes inconnus dont on n'entend parler que dans les légendes. Beaucoup disparaissent en tentant d'aller par-delà les terres civilisées, mais d'autres reviennent en rapportant avec eux des récits étranges. Certains aventuriers cherchent même à découvrir les Eeries, ces terres fabuleuses entr'aperçues au travers des portails et qui, selon certains mages, se trouveraient sur Kor.

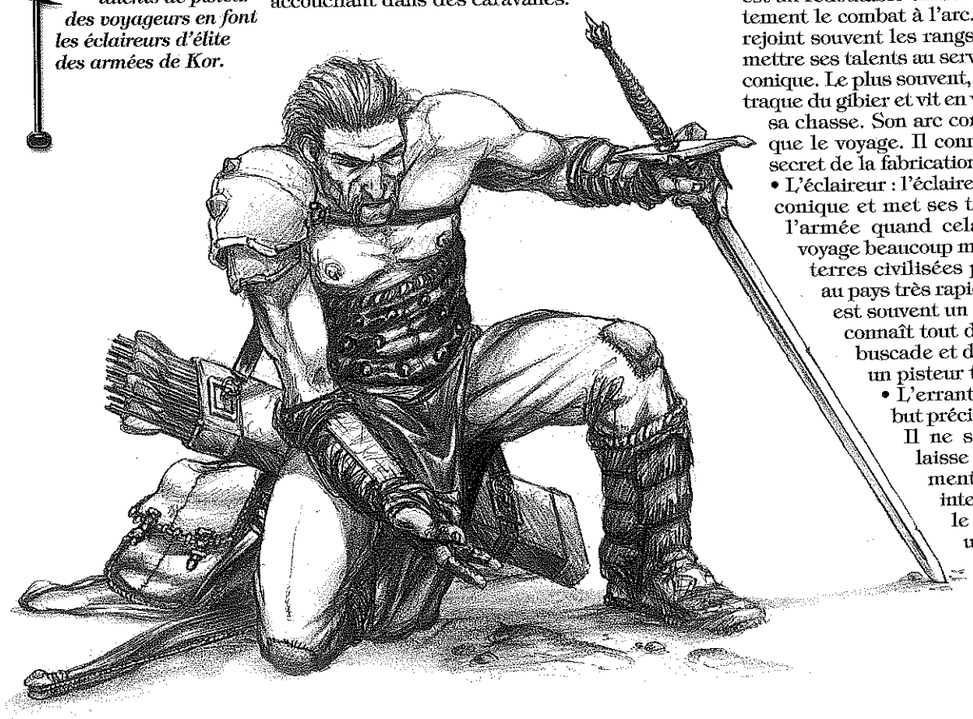
De tous les aventuriers, les voyageurs sont ceux qui passent le plus de temps dans les relais et les caravansérails. Leurs talents de conteur sont légendaires et n'ont d'égal que leur connaissance du monde, souvent arpenté au péril de leur vie.



Mentalité

Un voyageur se pose toujours la question de savoir ce qui se trouve au-delà de l'horizon. Il ressent le besoin de connaître la manière dont vivent les gens dans les villes et les campagnes les plus lointaines. Pour lui toute légende est source d'aventure. Les voyageurs sont solitaires mais il arrive souvent qu'ils s'entraident, fassent un bout de chemin ensemble ou unissent leurs forces pour explorer un endroit dangereux. Ils sont particulièrement ouverts et vont vers les gens qu'ils croisent. Car, non seulement ils aiment découvrir de nouvelles terres, mais ils apprécient aussi de connaître ceux qui y vivent. Ils sont presque toujours de bonne humeur. Ils conservent dans leur regard et dans leur comportement, l'émerveillement des enfants qui découvrent la vie. Bien qu'ils restent rarement plus de quelques semaines au même endroit, les voyageurs connaissent énormément de monde et ont beaucoup d'amis, ce qui leur permet souvent de se tirer de biens mauvaises situations.
Les voyageurs ont rarement une famille. Mais rien ne les empêche d'avoir des compagnons ou des compagnes dans plusieurs villes. Certains hommes ne connaissent même pas tous leurs enfants. Les voyageuses, par contre, renoncent souvent à avoir une descendance puisque cela les forcerait à être immobilisées trop longtemps. Cependant, on a connu des femmes enceintes allant de ville en ville et accouchant dans des caravanes.

Parfois, les talents de pisteur des voyageurs en font les éclaireurs d'élite des armées de Kor.



Organisation

La caste des voyageurs ne dispose pas d'une véritable organisation. Aucun Maître ne leur enseigne la voie. Ils glanent leurs compétences au fil de leurs rencontres et se connaissent de réputation. Par contre, dans chaque ville on peut trouver une sorte de relais où ils se retrouvent volontiers pour parler de leurs découvertes et conter leurs aventures. Il est fréquent que les membres de cette caste nouent de solides relations avec les tavernier et les aubergistes des villes dans lesquelles ils passent.
Le Statut d'un voyageur dépend de sa réputation auprès de ses confrères mais aussi auprès des dragons des vents. Plus son Statut sera élevé, plus il aura de chance d'être aidé par des dragons et par d'autres aventuriers. Le changement de Statut s'effectue naturellement, sans épreuve à passer ou sans Compétences à démontrer devant un conseil d'aînés.

Optiques de carrière

Les possibilités de carrières de la caste des voyageurs sont assez limitées. Fondamentalement, rien ne les différencie. Cependant, ils peuvent développer certaines spécialités qui permettent de les classifier dans telle ou telle catégorie de voyageurs.

• Le chasseur : ce voyageur un peu particulier est un redoutable chasseur et maîtrise parfaitement le combat à l'arc. En cas de guerre, il rejoint souvent les rangs des éclaireurs pour mettre ses talents au service de la société draconique. Le plus souvent, il parcourt les forêts, traque du gibier et vit en vendant le produit de sa chasse. Son arc compte presque autant que le voyage. Il connaît généralement le secret de la fabrication de cette arme.

• L'éclaireur : l'éclaireur sert la société draconique et met ses talents au service de l'armée quand cela est nécessaire. Il voyage beaucoup mais s'éloigne peu des terres civilisées pour pouvoir rentrer au pays très rapidement. Un éclaireur est souvent un redoutable archer et connaît tout des techniques d'embuscade et de chasse. C'est aussi un pisteur très efficace.

• L'errant : l'errant n'a pas de but précis et vit au jour le jour. Il ne s'arrête jamais et se laisse porter par les événements. Si un incendie lui interdit de continuer vers le nord, il choisit alors une autre direction, même s'il lui suffisait de contourner le feu. Quand il atteint une ville ou un village, il s'y arrête juste le temps de manger et de se reposer un peu. Un errant revient rarement deux fois au même endroit et ses pas peuvent le porter aux confins du monde. On dit des errants que le vent les conduit toujours là où il se passe quelque chose d'important et qu'ils sont témoins d'événements extraordinaires. Tout individu croisant un errant se doit de l'écouter faire le récit de ce qu'il a vu.

• L'explorateur : c'est le voyageur tel que la plupart des gens se le représentent. Un explorateur n'est motivé que par la découverte de contrées inconnues. Les terres civilisées l'intéressent peu et seules les légendes le séduisent.

• Le ménestrel : un ménestrel est un voyageur à la fois érudit, poète, conteur et musicien. Il va de ville en ville pour écouter les gens et leur raconter ce qu'il sait. Il est presque toujours le bienvenu que ce soit dans une auberge, dans un foyer ou même à la cour des princes.

• Le messager : le messager est un voyageur à la solde de l'autorité draconique, d'un seigneur ou d'une guilde. Il passe son temps sur les routes à transmettre des messages. Il ne choisit jamais où il va. C'est généralement un individu endurant et un coureur hors pair. Un messager se doit avant tout d'arriver à destination en évitant les dangers. On dit que les plus grands courent aussi vite que le vent.

• Le missionnaire : ce voyageur part à la rencontre de ceux qui ne vivent pas sous les Lois draconiques et tente de leur en démontrer les bienfaits. Ce sont, bien entendu, les tribus les plus primitives et les plus lointaines qui sont les plus visitées par les missionnaires. Cette carrière demande beaucoup de diplomatie et un grand courage. Bon nombre de missionnaires ont trouvé une mort atroce en voulant convertir des tribus des terres de l'ombre.

Interdits

Les Interdits de cette caste sont peu nombreux. Ils tombent généralement sous le sens et il est bien rare qu'ils soient transgressés, sauf quand cet écart ne dépend pas uniquement de la volonté du voyageur.

• La Loi de l'Amitié : tu ne refuseras pas ton aide. Habitués à la solitude de leurs errances, les voyageurs ont pour tradition de ne jamais refuser leur aide à un compagnon dans le besoin, qu'il s'agisse d'un membre de leur caste, d'un autre citoyen ou de n'importe quel être humain.

• La Loi de la Découverte : tu te dois d'explorer l'inconnu. Un voyageur ne peut rester insensible à l'appel de l'inconnu. S'il entend parler d'un endroit inexploré, d'un vallon isolé ou d'un site légendaire, il se doit de tenter de le découvrir. C'est sa nature et, s'il n'y obéit pas, il perdra son Statut de voyageur.

• La Loi de la Liberté : tu dois refuser d'être enfermé. Un voyageur contraint à rester dans un même endroit meurt peu à peu. Il a besoin de liberté et de se déplacer. Emprisonné, enchaîné, il perd toute raison de vivre et dépérit.

Privilèges de caste

Archer (6)

Permet de tirer une flèche supplémentaire lors d'un tour de combat. Cette attaque est gratuite, ne compte pas dans le nombre d'actions et n'est assortie d'aucune Difficulté supplémentaire. Son initiative est égale à celle du dé le plus faible.



Compagnons (3)

Permet de disposer d'une connaissance amicale dans n'importe quelle cité comptant plus de cinq mille habitants. Cet ami pourra rendre des services, fournir des renseignements ou apporter une aide variée - hébergement, prêt de matériel, etc.

Connaissance du monde (3)

Permet de déterminer la provenance de n'importe quel objet, vêtement, animal ou être humain, rien qu'en l'observant. De simples détails suffisent au personnage pour définir avec précision la région d'origine de ce qu'il observe.

Fils de la terre (4)

Permet d'utiliser son environnement pour improviser un remède de fortune à n'importe quel mal - fracture, empoisonnement, paralysie, etc. En réussissant un jet de Manuel + Survie contre une Difficulté de 15, il peut annuler les effets d'un désagrément pour une période de 24 heures, après quoi l'intervention d'un soigneur ou d'un remède spécifique deviendra indispensable. Cette Difficulté peut être réduite de 5 si le personnage se trouve dans le milieu défini par sa survie, et augmentée de 5 dans un milieu différent.

Logistique (2)

Permet de toujours disposer de croquis et de cartes sommaires détaillant les principales régions du monde. Seules les cités, les constructions et les souterrains n'ont aucune chance d'être affectés par ce Privilège.

Maîtrise d'armure (5)

Permet de rendre son armure particulièrement résistante à une arme précise.

Pour utiliser ce Privilège, le personnage doit obligatoirement être spécialisé dans l'arme contre laquelle il souhaite renforcer son armure. L'Indice de protection augmente de 10 face à cette arme.

Rancune (4)

Permet de connaître les points faibles d'une catégorie d'animaux ou de créatures et de bénéficier d'un bonus de 2 points à toutes les attaques visant une créature de cette espèce. En plus de la catégorie, le personnage doit choisir le type d'attaque sur lequel s'applique ce bonus - corps à corps, armes de mêlée, armes de jet ou armes à projectiles.

Solitaire (4)

Permet d'agir plus efficacement lorsqu'il est seul et de gagner un bonus de 2 à ses actions de discrétion, de pister, de diplomatie et de Communication.

Privilèges annexes

Ambassade (6)

Permet de disposer d'un sceau, d'un sauf-conduit ou d'un laissez-passer officiel qui lui ouvrira les portes de nombreuses cités de Kor. En choisissant ce Privilège, le joueur doit préciser l'origine de son mandat, car il est évident qu'un document émanant de l'Empire de Solyr n'aura que peu d'influence en plein désert zûl... Les applications de ce Privilège sont laissées à la discrétion du meneur de jeu. En contrepartie de certains avantages, le personnage peut également avoir à rendre des services ou à servir de messager officiel entre deux États. De plus, le personnage devra conserver une position et un comportement exemplaire vis-à-vis du pays qu'il représente.

Familier (2)

Permet de posséder un petit animal intelligent, généralement un oiseau ou un mammifère, capable d'échanger des émotions et des informations sommaires avec le personnage et de lui rendre quelques menus services (dénicher une source, flairer une piste, signaler l'approche d'humains ou de prédateurs, etc.).

Linguistique (4)

Permet de maîtriser les rudiments de suffisamment de dialectes issus du langage draconique pour comprendre, et se faire comprendre dans la majorité des régions de Kor sans passer de longues journées à comprendre les variations locales. Ce Privilège ne permet pas de poursuivre une discussion soutenue, mais au moins d'éviter tout malentendu...

Statuts et expérience

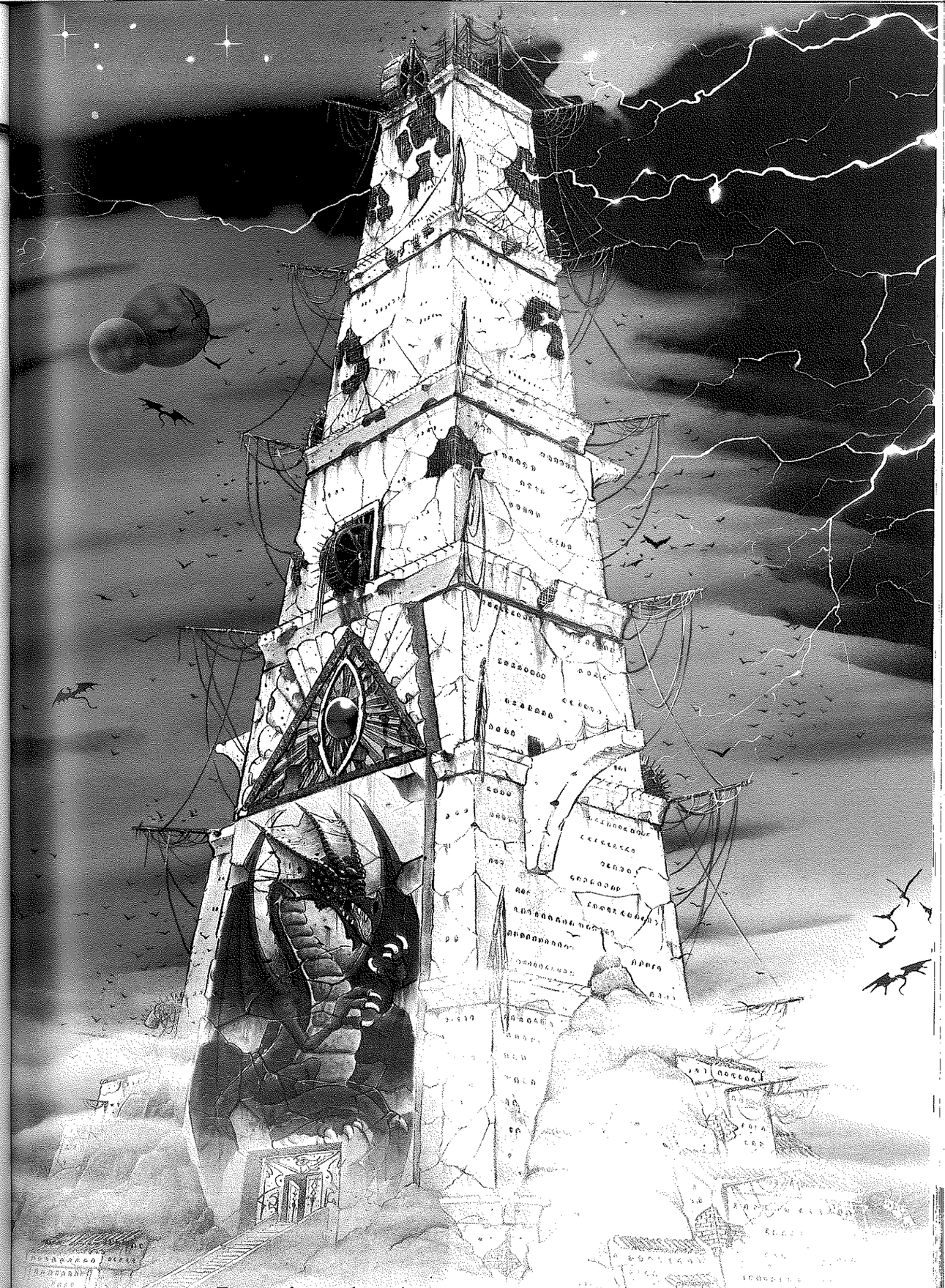
1 : Marcheur
Requiert : six Compétences à 5, tous les Attributs Majeurs à 3, Chance à 2
Bénéfice : s'il dispose d'une carte, le personnage peut déterminer le meilleur itinéraire pour relier deux points, estimer la durée du voyage et la présence possible d'auberges et de haltes. Le personnage peut développer une Spécialisation de Mouvement ou de Théorie.
°À la croisée des chemins : en réussissant un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 10, le personnage peut comprendre le sens général de n'importe quelle phrase prononcée en langue inconnue. De plus, en réussissant un second jet, identique, il peut faire comprendre quelques mots à son interlocuteur et échanger de brèves informations.

2 : Pisteur
Requiert : huit Compétences à 5, Social et Mental à 4, Chance à 3, 2 Privilèges de caste
Bénéfice : du moment qu'il a déjà visité un endroit ou emprunté une route, le personnage est capable de se repérer sans aucun risque de se perdre - les conditions de voyage extrêmes ne feront que ralentir sa progression.
°Porté par le vent : en dépensant tous ses Points de Chance restant (minimum 1), le personnage peut se jeter à terre et éviter n'importe quelle attaque. La Difficulté de toutes ses actions pour le tour suivant sera augmentée de 5 et le personnage ne pourra regagner aucun Point de Chance durant le reste du combat.

3 : Voyageur
Requiert : une Compétence à 5 dans chacune des huit catégories, tous les Attributs Majeurs à 4, Empathie à 4, Chance à 5, 3 Privilèges de caste
Bénéfice : chaque fois qu'il entre en territoire inconnu (cité, région, fleuve, etc.), le personnage comprend d'instinct certaines caractéristiques propres à ce lieu. En réussissant un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 5, il peut apprendre une information par NR (type de gouvernement, présence de dragons, cavités souterraines, etc.). Ce bénéfice ne peut être utilisé que pour des zones géographiques relativement vastes - et non des habitations ou des structures réduites.
°Projectile cardinal : une fois par tour, s'il utilise une arme de distance (de jet ou à projectiles), le personnage peut renoncer à ses actions pour ne lancer qu'un seul projectile, dont les dommages seront doublés. Pour bénéficier de cet avantage, le personnage doit annoncer l'utilisation de sa Technique avant de déterminer son Initiative. Il conserve ensuite ses dés d'actions devant lui jusqu'à ce qu'il décide de lancer son projectile. Aucune action de défense n'est possible durant ce tour.

4 : Solitaire
Requiert : 80 Points dans les Compétences, deux Attributs Majeurs à 6, Empathie à 6, Chance à 6, 5 Privilèges de caste
Bénéfice : le personnage est tellement habitué aux voyages que sa présence n'est plus considérée comme une menace par les animaux sauvages - qui ne l'attaquent plus. Au sein d'un groupe, la présence du personnage suffira à tenir en respect des prédateurs et des meutes. Cet avantage ne concerne pas les créatures magiques et/ou intelligentes.
°Le couvert de la nuit : en utilisant les éléments de décor environnants, le personnage peut se rendre si discret que nul ne remarquera sa présence. S'il reste immobile, aucun jet n'est nécessaire. S'il se déplace, sa progression est limitée à sa Coordination en mètres par tour et tous les individus présents dans un rayon de 15 mètres ont droit à un jet de Mental + Perception contre une Difficulté de 20 pour tenter de repérer la présence du personnage. Ce jet doit être effectué à chaque tour où le personnage se déplace. La Difficulté de ce jet peut être augmentée ou diminuée de 5 en fonction du décor. Le personnage est immédiatement repéré s'il effectue une action agressive ou bruyante, mais s'il parvient à moins de 5 mètres d'un adversaire, il peut porter une attaque dont la Difficulté sera réduite de 10. Aucune défense n'est possible.

5 : Orphelin
Requiert : 100 points dans les Compétences, tous les Attributs Majeurs à 5, Empathie à 8, Chance à 10
Bénéfice : le personnage ne dort jamais que d'un œil, mais son sommeil est incroyablement réparateur. Le moindre bruit suffit à le réveiller et une simple impression de danger mettra instantanément ses sens en alerte. Après une nuit de sommeil complète, le personnage peut dépenser des Points de Chance pour effacer autant de cases de blessure de n'importe quel type. Ces Points de Chance ne peuvent être regagnés avant d'avoir passé une seconde nuit de sommeil.
°L'œil du fou : sans modifier son apparence, le personnage est capable de tromper n'importe quel interlocuteur humain en se faisant passer pour un individu qu'il connaît - ou qu'il invente. La victime de l'illusion est persuadée de faire face à l'homme ou la femme incarnée par le personnage. Aucun jet n'est possible pour deviner la supercherie.



Les ruines de Khytann, cité des Immortels

Pourquoi les avait-il laissés en vie ? Cette question hantait Sornal depuis des jours. Le dragon de l'ombre aurait pu les tuer mais, au lieu de cela, il s'était proposé pour les aider à soigner leur ami. Loster agonisait. Ce n'était plus qu'une question d'heures avant que sa transformation ne devienne irréversible. Déjà, des petites écailles et des poils durs recouvraient certaines parties de sa peau qui s'amollissait et prenait une teinte verdâtre. Un Prodige aurait pu le guérir mais, pour cela, il aurait fallu pouvoir se rendre à la cité draconique la plus proche en moins de quatre jours. Le dragon de l'ombre leur avait donc parlé d'un autre individu ayant les connaissances nécessaires, un individu qui habitait à trois jours de marche dans les montagnes bordant le Royaume de l'Ombre. Malgré la réticence d'Annella à écouter les paroles d'un dragon de l'ombre, ils avaient décidé de tout tenter pour sauver leur compagnon. De plus, seul Loster savait exactement quel était l'objectif de la mission confiée par Szyl, le Grand Dragon des Vents ; il était donc impératif de le guérir.

La progression vers les sommets fut difficile. Personne ne parlait et quand les compagnons s'arrêtaient pour se reposer un peu, ils demeuraient silencieux. Tous étaient troublés par leur entrevue avec ce serviteur de Kalimsshar, tous se demandaient ce que cela pouvait bien cacher. Mais, s'il était déjà bien rare qu'un humain puisse comprendre les motivations des dragons, celles des dragons d'ombre étaient encore plus énigmatiques. Sornal n'était pas dupe, il y avait toujours un prix à payer.
En fin de journée, la piste qu'ils suivaient les amena dans une petite vallée encaissée, entourée de parois vertigineuses. Sornal posa à terre le corps de son ami agonisant et scruta les alentours. Il aperçut de la fumée qui s'élevait au-dessus des arbres et se remit en marche. Quelques minutes plus tard, le groupe arrivait en vue d'une petite chaumière devant laquelle se tenait un vieil homme qui semblait les attendre.
- On nous a dit que tu pourrais aider notre ami, déclara Sornal.
Le vieil homme ne répondit pas tout de suite. Il observa longuement le combattant et ses compagnons, en portant un intérêt tout particulier aux insignes qu'ils portaient et aux symboles de leurs castes. Il eut un léger sourire et se pencha sur le corps de Loster.
- Je peux l'aider, se contenta-t-il de répondre avant de se diriger vers sa demeure.
Sornal allait lui emboîter le pas mais Annella le retint. Elle semblait soucieuse.
- Tu ne le trouves pas un peu bizarre, ce gars-là ? demanda-t-elle.
- Bizarre ou pas, on n'a pas vraiment le choix, ma chère. On entre ou on laisse Loster mourir ici.
Le petit groupe pénétra donc dans la petite maison. Sornal posa le corps de son ami sur une table que lui avait indiquée le vieil homme tandis qu'Annella et Dévone examinaient, sans en avoir l'air, l'intérieur dans les moindres recoins.
- Des larves de perversion, constata le vieil homme. Je devrais pouvoir l'aider, mais je vous préviens que cela risque de vous choquer. Les secrets de la chirurgie ne sont pas du goût des gens de votre société...
- C'est un hérétique, l'interrompit Annella en lui logeant un dague sous la gorge, un Humaniste, ajouta-t-elle avant de cracher par terre.
- Je ne suis qu'un simple ermite et j'apprécierai particulièrement que vous ôtiez cette dague de ma gorge.
Sornal saisit le poignet d'Annella et l'écarta doucement.
- Laisse-le parler. La chirurgie est une science humaniste, continua Sornal. Grâce à la magie des Dragons, il n'est nul besoin de mutiler un corps pour le guérir.
- La magie ne peut pas extraire des larves de perversion, répondit le vieil homme. Seule une opération peut réussir. Mais, plus vous tarderez, moins votre ami aura de chances de s'en tirer. De plus, en l'ayant amené ici, vous l'avez rapproché des Corrompus qui grouillent dans cette région. Ils ne tarderont pas à sentir un des leurs et à venir le chercher.
Sornal était persuadé que le vieil homme disait la vérité. Il fallait prendre une décision tout de suite. Pour lui, le choix était déjà fait mais cela n'allait pas plaire à Annella.
- Opère-le, vieil homme, mais n'échoue pas ou je te laisserais entre les mains de ma camarade.

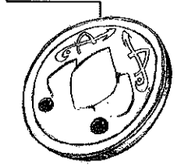
équipement et coût de la vie

Le système monétaire

En Kor, chaque nation frappe sa propre monnaie, mais le drac est l'unité de base de toutes les économies. Accepté dans tous les pays, il est symbole de stabilité et de prospérité. La monnaie de Kor est l'œuvre des Maîtres Monnayeurs de la caste des artisans.
Chaque pièce est façonnée d'une manière spéciale et frappée d'un symbole et de runes que l'on dit infalsifiables.

• Le drac de fer (df) : c'est la monnaie la plus commune, utilisée par la grande majorité de la population. Le symbole représenté est une écaille de dragon. Le drac de fer est le plus courant car le fer est le métal le plus courant de Kor. Toutefois, il a tendance à rouiller facilement et mérite un soin particulier.
• Le drac de bronze (db) : une autre monnaie très commune, qui vaut dix dracs de fer. Le symbole représenté est une langue de dragon. Le bronze est une matière plus noble que le fer en raison de sa rareté et de son éclat jaune qui le rapproche de l'or.
• Le drac d'argent (da) : cette monnaie un peu plus rare est déjà un signe de richesse. Il est bien peu probable que les citoyens les plus défavorisés en détiennent jamais au cours de leur vie. Un drac d'argent vaut cent dracs de fer ou dix dracs de bronze. Mais c'est une valeur symbolique puisque un marchand vendant un produit cent vingt-cinq dracs de fer acceptera sans aucun doute de s'en séparer contre un seul drac d'argent. La pièce est frappée d'un symbole représentant une griffe de dragon.
• Le drac d'or (do) : la monnaie noble par excellence, on ne trouve de dracs d'or que dans les coffres des plus aisés et des grands marchands. Sa valeur théorique est de dix fois celle du drac d'argent. Mais comme il est bien plus rare que ce dernier, il est beaucoup plus précieux. Il est marqué d'un symbole représentant un croc de dragon.
• Le dragon (dr) : cette monnaie très spéciale est composée d'un alliage de métaux, alliage dont seuls les Maîtres Monnayeurs connaissent le secret. Le dragon est une monnaie tellement rare qu'elle est presque légendaire. Sa valeur théorique est de dix fois celle du drac d'or. La pièce est frappée d'un œil de dragon. Une légende populaire affirme qu'il est dangereux d'escroquer une personne payant un service ou un objet avec des dragons. Selon cette légende, un escroc voulant payer avec un dragon usurpé serait aussitôt démasqué, car l'œil sur la pièce se ferme au cours de la transaction.

Drac de fer



Drac de bronze



Les bases du commerce

Drac d'argent



Drac d'or



Le prix des marchandises dépend de plusieurs facteurs : de celui qui les vend, de l'endroit où elles sont vendues et du besoin que la population locale en a. En fait, plus un produit utile est éloigné de son lieu de production, plus il sera cher. Ainsi, certains objets produits dans des petits villages coûteront plus cher s'ils sont vendus en ville, mais la ville a l'avantage de proposer des marchandises beaucoup plus variées et produites avec une main-d'œuvre plus nombreuse. Dans le même ordre d'idées, une marchandise importée d'un pays lointain sera beaucoup plus onéreuse que si on l'avait achetée sur place. Il s'agit de règles générales qui comptent, bien entendu, de nombreuses exceptions. Les équipements énumérés plus loin sont ceux que l'on peut trouver dans Kor. Pour chacun d'eux sont indiqués la rareté et le prix en ville ainsi que dans les zones rurales.
Il est fréquent que les artisans vendent eux-mêmes leurs marchandises, surtout dans les petits villages. Le principal avantage est de pouvoir commander des produits personnalisés, mais cela coûte généralement assez cher et il faut souvent se montrer patient. Plus l'artisan est réputé, plus l'attente sera longue - et le prix élevé. Un client peut fournir la matière première pour l'équipement qu'il désire,

ce qui réduit considérablement le coût, l'artisan étant rémunéré uniquement pour ses heures de travail (consultez dans ce cas la table des coûts des services).
Les marchands se spécialisent dans la vente de produits importés ou manufacturés par des artisans peu enclins au rapport avec le client. Ils achètent à prix moindre la production de certains artisans, leur assurant un écoulement automatique de leur marchandise en échange d'une qualité constante et de prix avantageux. Ainsi, les comptoirs marchands offrent un plus grand choix de produits, à des coûts souvent très intéressants.
Un marché réunit des artisans et des marchands. Plus il est réputé, plus ses étals seront riches en productions diverses et lointaines. Certains marchands viennent de très loin pour vendre des produits sur les plus prestigieux d'entre eux. Le principal intérêt des marchés est de pouvoir y trouver une grande variété de produits, mais les prix pratiqués sont souvent supérieurs à ceux des échoppes.

Coût de la vie

Le coût de la vie dépend de l'endroit où l'on se trouve. Dans une petite communauté rurale, on peut facilement vivre sans argent si l'on produit une quelconque denrée, la population assurant sa subsistance grâce au troc. Dans une ville, il en va tout autrement.
On considère que, dans un village, un individu a besoin de cinq dracs de fer (en monnaie, ou son équivalent en services et produits à troquer) par jour pour vivre décemment. C'est-à-dire qu'il peut manger à sa faim (3 df), dormir dans une écurie, une grange ou une étable (1 df) et mettre un peu d'argent de côté pour changer ses vêtements et ses souliers au moins une fois par an. Dans une ville, il faut compter de dix à quinze dracs de fer par jour pour à peu près le même niveau de vie.

Création des objets

Tout équipement est défini par une Difficulté de création (servant aussi à l'amélioration ou à la réparation). Un artisan peut créer un objet en réussissant un simple jet contre la Difficulté de création. Ses Niveaux de Réussite (NR) déterminent ensuite la qualité de l'objet mais aussi certaines Caractéristiques spéciales (maniabilité, résistance, voir plus loin), au choix du créateur. Deux NR permettent d'ajouter une Caractéristique spéciale.

NR	Qualité	Caractéristique(s) spéciale(s)	Prix
0 (avec Chance*)	Inférieure	Aucune	-10 %
0	Normale	Aucune	Normal
1	Bonne	Aucune	+20 %
2	Très bonne	1	+50 %
3	Supérieure	1	x 2
4	Exceptionnelle	2	x 3
5	Incroyable	2	x 5
6	Légendaire	3**	x 10

** : réussir à réaliser un objet avec de la Chance est une réussite discutable aux yeux d'un artisan. Bien que l'objet soit créé, il sera un peu moins bien réalisé et sera bien souvent jeté au rebut par un artisan perfectionniste ou vendu au rabais.*
*** : ces trois caractéristiques peuvent être remplacées par une Propriété magique.*

Caractéristiques spéciales

• Compétence (tout objet sauf armes et armures) : si l'objet peut être utilisé avec une Compétence, il donne un bonus de +1 au jet de cette Compétence à chaque fois que l'on sélectionne cette Caractéristique spéciale (maximum +5).
• Dommages (armes, boucliers, projectiles) : les dommages de l'arme sont augmentés de +1 à chaque fois que l'on sélectionne cette Caractéristique spéciale (maximum +5).
• Encombrement (armure, bouclier) : la pénalité d'une armure ou d'un bouclier est réduite de 1 à chaque fois que l'on sélectionne cette Caractéristique spéciale (maximum -5).
• Équilibre (armes de mêlée) : l'arme est beaucoup plus maniable et donne un bonus de +1 au jet d'attaque ou de parade d'un combattant à chaque fois que l'on sélectionne cette Caractéristique spéciale (maximum +5).
• Légèreté (armes, armures, objets divers) : le poids de l'objet est réduit de 10% à chaque fois que l'on sélectionne cette Caractéristique spéciale (maximum -50%).
• Portée (arcs et arbalètes) : la portée de l'arme est augmentée de +10% à chaque fois que l'on sélectionne cette Caractéristique spéciale (maximum +50%).
• Propriété magique (tout objet, nécessite 6 NR) : il arrive parfois qu'un travail soit tellement exceptionnel qu'il hérite de certaines qualités magiques. Ces qualités ne sont pas forcément favorables. Il faut lancer un D10 : de 1 à 6, cette propriété est favorable, et de 7 à 10, elle est défavorable. Une propriété magique favorable ajoute à la perfection de l'objet sans pour autant avoir une influence considérable sur le jeu. S'il s'agit d'une arme, la propriété peut, par exemple, être le fait qu'elle émette un certain son quand on la manie ou qu'elle ne puisse échapper à la poigne de son possesseur. D'autres exemples incluent le fait que le propriétaire ne puisse pas perdre cet objet, qu'il soit un symbole de ralliement pour certains, qu'il étonne même un dragon, etc. Si l'objet hérite d'une propriété défavorable, cela peut s'avérer dangereux. Il peut attirer la convoitise des autres, apporter le malheur à son possesseur, ne jamais pouvoir être gardé par un même propriétaire plus de quelques jours... Il appartient au meneur de jeu de déterminer la propriété en question.
• Protection (armures et boucliers) : l'armure ou le bouclier voit son Indice de protection augmenter de +1 à chaque fois que l'on sélectionne cette Caractéristique spéciale (maximum +50% de l'Indice de protection de base).

Travailler des matériaux différents

Les armes et armures métalliques sont en fer mais il est possible d'en trouver ou d'en faire fabriquer dans d'autres matières. Les matières dont elles sont faites influent sur leur résistance et leur poids.

Par superstition le Sombre Acier et le Sang de Kezyr ne sont pas vendus dans le commerce. Toute transaction fait donc l'objet d'une négociation particulière.
Le travail des écailles de dragon ne peut se faire que par artisanat élémentaire. Seules des pièces de protection comme une armure de plaque ou un bouclier draconique peuvent être réalisées en écailles de dragon.

Les métaux et le secret de l'acier

Dans de nombreux pays limitrophes, le bronze est le métal le plus commun. Les forgerons de Kor, cependant, ont appris depuis des lustres à façonner le fer. Les armures et armes du continent sont donc principalement faites de cette matière. Si le fer est commun, l'acier est terriblement rare. Seuls les Maîtres Forgerons en connaissent le secret, qu'ils tiennent de Kezyr. Il n'est pas impossible de se faire forger une arme en acier mais, non seulement elle coûtera beaucoup plus cher, mais il faudra trouver un forgeron capable de manipuler cette matière et surtout qui acceptera de le faire. Le prix d'une telle arme sera évidemment bien plus élevé qu'une arme ordinaire.

Matière utilisée	Augmentation de poids	Dommages	Protection	Résistance innée	Prix
Acier	+30%	+2	+2	Supérieure	+ (Poids x 5)
Argent	+100%	Normaux	Normale	Bonne	+ (Poids x 25 000)
Bronze	-10%	-5	-5	Inférieure	+ (Poids x 6)
Cuivre	+15%	-2	-2	Normale	+ (Poids x 2)
Or	+260%	Normaux	Normale	Normale	+ (Poids x 33 000)
Platine	+250%	Normaux	Normale	Bonne	+ (Poids x 30 000)
Pierre	+20%	-5	Inutilisable	Inférieure	-50%
Sang de Kezyr	+50%	+5	+10	Légendaire	Non négociable
Sombre Acier	-25%	+8	+5	Incroyable	Non négociable

Le sang de Kezyr et le sombre acier

Le Sang de Kezyr et le Sombre Acier sont deux métaux légendaires qui n'ont pas de prix. Le premier est un métal à la fois argenté et lumineux, qui semble fluide. On raconte que ce serait réellement le Sang de Kezyr. Le Sombre Acier est aussi noir que la nuit et absorbe toute lumière. Il semble également liquide. On raconte que c'est le sang du Dragon de l'Ombre. Ces deux matériaux sont toujours d'une pureté exceptionnelle. La légende dit qu'il est impossible de les vendre, de même que des objets fabriqués avec, sous peine de les voir disparaître. Les armes et armures forgées avec ces matériaux ont toujours des propriétés magiques.

Le commerce des objets manufacturés

Tous les prix des objets sont indiqués dans les tableaux correspondants. S'il le désire et selon l'endroit de la vente, le meneur de jeu pourra modifier le prix et la rareté d'un objet (il est plus facile de trouver un cimeterre dans le Désert du Souffle du Dragon et beaucoup plus difficile d'en dénicher un dans un village de forêt du Royaume des Fleurs).

La rareté des objets

Tous les objets sont décrits avec une rareté : très commun (tc), commun (c), peu commun (pc), rare (r), très rare (tr) ou introuvable (int). Chaque rareté sert à déterminer si un objet est présent dans l'endroit où se trouve le personnage et s'il le trouve avec un peu de recherche. Pour chaque rareté, le meneur de jeu lance un dé. Si le résultat du dé est inférieur ou égal au score indiqué pour cette rareté, l'objet est disponible. Dans le cas contraire, la recherche est infructueuse et il faut alors commander l'objet ou changer de ville. On ne peut tenter qu'un jet par jour dans les villes et un par semaine dans les villages et bourgades (les artisans et les marchands peuvent avoir été approvisionnés ou non).

Très commun (tc)	L'objet est toujours disponible
Commun (c)	8 ou moins sur 1D10
Peu commun (pc)	5 ou moins sur 1D10
Rare (r)	3 ou moins sur 1D10
Très rare (tr)	1 sur 1D10
Introuvable (int)	L'objet n'est pas disponible*

** L'objet n'a normalement aucune chance d'exister à cet endroit. Si le meneur de jeu le décide, il peut en exister un exemplaire isolé (revendu par hasard, oublié au fond d'une boutique, récupéré dans le matériel d'un voyageur décédé dans le coin, etc.). Un prix indicatif est donc fourni.*

Marchandage

Tout personnage peut marchander le prix d'un produit ou d'un service. On utilise dans ce cas la Compétence Marchandage. Chaque NR obtenu sur un jet d'opposition permet de réduire ou d'augmenter le prix d'un produit de 10% (pour un maximum de plus ou moins 50%).
Pour négocier le prix d'un produit, il faut bien entendu que le personnage puisse se rendre compte de sa qualité. Bon nombre de marchands n'hésiteront pas à faire passer des produits de qualité inférieure pour des produits normaux. Pour éviter d'être abusé, il faut avoir recours aux Compétence Estimation ou Matières premières selon que le produit est manufacturé ou brut.

Revendre des produits

Tout ce qui peut se négocier dans un endroit peut être revendu aux marchands. Ces derniers paieront une marchandise entre 10 et 80% de sa valeur réelle, selon sa qualité, son état et son utilité autour du lieu de vente. Certains articles sont tout simplement invendables quel que soit leur état, tout simplement parce qu'aucun marchand n'en achètera s'il est sûr de ne pas pouvoir le revendre rapidement.
En général, les artisans n'achètent pas d'objets manufacturés mais des matières brutes qu'ils peuvent travailler, et uniquement s'ils en ont besoin sur le moment (à environ 90% de leur valeur réelle, car cela leur évite d'aller voir un marchand). Les prix de revente des produits intéressant un marchand dépendent beaucoup de leur état.

VALEUR DES OBJETS REVENDUS

État	Prix maximal à la revente
Soigneusement entretenu	80% du prix de base
Normal	50% du prix de base
Usé (légèrement endommagé)	30% du prix de base
Très usé (lourdement endommagé)	20% du prix de base
Bon à jeter (état déplorable)	10% du prix de base

Le troc

Bien que la plupart des gens acceptent la monnaie de Kor, le troc n'est pas rare. En fait, il est même très répandu dans les zones rurales et dans les petites villes. Ainsi, un paysan préférera souvent payer son matériel avec ses propres productions plutôt que d'utiliser des pièces de monnaie. Certains habitants des contrées les plus isolées n'ont même jamais possédé un seul drac de bronze - et ne s'en portent pas plus mal.

prix des objets sur commande

Par défaut, on considère toujours que les objets sont de qualité normale. Quand un personnage se fait faire un objet sur mesure, il est important de déterminer quelle sera la qualité de cet objet et prendre en compte les NR obtenus par l'artisan. Le grand avantage (mais aussi désavantage) de négocier le montant d'un produit avant que l'artisan ne l'ait réalisé, c'est de le payer le même prix, quel que soit le résultat. Ainsi, si un personnage demande à un forgeron de lui fabriquer une belle épée, l'artisan proposera un tarif fixe et fabriquera l'épée. Si celle-ci est exceptionnelle, le personnage ne paiera rien d'autre. Bien entendu, un artisan peut être plus ou moins encouragé financièrement à se donner du mal. Ainsi, selon la générosité du personnage et l'intérêt de l'artisan dans l'affaire, ce dernier bénéficiera d'un bonus plus ou moins élevé, mais surtout il tentera de réaliser un travail plus ou moins exceptionnel (en utilisant ou non de la Maîtrise par exemple). Un aventurier demandant à un artisan de lui fabriquer la plus belle épée qui soit, quel qu'en soit le prix, peut être presque sûr d'obtenir une arme superbe, mais il risque de la payer très cher.

Réparation des équipements

Tout objet peut être réparé. La Difficulté de réparation est égale à la Difficulté de création de l'objet, +5 par niveau de qualité supérieur à normale. Si le jet est un échec, la Difficulté du jet de réparation suivant sera augmentée de 5. Un objet peut être irréparable si le meneur de jeu le décide (une flèche brisée, un plastron rongé par de l'acide, une arme brisée par magie). Dans le cas des armures, une armure se répare par petites retouches. Un armurier réussissant à réparer une armure lui fait récupérer la moitié des points de protection perdus (arrondi à l'inférieur) +1 par NR.



Abréviations

• Caractéristiques prérequises : chaque arme ou armure peut exiger certaines aptitudes physiques pour être utilisée sans gêne. Si l'utilisateur ne possède pas l'une des Caractéristiques au score prérequis, il peut quand même s'en servir mais perdra alors un point d'Initiative (et donc un dé d'action). Si ces Caractéristiques sont au nombre de deux et que le personnage ne satisfait à aucune des deux, il ne peut utiliser l'arme ou l'armure.

• Difficulté de création (DC) : on applique cette Difficulté non seulement à la création d'un objet ou d'une arme, mais aussi à sa réparation.

• Dommages (Dom) : dommages de base infligés par l'arme.

• Initiative (Init) : bonus et malus éventuels à un des dés d'Initiative. Par exemple, une arme rapide ou disposant d'une allonge supérieure peut conférer un bonus de +1, qui s'appliquera au rang de l'une des actions du personnage. À l'inverse, les armes lourdes impliquent souvent des malus. Ces modificateurs existent pour le combat en mêlée (M), qui désigne la forme habituelle du combat armé, lorsque les deux adversaires sont à un ou deux mètres l'un de l'autre, et pour le combat au Corps à corps (CC), qui désigne la forme rapprochée du combat lorsque les deux adversaires sont à moins d'un mètre. Entrer au combat au corps à corps est une manœuvre spéciale, qui avantagera certaines armes (comme les armes de corps à corps) et qui gênera ou empêchera l'usage de certaines autres, qui sont alors notées NA en Corps à corps.

• Matière principale : la matière entrant majoritairement dans la composition de l'armure et qui peut influer sur certains paramètres de jeu (magie, entretien, etc.).

• Nombre de mains : les armes notées "armes à deux mains" peuvent éventuellement s'utiliser à une main si leur porteur dispose d'une Force prérequise +3. Dans ce cas, les dommages sont réduits de 5. Si l'arme est indiquée uniquement à deux mains, l'usage à une main est impossible.

• Pénalité d'encombrement : cette pénalité s'applique à tous les jets de Mouvement (sauf Équitation) que le personnage peut être amené à faire avec cette armure ou ce bouclier en ordre de combat. Le meneur de jeu est libre d'appliquer également cette pénalité à d'autres jets. Pour la natation, il est impossible de nager en armure moyenne ou lourde (sauf en armure de bois, qui permet de flotter mais pas de nager).

• Prix (Px) : prix moyens généralement pratiqués. Ils sont exprimés en dracs de fer.

• Protection (Prot) : Indice de protection de base que l'on retranche aux dommages infligés par l'adversaire.

• Poids : poids moyen de l'objet ou de l'arme concernés. Il est normalement exprimé en kilos.

• Portée effective/Portée maximale (Port eff/max) : ce sont respectivement les portées moyenne et extrême de l'arme concernée. Tirer à une portée supérieure à la portée effective inflige un malus de -5 au jet de Compétence entre la portée effective et le double de la portée effective. Au-delà et jusqu'à la portée maximale, le malus est de -10. Les portées sont exprimées en mètres.

• Temps de création (TC) : temps moyen nécessaire à la création de l'objet ou de l'arme en question, exprimé en jours.

ARMES DE MÊLÉE

Armes tranchantes	Poids	DC	TC	Rareté/Prix Villages	Rareté/Prix Villes	Caractéristiques prérequises	Initiative M	Initiative CC	Dommages	Spécial
à une main										
Épée courte	0,8	15	3	c/60	tc/55	FOR 3	0	0	FOR+8+1D10	
Épée vulgaire	1	15	3	c/75	tc/70	FOR 4	+1	0	FOR+10+1D10	
Épée longue	1,2	15	4	pc/120	c/115	FOR 5	+2	-2	FOR+12+1D10	
Épée large	1,3	15	4	pc/125	c/120	FOR 5	0	-2	FOR+14+1D10	
Épée de duel	0,7	20	6	int/600	pc/325	FOR 4	+2	0	FOR+8+1D10	Perforation*
Sabre	0,8	15	5	pc/125	c/125	FOR 3, COO 4	+1	0	FOR+9+1D10	
Fauchard	0,9	15	5	pc/140	c/135	FOR 4, COO 4	+1	0	FOR+11+1D10	
Cimeterre	1,1	15	4	r/115	pc/140	FOR 5, COO 4	+1	-1	FOR+13+1D10	
à deux mains										
Épée bâtarde	1,4	15	5	r/145	pc/175	FOR 5	+2	NA	(FORx2)+8+1D10	
Épée à deux mains	1,7	20	5	r/250	pc/310	FOR 6	+1	NA	(FORx2)+11+1D10	
Cimeterre à deux mains	1,8	20	5	tr/410	r/320	FOR 7, COO 5	+1	NA	(FORx2)+13+1D10	

** Perforation : contre les armures légères, le jet d'attaque peut s'effectuer avec l'Attribut Manuel. Si l'attaque porte, l'armure est divisée par deux. Pour un NR et plus, l'armure est ignorée.*

Armes de choc	Poids	DC	TC	Rareté/Prix Villages	Rareté/Prix Villes	Caractéristiques prérequises	Initiative M	Initiative CC	Dommages	Spécial
à une main										
Hachette	0,9	10	2	tc/40	c/65	FOR 4, COO 4	-1	+1	FOR+10+1D10	
Hache	1,5	15	3	tc/65	c/100	FOR 5, COO 5	-1	NA	FOR+15+1D10	
Hache double	1,3	15	4	r/120	pc/145	FOR 5, COO 6	0	NA	FOR+15+1D10	
Pic de guerre	0,7	10	3	tr/130	pc/100	FOR 3, COO 6	-1	+1	FOR+6+1D10	Armures divisées par 2
Bec de corbin	1,2	10	4	tr/190	r/145	FOR 5, COO 7	-1	NA	FOR+10+1D10	Armures divisées par 2
à deux mains										
Hache de justice	2,1	20	4	NA/500	NA/500	FOR 6, COO 4	-2	NA	(FORx2)+15+1D10	
Hache à deux mains	2,2	15	4	pc/115	pc/170	FOR 6, COO 6	-2	NA	(FORx2)+16+1D10	
Hache double à deux mains	2,7	20	5	tr/450	r/345	FOR 7, COO 6	-1	NA	(FORx2)+17+1D10	
Pioche de guerre	2,3	15	5	r/170	r/200	FOR 6, COO 6	-1	NA	(FORx2)+12+1D10	Armures divisées par 2

** Les haches de justice ne peuvent être fabriquées que par des artisans spécialement mandatés par l'Inquisition.*

Armes contondantes	Poids	DC	TC	Rareté/Prix Villages	Rareté/Prix Villes	Caractéristiques prérequises	Initiative M	Initiative CC	Dommages	Spécial
à une main										
Gourdin	0,6	-	-	-	-	FOR 3	0	0	(FORx2)+1D10	+10 pour assommer
Gourdin ferré	0,8	10	1	c/35	c/40	FOR 4	-1	0	(FORx2)+2+1D10	+5 pour assommer
Masse d'armes	1	15	4	r/115	c/110	FOR 4	0	-1	(FORx2)+4+1D10	
Masse à ailettes	1,2	15	5	r/145	pc/175	FOR 5, COO 5	0	-1	(FORx2)+6+1D10	
Masse à pointes	1,3	15	5	pc/140	pc/170	FOR 6, COO 6	-1	NA	(FORx2)+8+1D10	
à deux mains										
Massue ferrée	1,2	15	1	pc/55	r/65	FOR 5	0	NA	(FORx3)+5+1D10	
Masse à deux mains	2	15	6	tr/290	pc/220	FOR 6, COO 6	-1	NA	(FORx3)+7+1D10	
Marteau à deux mains	2,3	15	4	tc/85	r/175	FOR 7	-3	NA	(FORx3)+9+1D10	Permet de renverser en mêlée

Armes articulées	Poids	DC	TC	Rareté/Prix Villages	Rareté/Prix Villes	Caractéristiques prérequises	Initiative M	Initiative CC	Dommages	Spécial
à une main										
Fouet	0,2	15	6	c/100	pc/165	COO 7	+3	NA	FOR	Ne peut parer ou être parée Attaque d'entravement
Chaîne	0,4	15	5	c/90	pc/145	FOR 4, COO 7	+1	NA	FOR+2D10	Ne peut parer ou être parée Attaque d'entravement
Fléau léger	0,6	20	6	r/265	pc/350	FOR 4, COO 6	+1	NA	(FORx2)+1+1D10	-5 à la parade de l'adversaire
Fléau triple	0,7	20	8	r/350	pc/455	FOR 6, COO 7	+1	NA	(FORx2)+3+1D10	-8 à la parade de l'adversaire
Fléau lourd	0,9	20	10	tr/700	r/575	FOR 6, COO 6	0	NA	(FORx2)+5+1D10	-5 à la parade de l'adversaire
à deux mains										
Fléau paysan	1,2	10	2	tc/45	tr/140	FOR 5, COO 5	0	NA	(FORx2)+2+1D10	-3 à la parade de l'adversaire +5 pour assommer
Fléau à deux mains	1,6	20	10	int/365	r/595	FOR 6, COO 6	-1	NA	(FORx3)+5+1D10	-5 à la parade de l'adversaire
Poing de Brorne	3	25	12	int/2500	r/1700	FOR 7, COO 7	-2	NA	(FORx3)+2D10	-5 à la parade de l'adversaire Permet de renverser en mêlée

ARMES DE MÊLÉE

Armes doubles	Poids	DC	TC	Rareté/Prix Villages	Rareté/Prix Villes	Caractéristiques prérequises	Initiative M	Initiative CC	Dommages	Spécial
<u>à une main</u>										
Double épée	1,6	20	7	tr/530	pc/430	FOR 6, COO 7	+2	-2	FOR+10+1D10	Enchaînement*
<u>à deux mains</u>										
Lance-sabre	1,	15	3	r/100	pc/120	FOR 5, COO 6	+2	NA	FOR+11+1D10	À deux mains uniquement
Baton de combat	1	5	1	tc/20	tc/20	COO 3	+1	0	(FORx2)+1D10	+5 pour assommer À deux mains uniquement
Shaaduk't**	2,5	20	8	NA/320	NA/410	FOR 5, COO 6	+2	0	(FORx2)+4+1D10	+5 pour assommer +5 pour déséquilibrer À deux mains uniquement
Nirga'k (Zûl)	1,6	15	4	tr/200	r/150	FOR 5, COO 6	0	NA	(FORx2)+6+1D10	Enchaînement* À deux mains uniquement
Croc à chaîne	1,3	20	8	tr/580	r/475	FOR 5, COO 7	+1	0	FOR+11+1D10	-3 à la parade de l'adversaire Attaque d'entravement À deux mains uniquement
Double chaîne	1,3	20	9	tr/650	r/530	FOR 5, COO 8	+2	NA	(FORx2)+2D10	-8 à la parade de l'adversaire Pas de dégâts contre les armures lourdes À deux mains uniquement
Double fléau (Fléau d'harmonie)	2,2	20	8	r/515	pc/660	FOR 6, COO 7	+1	NA	(FORx3)+4+1D10	-5 à la parade de l'adversaire À deux mains uniquement

** Enchaînement : permet d'obtenir, une fois par tour, une attaque gratuite automatique sur une attaque avec deux NR.*
*** Un artisan ne fabriquera un shaaduk't que pour un Prodige et ne lui fera pas payer en argent, mais négociera le prix de son travail contre des services.*

Armes de corps à corps	Poids	DC	TC	Rareté/Prix Villages	Rareté/Prix Villes	Caractéristiques prérequises	Initiative M	Initiative CC	Dommages	Spécial
Poing	-	-	-	-	-	-	0	+2	FOR+1D10	+3 pour assommer
Pieds	-	-	-	-	-	-	0	+1	FOR+2+1D10	+3 pour assommer
Gant clouté	0,1	10	3	c/50	tc/65	-	0	+1	FOR+1+1D10	+3 pour assommer
Gant de métal	0,3	15	6	pc/130	c/135	-	0	+1	FOR+2+1D10	+3 pour assommer
Cestus	0,2	10	2	pc/40	c/50	-	0	+2	FOR+4+1D10	
Serpe	0,4	10	3	tc/45	pc/95	-	-1	-1	FOR+5+1D10	
Couteau	0,1	10	1	tc/15	tc/20	-	0	+1	FOR+3+1D10	
Dague	0,3	10	2	tc/30	tc/40	-	0	+1	FOR+6+1D10	
Dague "main gauche"	0,2	15	4	r/170	pc/220	-	0	0	FOR+5+1D10	+3 à la parade contre les armes tranchantes à une main
Katar	0,7	15	6	r/255	pc/330	-	-1	+2	FOR+5 +1D	Armures légères divisées par 2

Armes d'hast	Poids	DC	TC	Rareté/Prix Villages	Rareté/Prix Villes	Caractéristiques prérequises	Initiative M	Maintien à distance	Dommages	Spécial
Lance courte	1,3	15	2	tc/45	tc/55	FOR 3, COO 3	+3*	+3	FOR+8+1D10	À deux mains uniquement
Lance	1,5	15	2	c/65	tc/80	FOR 4, COO 5	+5*	+5	FOR+10+1D10	À deux mains uniquement Contre-charge*
Épieu	1,7	15	2	tc/50	c/85	FOR 5, COO 4	+1*	+3	FOR+12+1D10	À deux mains uniquement Contre-charge*
Vouge	2,5	15	3	pc/130	pc/150	FOR 5, COO 4	+3*	+5	FOR+11+1D10	À deux mains uniquement Contre-charge*
Hallebarde	3,2	15	4	r/250	pc/310	FOR 5, COO 6	+3*	+4	FOR+11+1D10	À deux mains uniquement Permet de déséquilibrer en mêlée
Trident	2	15	4	pc/140	pc/165	FOR 5, COO 4	+1*	+3	FOR+14+1D10	À deux mains uniquement
Pique**	4	15	3	pc/225	pc/245	FOR 6, COO 5	+10*	+1	FOR+10+1D10	À deux mains uniquement Contre-charge*

** Contre-charge : les dommages de cette arme sont augmentés de 15 si elle est utilisée pour contrer une charge de cavalerie.*
*** Une fois le premier coup porté, la pique doit être lâchée à cause de son encombrement.*

ARMES À DISTANCE

Armes de jet	Poids	DC	TC	Rareté/Prix Villages	Rareté/Prix Villes	Caractéristiques prérequises	Initiative M	Portée Effective/Max	Dommages	Spécial
Bolas	1,5	10	1	c/50	r/55	PER 3, COO 6	0	(FORx2)/(FORx4)	NA	Ne peut pas se parer Attaque d'entravement
Pierre	0,3	-	-	-	-	-	+3	FOR/(FORx2)	FOR+1D10	Ne peut pas se parer (sauf bouclier)
Dards	0,2	10	0,5	pc/20	pc/25	PER 3, COO 4	+4	(FORx2)/(FORx3)	FOR+1D10	Ne peut pas se parer ni s'esquiver
Poignards de lancer	0,2	15	1	c/20	c/25	PER 4, COO 4	+3	(FORx2)/(FORx3)	FOR+2+1D10	Ne peut pas se parer ni s'esquiver
Couteau étoile (Zûl)	0,6	20	8	r/350	pc/455	PER 4, COO 6	+2	(FORx3)/(FORx5)	(FORx2)+5+1D10	Ne peut pas se parer (sauf bouclier)
Hachette	0,9	10	2	tc/40	tc/45	PER 5, COO 4	+1	(FORx2)/(FORx3)	(FORx2)+1D10	Ne peut pas se parer (sauf bouclier)
Javelot	1	10	1	tc/25	tc/30	PER 6, COO 4	0	(FORx5)/(FORx10)	(FORx2)+2+1D10	Ne peut pas se parer (sauf bouclier)

Armes à projectile	Poids	DC	TC	Rareté/Prix Villages	Rareté/Prix Villes	Caractéristiques prérequises	Initiative M	Portée Effective/Max	Dommages	Spécial
Arc commun	0,5	15	10	r/220	r/290	FOR 3, PER 4	0	40/100	FOR+6+1D10	Attaque éclair* Approvisionnement**
Arc composite	0,8	25	15	tr/2000	r/2000	FOR 6, PER 4	0	60/200	FOR+10+1D10	Attaque éclair* Approvisionnement**
Arc long	1,2	25	18	tr/2400	r/2400	FOR 5, PER 4	0	80/300	FOR+8+1D10	Attaque éclair* Approvisionnement**
Fronde	0,2	15	4	tc/55	c/90	PER 4, COO 6	-1	20/100	5/10***	Attaque éclair* Approvisionnement**
Sarbacane	0,3	10	1	c/25	pc/40	-	+3	20/20	1	Attaque éclair* Pas de dommages si la cible porte une armure
Atlat	0,6	10	1	c/30	pc/45	PER 5, COO 5	0	(FORx4)/(FORx6)	(FORx2)+1D10	Attaque éclair* Approvisionnement**

** Attaque éclair : ne peut pas se parer ni s'esquiver.*
*** Approvisionnement : nécessite une action de chargement avant de pouvoir tirer.*
**** pierre/bille d'acier.*



ARMES INTERDITES

Armes mécaniques	Poids	DC	TC	Rareté/Prix Villages	Rareté/Prix Villes	Caractéristiques prérequises	Initiative M	Portée Effective/Max	Dommages	Spécial
Arbalète légère	1,5	25	10	int	int/2700	FOR 4	+3	40/140	FOR+6+1D10	Attaque éclair* Armure divisée par 2 Réarmement (2)
Arbalète moyenne	3	25	12	int	int/3400	FOR 5	+3	50/200	FOR+10+1D10	Attaque éclair* Armure divisée par 2 Réarmement (3)
Arbalète lourde	4	30	15	int	int/8200	FOR 6	+3	80/380	FOR+8+1D10	Attaque éclair* Armure divisée par 2 Réarmement (4)
Lance-harpon	2	25	15	int	int/5400	FOR 6	+4	10/40	25	Attaque éclair* Armure divisée par 2 Réarmement (3)

** Attaque éclair : ne peut pas se parer ni s'esquiver.*
*** Réarmement (x) : nécessite (x) actions de chargement avant de pouvoir tirer.*



Les matériaux des armures

Les matières utilisées dans la confection des armures peuvent rapidement revêtir une importance capitale. Par exemple, tenter de surnager en armure ne sera possible qu'avec une armure légère, certains sorts agiront différemment sur des armures métalliques et enfin, il conviendra de dénicher de la matière première en cas de réparation (cf. Usure, page 191).

ARMURES

Armures légères	Poids	DC	TC	Rareté/Prix Villages	Rareté/Prix Villes	Caractéristiques prérequises	Protection	Pénalité d'encombrement	Matière principale
Vêtements épais	2	10	4	pc/115	c/125	-	2	-	tissus
Fourrures	4	10	5	tc/150	pc/415	-	5	-	fourrure
Cuir souple	3	15	8	c/215	tc/160	-	4	-	cuir
Cuir clouté	6	15	10	c/300	c/375	-	6	-	cuir
Cuir bouilli	6	20	12	pc/765	c/790	-	8	-2	cuir

Armures moyennes	Poids	DC	TC	Rareté/Prix Villages	Rareté/Prix Villes	Caractéristiques prérequises	Protection	Pénalité d'encombrement	Matière principale
Armure d'os et de corne	7	20	20	r/2400	r/3350	FOR 4	12	-2	cuir, os, corne
Cotte légère	8	15	15	pc/550	c/550	FOR 4	10	-	cuir, métal
Cotte de mailles	12	20	25	int/3500	pc/1900	FOR 4, RÉS 6	15	-2	métal
Armure d'anneaux	14	15	30	pc/1100	pc/1400	FOR 4, RÉS 5	16	-4	cuir, métal
Brigandine	16	20	20	r/2300	pc/1800	FOR 5, RÉS 5	17	-5	cuir, métal

Armures lourdes	Poids	DC	TC	Rareté/Prix Villages	Rareté/Prix Villes	Caractéristiques prérequises	Protection	Pénalité d'encombrement	Matière principale
Armure d'écailles	17	20	30	tr/2800	r/2800	FOR 6, RÉS 6	20	-5	métal
Armure de bois	10	20	15	r/1200	r/1600	FOR 4, RÉS 3	15	-6	cuir, bois
Armure de demi-plaques	15	20	25	tr/2400	pc/1900	FOR 4, RÉS 5	18	-6	métal
Armure de lamelles	20	20	30	tr/2800	r/2800	FOR 5, RÉS 5	22	-8	métal
Armure de plaques	25	25	40	int/11 000	r/7500	FOR 6, RÉS 7	25	-10	métal
Armure draconique	30	25*	10*	int/10 000	tr/7000	FOR 7, RÉS 7	27	-10	écailles de dragon

** L'armure draconique ne peut être construite qu'à partir d'écailles données par un dragon et modelées magiquement par un artisan élémentaire de Statut 3 minimum.*

BOUCLIERS

Boucliers	Poids	DC	TC	Rareté/Prix Villages	Rareté/Prix Villes	Caractéristiques prérequises	Protection	Pénalité d'encombrement	Matière principale
Petit bouclier	1	15	2	pc/60	c/65	FOR 3	2	-	bois
Peut être utilisé en attaque avec des dommages de FOR+1D10.									
Bouclier renforcé	2,5	15	4	pc/120	pc/160	FOR 4, RÉS 4	4	-2	bois, métal
Peut être utilisé en attaque avec des dommages de FOR+2+1D10.									
Grand bouclier	4	20	6	r/425	pc/465	FOR 5, RÉS 5	6	-4	bois, métal
Peut être utilisé en attaque avec des dommages de FOR+4+1D10.									
Bouclier dragon*	5	20	5	NA/420	NA/420	FOR 5, RÉS 6	7	-5	métal
Peut être utilisé en attaque avec des dommages de FOR+5+1D10.									
Bouclier draconique**	6	25*	2*	int/2600	tr/1600	FOR 6, RÉS 7	8	-5	écailles de dragon
Peut être utilisé en attaque avec des dommages de FOR+5+1D10.									

** Les boucliers dragon ne peuvent être construits que par des artisans spécialement mandatés par la caste des protecteurs.*
*** Le bouclier draconique ne peut être construit qu'à partir d'écailles données par un dragon et modelées magiquement par un artisan élémentaire de Statut 3 minimum.*

Armes spécifiques au monde de Kor

Les râteliers des armureries de Kor regorgent d'armes variées dont la majorité est issue de croquis classiques. Toutefois, le génie créatif de Kezyr a inspiré bon nombre de créations plus spécifiques au monde de Kor. En règle générale, les armes sont faites de fer, demandant un entretien régulier.

Les armes tranchantes

Cette catégorie d'armes regroupe les lames à un ou deux tranchants, courbes ou droites. Certaines armes très longues ou lourdes nécessitent deux mains pour être maniées efficacement.

Fauchard : un fauchard est une variante du sabre dont la lame voit sa largeur diminuer au fil de sa longueur. Un fauchard est originellement une arme d'estoc dont le tranchant a été travaillé.

Cimeterre (arme zûl) : le cimeterre est une arme à lame courbe et lourde dont la largeur de lame augmente au fur et à mesure de sa longueur, qui est d'environ un mètre. C'est une arme de taille dont l'inertie permet des mouvements surprenants. Elle est issue de l'artisanat zûl et son usage et sa production se sont répandus dans Kor au fil des siècles. Dans sa version lourde, le cimeterre à deux mains zûl est l'arme tranchante la plus pesante connue à ce jour.

Les armes de choc

Cette catégorie regroupe les armes à fer lourd monté perpendiculairement à un manche souvent court. Les fers sont parfois tranchants, dans le cas des haches, parfois pointus dans le cas des pics.

Pic de guerre : le pic de guerre dispose d'un fer conique d'environ quinze centimètres de long pour une section d'environ trois centimètres à la base. Il est fixé à un manche de hachette et procure une terrifiante force d'impact face aux armures. Sa surface de pénétration est faible et les chances de toucher une zone vitale pour provoquer de gros dégâts le sont tout autant.

Bec de corbin : version plus lourde du pic de guerre, le bec de corbin est muni d'un fer hexagonal de cinq centimètres de diamètre pour vingt à vingt-cinq centimètres de long. Un manche plus long souvent renforcé de fer lui apporte une maniabilité appréciable.

Hache de justice (arme à deux mains) : cette arme honorifique est une sorte de hache d'exécution à fer long et à manche court. À travers tout Kor, elle est l'apanage des Inquisiteurs qui s'en servent à la fois au combat et pour leurs œuvres de bourreau. Seuls les artisans reconnus par l'Inquisition (environ cinq cents dans tout Kor) peuvent confectionner cette arme. Un tel artisan ne réalisera une hache de justice que sur commande et pour un Inquisiteur portant son Écharpe de Dignité et le Livre de la Loi. Le prix de cette arme est fixe et ne compte que la main-d'œuvre.

Pioche de guerre (arme à deux mains) : version lourde du bec de corbin, la pioche de guerre est une arme presque exclusivement utilisée par les fantassins lourds pour attaquer les guerriers en armure ou par les miliciens de campagne pour lutter contre les monstres cuirassés ou écailleux. Elle possède un double fer hexagonal, opposé et droit de trente-cinq centimètres de long pour une section de six à sept centimètres. Son manche renforcé de fer mesure environ un mètre et possède souvent un fer de lance monté dans l'axe du manche pour pouvoir frapper d'estoc.

Armes contondantes

Cette catégorie regroupe les armes à effet d'écrasement, souvent composées d'un fer ouvragé monté dans l'axe du manche. Selon le cas, les fers peuvent être munis d'ailettes de fer plus ou moins larges ou de pointes coniques plus ou moins longues.

Masse à ailettes : la masse à ailettes possède un fer cylindrique court muni d'ailettes triangulaires disposées en étoile autour du manche. Elles provoquent des dommages de déchirure en plus de la force d'impact.

Masse à pointes : la masse à pointes possède un fer long muni de courtes pointes coniques de deux centimètres qui provoquent des blessures peu profondes mais nombreuses et particulièrement douloureuses.

Marteau à deux mains (arme à deux mains) : le marteau à deux mains est un outil paysan parfois utilisé par les troupes irrégulières ou par les unités de sapeurs. Une tête rectangulaire de fer battu est fixée sur un solide manche de pioche d'un bon mètre de long. Arme fruste et dédaignée, elle reste crainte en raison de son impact phénoménal.

Les armes articulées

Cette catégorie regroupe les armes munies de chaînes lestées dont les dommages sont dus à un effet de choc difficile à anticiper du fait de la mobilité du poids. De plus, la capacité de ces armes à frapper derrière un bouclier ou une arme en parade en fait des instruments délicats mais mortels.

Chaîne : une chaîne de combat mesure environ un mètre cinquante et possède des maillons carrés d'un centimètre d'épaisseur, parfois garnis de barbillons. La chaîne permet une attaque spéciale d'entravement jusqu'à une distance de trois mètres, et ce uniquement en mêlée. Le jet d'attaque s'effectue alors avec l'Attribut Manuel. Si l'attaque est simplement réussie, les dommages sont appliqués. Pour un NR, la chaîne s'enroule autour d'un bras (l'adversaire ainsi entravé se voit infliger un malus de 5 à ses actions utilisant les bras) ou d'une jambe (bonus de +5 sur une action de renversement, qui est alors autorisée en mêlée). Avec deux NR et plus, la chaîne peut s'enrouler autour du cou (au choix). Appliquer alors les règles d'étranglement en combat (cf. page 188).

Poing de Brorne : ce fléau colossal est réservé aux combattants les plus massifs et les plus endurcis. Il se compose d'un manche court de quarante centimètres de long sur lequel est fixée une chaîne très épaisse longue de près d'un mètre. À son extrémité se trouve un poids de la taille d'un melon de fer, garni d'aspérités barbelées. Le Poing de Brorne s'utilise en grands mouvements



circulaires et continus, seule son inertie étant capable de lui assurer un mouvement rapide.

Les armes doubles

Cette catégorie rassemble les armes munies à leurs deux extrémités de fers ou de lames capables de provoquer divers types de dommages.

Double épée : la double épée est une des armes de prédilection des protecteurs. Elle se compose de deux lames d'épée asymétriques à un seul tranchant, montées sur une poignée sans garde se trouvant au milieu. Les lames possèdent des tranchants opposés, ce qui rend cette arme très rapide et dangereuse.
Si l'attaquant réussit à toucher son adversaire avec au moins deux NR, il peut immédiatement tenter (une fois par tour) une attaque supplémentaire. Cette attaque ne coûte aucune action et n'entraîne pas de malus supplémentaire. Par contre, elle subit les mêmes malus que l'attaque qui lui a permis d'être lancée.

Lance-sabre (arme à deux mains) : le lance-sabre est une courte lancette d'environ un mètre vingt de long possédant un fer plat et effilé à sa base et une lame de sabre large et épaisse à son extrémité.

Shaaduk't (arme à deux mains) : le shaaduk't est l'arme symbolique des Prodiges. Il se compose d'un long manche de bois sculpté portant à une extrémité un fer cylindrique de masse à deux mains et à l'autre extrémité un double crochet émoussé. Le shaaduk't sert à se battre mais surtout à monter sur le dos des dragons, le crochet émoussé servant alors à prendre prise entre les écailles. Au fil du temps, les Prodiges ont appris à utiliser cette arme pour faire tomber leurs adversaires avant de les assommer. Il permet la manœuvre de renversement en mêlée. Un shaaduk't ne peut être utilisé que par un Prodige et un artisan refusera d'en confectionner un pour tout autre citoyen. Un shaaduk't ne se paie jamais en dracs, les artisans demandant de menus services et une bénédiction en échange de leur labeur au service des Dragons.

Nirga'k (arme zûl à deux mains) : un nirga'k possède un manche d'environ un mètre quarante et possède à son extrémité inférieure un fer de masse alors que son extrémité supérieure est ornée d'un fer de hache large et effilé monté dans l'axe du manche et non perpendiculairement. Si l'attaquant réussit à toucher sur une attaque avec au moins deux NR, il peut immédiatement tenter (une fois par tour) une attaque supplémentaire. Cette attaque ne coûte aucune action et n'entraîne pas de malus ultérieur en attaque. Par contre, elle subit les mêmes malus que l'attaque qui lui a permis d'être lancée.

Croc à chaîne (arme à deux mains) : le croc à chaîne est une arme complexe et spectaculaire dans son utilisation. Il se compose d'une lourde lame angulaire dont le tranchant intérieur est aiguisé. Il est dépourvu de garde et une longue chaînette est attachée à sa poignée à une main. Manipulée avec l'autre main, elle fait environ deux mètres et se trouve lestée par un petit poids en forme de fleur d'acier. Le croc permet une attaque d'entravement, résolue comme celle de la chaîne.

Double chaîne (arme à deux mains) : la double chaîne se compose de deux faisceaux de chaînes ornées de barbillons accrochés à des anneaux de fer et reliés entre eux par une chaîne. Elle s'utilise en mouvements circulaires alternés, l'inertie de l'une faisant contrepoids pour l'autre.

Double fléau (arme à deux mains) : aussi nommé fléau d'harmonie, cette arme se compose d'un manche d'un mètre cinquante aux extrémités duquel sont fixées des chaînes de fléau léger.

Armes de corps à corps

Cette catégorie regroupe les armes courtes utilisables en mêlée, telles que les couteaux plus ou moins longs et les outils d'artisanat utilisés au combat, souvent plus utiles en combat rapproché du fait de leur petite taille.

Cestus : un cestus est un bloc de fer large comme la main, percé de quatre trous pour enfiler les doigts à l'intérieur. Un cestus se porte au-dessus des doigts afin de lester le poids de la main.

Dague "main gauche" : une fine dague à la lame de plus de trente centimètres de long, possédant une garde ouvragée couvrant la surface de la main. Très utile pour se défendre contre un bretteur mais peu adapté contre une hache ou une armure lourde.

Katar : un katar est une variante du cestus. Sur un gros cestus de fer sont attachées deux ou trois lames, rajoutées dans l'axe du bras ou perpendiculairement.

Armes de jet

Cette catégorie regroupe les armes projetée à la main, mettant en avant la Force et la Coordination du lanceur.

Bolas : trois poids de fer sont attachés à des cordes de chanvre nouées à leur extrémité. Un bolas s'utilise en le faisant tourner au-dessus de sa tête pour le lancer sur une cible afin de gêner ses mouvements. Le bolas permet une attaque d'entravement, résolue comme celle de la chaîne et valable tout au long de la distance de tir.

Dards : les dards sont de longues échardes de fer, longues comme une main et portant des ailettes de plume à leur base. Lancés à la main, ces projectiles sont mortels à courte distance.

Couteau étoile (arme zûl) : un couteau étoile est une variante de la dague. Un fer plat se divise en quatre lames à simple tranchant organisées de façon à toujours présenter un tranchant lors de sa rotation. Un manche permet de lancer l'arme en lui imprimant un mouvement de rotation rapide.

Atlat : un atlat est un propulseur destiné à lancer de courtes javelines de soixante centimètres de long. Il se compose d'un manche de bois se finissant en cuiller oblique. L'atlat se saisit dans le poing, un doigt passé autour de la javeline dont la base est enchâssée dans la cuiller. Un rapide mouvement de poignet imprimé à l'arme permet alors de lancer le projectile bien plus loin qu'à main nue.

Armes mécaniques

Les armes mécaniques sont interdites en Kor. Toute personne portant une de ces armes sera impitoyablement chassée. Leur conception, leur facilité d'utilisation et leur puissance artificielle en font des armes honnies et détruites dès leur découverte. Ces armes mécaniques sont principalement des arbalètes, mais on trouve également des armes particulières, tel le lance-harpon.

Lance-harpon : le lance-harpon est une arme construite sur le modèle de la sarbacane. Un tube de fer est bouché à sa base et un long ressort est comprimé à l'intérieur par un harpon de quatre-vingt centimètres de long à la pointe en ailettes. Un levier permet le relâchement du ressort qui propulse le harpon avec une énergie constante. Utilisée par les troupes de résistants humanistes, cette arme est crainte de tous.

Armures spécifiques au monde de Kor

Tout comme les armes, les armures de Kor possèdent certaines particularités venues de longues recherches menées par les armuriers de la caste des artisans. Tout comme les armes, les armures sont constituées de fer lorsque du métal est utilisé, et le moindre rivet ou clou demandera un soin méticuleux afin d'éviter les ravages de la rouille.

Armures légères

Cette catégorie regroupe tous les vêtements renforcés de cuir ou de tissus épais offrant une protection souple et partielle, facilement portable en société sans paraître belliqueux.

Armures moyennes

Cette catégorie rassemble les armures de cuir et de métal riveté ou maillé, offrant une protection importante contre toutes les armes légères. Déjà lourdes, ces armures ne sont portées que par des professions à risque et induisant la méfiance chez un interlocuteur civil.

Anneaux : l'armure d'anneaux se compose d'une veste de cuir à longs pans où sont cousus de larges carrés de grosses mailles de fer entrecroisées. Elle est très appréciée par les mercenaires en raison de sa large disponibilité et sa facilité de réparation.

Brigandine : la brigandine se compose d'une épaisse tunique de cuir rigide tombant jusqu'aux genoux, fabriquée dans du cuir de dragon de Lôm ou de trois couches de cuir cousues. Des plaquettes de fer rectangulaires de la taille d'une paume sont rivetées sur toute la surface et des coquilles de fer composent les épaulières. Les jambes sont protégées par des genouillères métalliques reliées à des bottes rivetées de fer. Très appréciée des protecteurs et des troupes de fantassins lourds, elle est aussi très répandue parmi les troupes de cavalerie de toutes origines.

Écailles : cette armure se compose d'une lourde veste à manches longues et de culottes de cuir bouilli. De fines plaquettes en forme d'écaille sont cousues en rangées chevauchantes. Souple, mais lourde et demandant une compétence à la fois dans le domaine de la tannerie et de la forge, cette armure est plutôt rare et recherchée.

Os et corne : cette armure d'origine zûl est relativement prestigieuse. Le torse et les bras sont protégés par des armatures d'os emboîtées pour conserver une certaine souplesse. Les épaules sont protégées par des crânes d'animaux sculptés et taillés. Le bassin est protégé par une jupe composée de longues lames d'os cousues sur une ceinture large. Les jambes sont un pantalon de toile sombre sur lequel sont cousues verticalement des lames d'os se chevauchant. La tête est couverte d'une capuche cousue de cuir et d'os ou parfois d'un heaume taillé dans le crâne d'un grand prédateur.

Armures lourdes

Cette catégorie regroupe toutes les protections corporelles totales destinées à la guerre. Leur port provoque instantanément un réflexe de méfiance et mis à part les protecteurs, personne ne s'acharne à les porter dans la vie civile.



Bois : cette forme de protection est assez rare. Elle se compose d'une cuirasse de torse formée de lames de bois chevauchées, cousues sur une veste de laine épaisse ou de gal. Des jambières, des protections d'avant-bras et des épaulières de lamelles cousues complètent la protection, qui s'avère d'ailleurs assez chaude. C'est une armure originaire des Terres galyrs, toujours privilégiée dans ces terres froides. Elle est portée au travers de Kor par les miliciens, les chasseurs et les combattants embarqués.

Demi-plaque : cette armure se compose d'une veste à manches, d'une jupe et de cuissardes de mailles fines. Le torse est protégé par une plaque métallique laissant la taille souple. Un heaume fermé à collerette de mailles complète l'ensemble.

Lamelles : l'armure à lamelles est inspirée de certains animaux comme le tatou. Elle consiste à riveter sur une armure de cuir de longues bandes métalliques horizontales d'un pouce de large.

Armure draconique : l'armure draconique est le sommet de l'artisanat élémentaire. Elle prend la forme d'une lourde armure de plaques constituée d'écailles de dragon sculptées par manipulation élémentaire. Tout le corps est alors recouvert par des plaques soudées entre elles qui ne sont autres que des parties animées d'une carapace élémentaire. Une armure draconique ne peut être vendue. Un artisan ne réalisera une telle armure que pour un Élu apportant les écailles que son compagnon lui aura données ou pour une seigneur ayant mérité la gratitude des ailés. Toute tentative de s'approprier une armure draconique n'étant pas la sienne est, dit-on, de mauvais présage, la malédiction des dragons frappant alors l'impudent. Bien sûr, il est inconcevable de créer une armure draconique à partir des écailles d'un ailé décédé.

COÛT DES SERVICES COURANTS

Qualité de la prestation	Prix
Piètre qualité	x1/2
Normale	x1
Experte	x3
Magistrale	x5

Type de service	Prix
Accès aux thermes	3
Barbier	2
Broderie/blason	10
Calèche	2/personne
Ferrage de cheval	20
Gravure sur objet	
- bijou	7
- casque, épaulette, arme, statuette	15
- arme à deux mains, statue	25
Marquage au fer	5
Portrait/peinture	30
Procession funéraire	30
Prostituée	5
Sépulture	30
Sculpture/statuette/idole	20
Spectacle d'arènes	1
Tatouage (petit)	10
Tatouage (grand)	25

VOYAGES

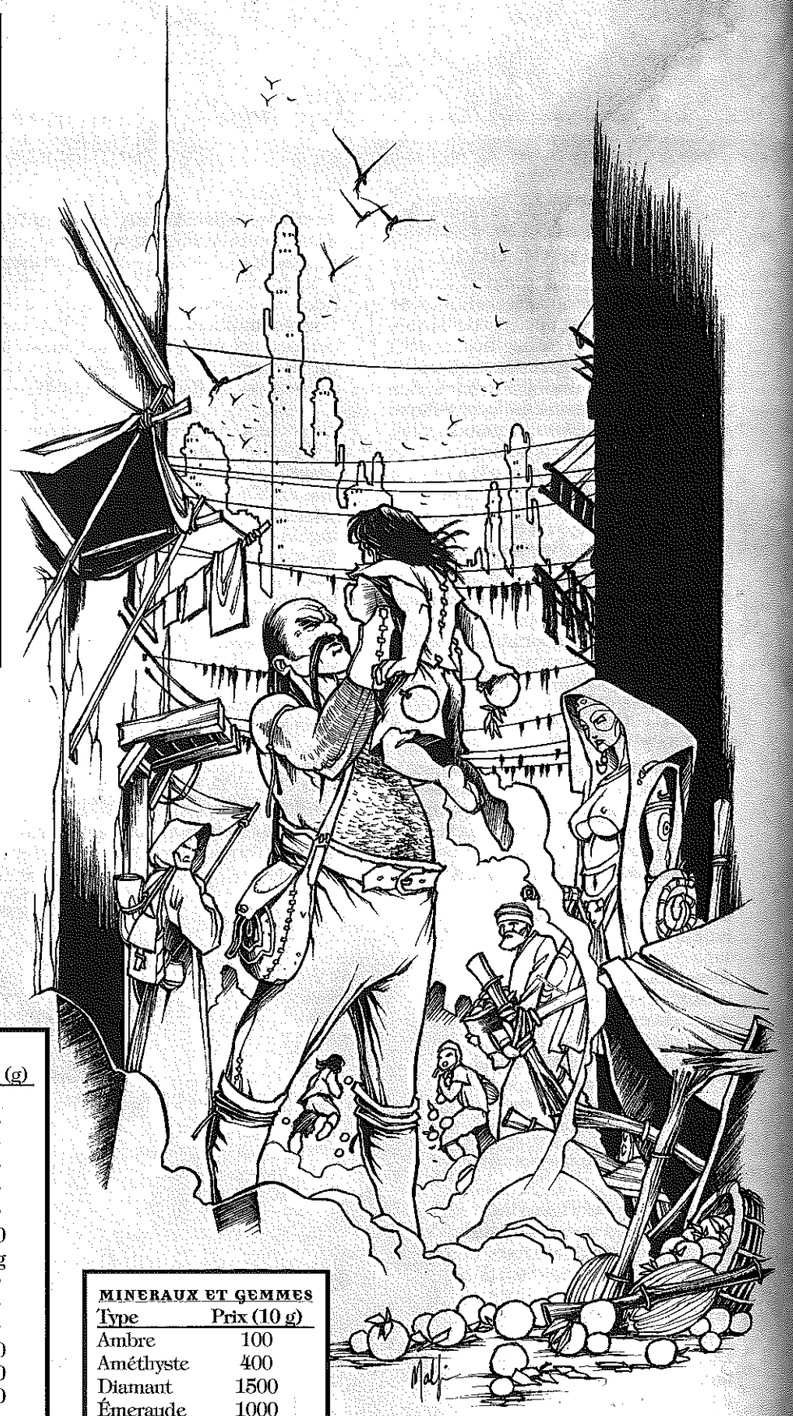
Type (par jour)	Personnes	Montures
Bac	1	2
Barge/Péniche	8	16
Galère/Voilier	10	20
Caravane	9	18

Marchandises	Par m³, caisse ou baril
Bac	2
Barge/Péniche	6
Galère/Voilier	8
Caravane	7

MONTURE DE BIJOUX

(en fer, sans ornement)	DC	TC	Prix	Poids (g)
Anneau	10	0,5	5	5
Bague	15	1	20	15
Bandeau	10	0,5	15	60
Boucles d'oreilles	15	1	10	10
Bracelet (petit)	10	0,5	30	30
Bracelet (grand)	10	1	50	60
Bracelet de force	15	0,5	60	400
Bracelet de combattant	20	2	80	1kg
Broche	15	1,5	40	30
Chaînette	15	2	40	20
Collier (simple)	15	0,5	60	80
Collier (large)	20	1	80	200
Couronne	20	3	100	400
Torque	15	1	70	500

Matière	Modificateur de poids
Acier	+30 %
Argent	+100 %
Bronze	-10 %
Cuivre	+15 %
Étain	-30 %
Ivoire	-70 %
Jade	-50 %
Or	+260 %
Platine	+250 %
Sang de Kezyr	+50%
Sombre Acier	-25 %



MINERAUX ET GEMMES

Type	Prix (10 g)
Ambre	100
Améthyste	400
Diamant	1500
Émeraude	1000
Ivoire	4
Jade	150
Lapis-lazuli	150
Marbre	2/100g
Obsidienne	300
Opale	500
Onyx	250
Perle	300
Quartz	50
Rubis	1200
Saphir	800
Topaze	700
Turquoise	600

MÉTAUX PRÉCIEUX

Type	Prix (10 g)
Argent	750
Cuivre	2/kg
Étain	4/kg
Or	1000
Platine	850

ARTICLES COMMUNS

Article	Poids	DC	TC	Rareté/Prix Villages	Rareté/Prix Villes
Bandage	0,2	15	1	pc/20	c/20
Bille	0,1	5	1	c/1	c/1
Bourse	0,2	10	0,2	pc/3	tc/2
Briquet à amadou	0,1	15	1	r/ 10	pc/15
Carquois	0,5	10	1	r/25	c/20
Carreau	0,1	15	0,5	int/5	int/10
Carnet (20 pages)	0,1	15	4	int/100	r/75
Chaîne (5 m)	2	20	4	pc/50	pc/70
Corde (5 m)	3	15	2	tc/ 5	tc/8
Couchage	2	10	2	c/30	pc/5
Couverture	1	10	1	c/20	tc/25
Drapeau de toile	0,3	5	0,1	pc/2	pc/3
Encrier	0,1	15	1	int/40	r/30
Encens	0,1	12	0,2	r/40	r/40
Fiole vide	0,1	15	1	r/6	pc/5
Fiole d'encre	0,1	NA	NA	int/8	r/10
Fiole d'huile	0,1	NA	NA	r/14	pc/15
Filet	3	10	6	pc/40	r/50
Flèche	0,1	15	0,2	r/2	pc/2
Gamelle/bol/écuelle	0,1	10	1	tc/3	c/3
Gourde	0,5	10	2	c/7	c/8
Grappin	2	15	2	c/20	pc/25
Instrument de musique	1	15	15	r/50	pc/60
Lampe à huile	0,5	15	6	pc/15	c/15
Livre vierge (30 pages)	1	15	6	int/150	r/100
Marteau et burin	3	10	3	c/ 20	pc/25
Matériel de cuisine	3	10	3	c/30	c/35
Mirroir	0,5	15	5	tr/200	r/250
Musette	1	10	1	tc/30	tc/30
Papyrus	NA	5	2	tr/5	r/5
Parchemin	NA	10	4	int/25	r/20
Peinture	0,1	10	2	r/50	pc/50
Piège à ours	4	15	3	c/35	r/40
Pierre à aiguiser	0,1	NA	NA	c/10	c/10
Pinceau	NA	10	1	r/10	pc/10
Piton	0,1	10	0,1	pc/2	pc/2
Plume de scribe	NA	10	NA	tr/5	r/10
Pochette (en cuir)	0,2	5	0,5	c/10	tc/10
Sac de campagne	2	15	2	pc/50	c/40
Sac de voyage	1	10	1	pc/35	c/30
Sifflet	NA	10	0,5	tc/2	c/3
Tente (grande)	10	20	18	tr/600	pc/700
Tente (individuelle)	5	15	7	r/50	pc/60
Toile huilée (4 m²)	1	10	3	tc/7	tc/8
Torche (pièce)	0,2	5	0,1	tc/2	tc/2

HARNACHEMENTS

Type	DC	TC	Rareté/Prix Villages	Rareté/Prix Villes
Armure de cuir	15	24	tr/2300	r/2800
Armure de fer (mailles)	20	50	int/10 000	tr/8000
Armure de fer (plaques)	25	80	int/25 000	tr/20 000
Étriers	10	0,2	pc/30	c/50
Mors et rênes	15	0,5	pc/60	c/80
Sacoches	10	0,5	c/60	c/70
Selle de cheval	20	3	pc/300	c/300
Selle de dragon*	25	5	int/1000	int/1000
Selle de lézard	20	4	pc/400	c/350

** Une selle de dragon n'est réalisée que sur commande et pour un dragon précis, qui renseigne souvent l'artisan en le rencontrant seul à seul.*

VÊTEMENTS

Type	DC	TC	Rareté/Prix Villages	Rareté/Prix Villes
Bottes rigides	10	3	c/50	tc/80
Bottes souples	10	2	c/40	tc/60
Brodequins	15	3	c/60	c/80
Cape épaisse	5	1	tc/20	tc/30
Cape légère	5	0	c/10	tc/20
Ceinture	5	0,2	tc/10	tc/10
Ceinture à poches	10	1	c/30	c/50
Chapeau	10	2	tc/30	tc/60
Chausses/sabots	10	0,5	tc/20	tc/40
Gants de cuir	10	2	tc/20	c/40
Gants légers	10	2	c/10	tc/20
M'jarh (robe de Prodige)*	15	1	NA/20	NA/20
Manteau de tissu	15	3	tc/40	tc/60
Manteau de cuir	15	4	c/120	c/250
Poncho de cuir	10	0,5	tc/80	c/150
Robe de bure	5	0,5	tc/20	tc/20
Sandales	10	0,5	c/25	tc/40
Vêtements chauds	10	4	c/60	c/40
Vêtements communs	10	2	tc/40	tc/60
Vêtements d'apparat	20	7	int/200	pc/240
Vêtements de voyage	15	4	c/60	c/80
Vêtements en soie	20	14	int/2000	r/2400
Vêtements fourrés	10	6	c/80	c/120

** Un artisan ne fabriquera un m'jarh que pour un Prodige et ne lui fera pas payer en argent, mais négociera le prix de son travail contre des services.*

ANIMAUX

Animaux de bât, d'attelage et de monte	Rareté/Prix Villages	Rareté/Prix Villes
Ane	c/300	pc/500
Boeuf	tc/500	c/850
Cheval de selle	r/5000	pc/7000
Cheval de course	-	r/10 000
Cheval de guerre	-	r/14 000
Cheval de trait	pc/4000	r/6000
Destrier karien	tr/20 000	tr/20 000
Eyok	c/2500	pc/3500
Poney/Chevalin	pc/2000	pc/3000
Lézard des profondeurs	pc/4500	pc/6000
Taureau	pc/3500	r/5000
Vache	tc/400	pc/700
Animaux domestiques		
Chat	tc/10	tc/5
Chèvre	tc/50	pc/80
Chien commun	tc/20	c/10
Chien d'attaque	pc/100	pc/150
Chien de chasse	tc/60	pc/100
Chromalin	tr/400	r/450
Cochon	tc/300	pc/400
Faucon	r/200	r/350
Fluix	pc/150	c/220
Hibou Ikkiyanakatalis	pc/300	r/500
Lapin	tc/2	tc/3
Lézard mange-pierre	pc/70	c/90
Libellules de Path	c/25	tc/30
Malkov	tr/400	r/500
Mouton	tc/60	pc/90
Poisson	tc/1	tc/1
Pigeon commun	c/5	tc/8
Pigeon voyageur	r/150	pc/250
Poulet	tc/6	tc/10
Rat/rongeur	pc/1	tc/1
Rat gris	pc/15	tc/20
Tark	tc/400	c/600
Tortues à cornes	r/75	pc/100
Zokoï	-	r/600

CONSTRUCTIONS

Habitations	Rareté/Prix Villages	Villes	Commerces	Rareté/Prix Villages	Villes
Hutte/masure	c/2000	c/3000	Atelier	pc/3000	pc/4500
Chaumière	c/5000	r/6000	Étal de marché	c/5	c/10
Maison (simple)	pc/7000	c/8000	Échoppe/magasin	pc/1500	c/2000
Maison (grande)	r/12 000	pc/15 000	Fabrique	r/8000	pc/10 000
Maison (luxueuse)	tr/15 000	r/20 000			
Ferme (métayage)	tc/200	-	**Militaires***	**Coût à la construction**	
Ferme (achat)	r/10 000	-	Tour de garde (4 pers.)	25 000	
Ferme (grande), haras	r/25 000	-	Fortin (8 pers.)	40 000	
Grange/entrepôt	c/800	pc/1200	Fort (20 pers.)	200 000	
Tour	tr/10 000	pc/12 000	Maison forte (30 pers.)	150 000	
Hôtel particulier	-	r/40 000	Château (70 pers.)	70 000	
Manoir	tr/50 000	r/60 000	Château-fort (100 pers.)	1 200 000	
Palais (petit)	-	tr/200 000	Forteresse (200 pers.)	2 000 000	
Palais (grand)	-	tr/500 000	** Garnison maximale (à engager)*		

MATIÈRES PREMIÈRES

Type	Prix (10 kg)
Acier	50
Bois léger	2
Bois de construction	1
Bronze	6
Coton	20
Cuir	40
Charbon	4
Fer	10
Fourrures	150
Ivoire	400
Laine (filée)	10
Osier	2
Pierre en bloc	0,5
Pierre taillée	2
Plomb	100
Porcelaine	15
Soie	4500
Verre	25

EMPLOYÉS

Profession	Salaire journalier (Villages/Villes)
Artisan	15/20
Assassin*	-/50
Cartographe	-/40
Cavalier/conducteur	10/15
Chasseur	10/12
Éclaireur	12/14
Écrivain public*	20/30
Homme de main*	10/10
Ingénieur	65/85
Magicien*	40/50
Médecin*	60/80
Mercenaire	18/22
Mineur	9/11
Ouvrier	6/8
Ouvrier agricole	5/6
Sage/érudit/conseiller*	40/60
Valet	8/10
Voleur*	10/12
Garde du corps	20/25

** Ces employés peuvent être payés pour une heure de travail seulement. Dans ce cas, diviser le tarif par 10.*

Statut	Modificateur de Statut
1	x1
2	x2
3	x4
4	x8
5	x10



Le dragon

Plus forte des pièces de Kor, le dragon est aussi mythique que difficile à concevoir. Dans bien des cas, les gemmes remplaceront cette pièce produite au compte goutte par les Maîtres Monnayeurs.
Ici, un dragon frappé à Dungard, composé du traditionnel alliage mystérieux rehaussé de filets d'or et d'éclats d'onyx.

SERVICES D'AUBERGE ET HOSTELLERIE

	Miteux*	Moyen	Prestigieux	Luxueux
Auberge, hostellerie, caravansérail				
Bière	1	2	3	5
Repas	1	3	9	20
Vin	1	2	6	14
Bain	-	1	4	9
Chambre	3	6	18	40
Chambre double	5	10	30	60
Dortoir	2	4	7	-
Écurie (dormir)	1	2	-	-
Écurie (monture)	2	4	12	15
Taverne, baraque à vin, tripot				
Bière	0,5	1	2	
Repas	1	3	8	
Vin	1	2	5	

** La plupart des auberges et tavernes rurales appliquent ces tarifs mais sont considérées comme moyennes.*

VÉHICULES

Type	DC	TC	Rareté/Prix Villages	Villes
Barge	15	9	tr/1000	tr/1200
Birème galyr, péniche	25	81	100 000*	
Barque	15	27	pc/800	pc/1000
Char de voyage	20	18	r/2000	pc/2500
Chariot	20	25	pc/4000	c/4500
Charrette	15	15	c/2500	c/3000
Galère	25	90	110 000*	
Voilier	25	108	125 000*	

** Sur commande*

NOURRITURE DE VOYAGE

Type	Poids	Rareté/Prix Villages	Villes
Nourriture fraîche (par repas, conservation : 2 jours)			
Pauvre	0,3	tc/4	tc/4
Commune	0,4	c/8	tc/10
Supérieure	0,5	r/30	pc/35
Rations (par semaine, conservation : 2 semaines)			
Communes	6	r/50	pc/60
Supérieures	8	-	r/240
Nourriture pour montures (par jour)			
Chevaux	4	tc/2	tc/3
Lézards géants	6	tc/1	tc/2
Animaux de bât ou d'atellage	3	tc/0,5	tc/1

Le calendrier de Kor

Dans le monde de Kor, la météorologie est une science impossible à définir clairement. En effet, il existe tant de courants élémentaires et de forces magiques que le climat de Kor peut varier subitement, ou d'une région à l'autre, sans aucune règle de climatologie. On peut cependant distinguer quatre saisons principales sur une grande majorité de Kor.

Les saisons

Ces saisons, qui durent chacune neuf semaines de neuf jours, portent le nom des grands principes élémentaires - dont découlent les effets sur le monde, les animaux et la végétation. Le terme de "cycle" est beaucoup plus employé que celui de "saison", car les habitants du monde et les Dragons, qui en sont les pionniers, sont fermement convaincus du "renouvellement" de toute chose. Ainsi, l'hiver succède à l'automne, qui calme les brûlures de l'été, qui vient lui-même assécher les floraisons printanières, qui succèdent aux rigueurs de la morte saison.

La période hivernale est appelée "cycle blanc". Les dernières semaines de l'année de Kor sont toujours extrêmement rigoureuses et les terres, baignées par la pâleur des astres se déplaçant fort bas sur l'horizon, sont toujours soumises à des vagues de froid intense.

Le printemps est nommé "cycle de Moryagorn". C'est une période d'apaisement, de joie et de floraison. Il ne faut guère plus d'une semaine aux dernières neiges pour disparaître, remplacées par les odeurs et les couleurs chatoyantes de la nature en liesse. On raconte que cette époque correspond au réveil des Dragons qui, dans les âges anciens, avaient l'habitude de dormir tout l'hiver. C'est généralement une saison de festivités et de célébrations en l'honneur des Grands Dragons.

L'été, ou "cycle du soleil", est une saison cruelle, impitoyable, qui brûle les champs et les cultures de ses chaleurs excessives. Personne n'ose vraiment s'aventurer sans obligation dans les régions montagneuses et désertiques durant l'été, car on prétend que l'eau elle-même ne peut faire face à la vague de chaleur qui déferle sur la pierre et le sable. C'est généralement au cours de l'été qu'ont lieu les rites initiatiques des combattants et des peuples anciens comme les mérogs.

L'automne, ou "cycle du silence", est une saison de soulagement qui apaise les feux du soleil et accorde aux hommes les récoltes et la prospérité qui les aideront à passer l'hiver. Les vents soufflent pour chasser les dernières chaleurs et apporter la fraîcheur du nord. Les légendes veulent que cette saison soit à l'image de l'amitié qui unit toujours Khy et Szyl, les enfants du métal et des rêves, qui furent les premiers protecteurs de l'humanité. De nombreuses cérémonies leur sont dédiées à ce titre.

La mesure des jours

À l'origine, les Grands Dragons ne tenaient aucun compte du temps écoulé, mais Kalimsshar, en donnant les noms du Temps aux hommes, instaura une mesure des jours et de leur succession. Ce don fut le départ du premier calendrier et marqua l'an 0 de l'Âge des Fondations. Il donna à ses frères et sœurs le pouvoir sur un jour et instaura également une journée dédiée à ces principes.

Cette journée, la dernière de la semaine, est placée sous de sinistres augures depuis l'exil du Dragon de l'Ombre. Sans parler de phénomènes magiques, il n'est pas rare que se déroulent de petits incidents, tels que des pertes de biens, des accès de colère, des sensations de doute ou de tristesse. Les plus jeunes craignent de sortir une fois la nuit du serpent tombée, car l'on raconte que l'esprit de Kalimsshar rôde dans les ténèbres pour savourer les dernières heures de son règne. Ces étranges impressions s'envolent généralement avec l'arrivée du soleil. Chaque semaine s'égrène comme suit :

- **Le jour du roc**
- **Le jour du volcan**
- **Le jour de l'écume**
- **Le jour du métal**
- **Le jour de l'arbre**
- **Le jour des songes**
- **Le jour du foyer**
- **Le jour des vents**
- **Le jour du serpent**

Les Augures

Les augures sont des périodes de mesure du temps qui se superposent à la mesure du temps en semaines et en cycles. Les augures furent proclamés par les premiers sages humains qui décidèrent de rendre grâce aux Dragons en nommant des périodes précises où les éléments semblaient plus présents dans le monde de Kor. Il existe neuf augures, qui déterminent l'Augure de naissance des personnages. Chacun de ces augures est composé de trente-deux jours, se succédant dans l'ordre suivant :

- **Augure de la pierre**
- **Augure du fataliste**
- **Augure de la chimère**
- **Augure de la nature**
- **Augure de l'océan**
- **Augure du métal**
- **Augure du volcan**
- **Augure des vents**
- **Augure de l'homme**
- **Augure de la cité**

La succession et la durée de ces augures sont définies par rapport à l'observation des deux lunes et à leurs positions respectives dans le ciel. Parfois, l'une d'entre elle est masquée, parfois les deux sont visibles et se superposent parfois au gré de leur hauteur sur l'horizon. Dans ce cas, c'est toujours Shar qui passe devant Khyméra.
La fin de chaque saison comporte un jour particulier, honni de tous, où les deux lunes sont masquées sous l'horizon. Ces jours sont dits "sans augure". Ils sont la marque absolue de Kalimsshar sur le monde et son domaine de ténèbres et de peur. Durant ces nuits, les hommes se blottissent près des cheminées et chantent des prières pour éloigner le mauvais œil et demander aide aux Grands Ailés. Naître un jour sans augure est un très mauvais présage et bon nombre de femmes parviennent à éviter d'enfanter en ces jours, tout comme elles préfèrent ne pas donner le jour à leurs enfants
le jour du serpent ou sous l'augure
du fataliste.



L'expérience

Introduction

Au fil des aventures, les personnages vont être confrontés à toutes sortes de situations, de rencontres et de découvertes qui forgeront leur caractère et leur conception du monde. À force de se battre, de pratiquer la magie ou de côtoyer des dragons, ils apprendront progressivement à aiguiser leurs réflexes pour faire face à tous les imprévus du voyage. Après quelques hauts faits et quelques passes d'armes au bout du monde, leur renommée grandira au rythme de leurs exploits, faisant d'eux de véritables légendes vivantes.
Cette évolution est représentée par l'expérience - un concept utilisé par de nombreux jeux de rôles pour "récompenser" les personnages et les joueurs qui leur prêtent vie. À la fin de chaque aventure, des Points d'Expérience seront distribués aux joueurs pour leur permettre d'affiner la conception qu'ils se font de leurs héros. Grâce à ces points, ils pourront développer de nouvelles Compétences, augmenter certaines Caractéristiques, acheter des Privilèges de caste, etc.
Presque tout ce qui touche de près ou de loin à l'évolution des personnages sera géré par les Points d'Expérience - aussi est-il important de bien décrire le fonctionnement de ces récompenses et la façon de les employer.

Gagner des points d'expérience

Quand attribuer des points d'expérience ?

Contrairement aux Points de Compétence, dont le nombre est clairement défini à la création de chaque personnage, c'est le meneur de jeu qui décide de combien de points héritera chaque joueur à la fin du scénario. Par "fin de scénario", on entend tout moment dans l'aventure qui soit propice à un accompagnement réaliste du gain et de la dépense de points. Il serait en effet absurde d'attribuer les récompenses alors que le groupe est encore en plein désert, sans personne à qui parler ou avec qui partager ses connaissances. Par contre, la fin d'une quête, un passage en ville ou la rencontre d'un érudit peuvent être de bons moments pour procéder à la remise des Points d'Expérience.

Critères d'expériences

Les gains de Points d'Expérience sont régis par cinq critères, cinq valeurs que le meneur de jeu devra déterminer à l'issue de chaque scénario. Ces critères représentent les grandes lignes du développement d'un personnage : la proximité du danger, la découverte de nouveaux secrets, l'omniprésence de la magie, l'implication du personnage dans le monde et... l'investissement du joueur dans la partie. D'un côté, il est important de traduire en chiffres ce qui provoque un changement chez le personnage - comme la rencontre d'un Maître de caste ou d'un Grand Dragon. Mais de l'autre, il convient également de récompenser les joueurs (et, indirectement, leurs personnages) dont les actions ont été particulièrement efficaces au cours de la partie.
Toutes ces optiques d'évolution sont chiffrées - de 1 à 5 points - en fonction du potentiel de chaque scénario. Par exemple, une aventure comportant de très grands dangers pourra apporter quatre, voire cinq Points d'Expérience, alors qu'un scénario beaucoup moins mouvementé ne fera gagner qu'un ou deux points. Certaines situations particulières pourront même entraîner une valeur de zéro dans un des critères.
La description qui suit devrait vous permettre de définir de façon réaliste la "valeur" en Points d'Expérience de chaque aventure.

Définir son optique de progression

Confrontés à la même expérience, deux aventuriers ne tirent pas nécessairement les mêmes leçons. Par exemple, si un mage et un guerrier se retrouvent impliqués dans la préparation d'une bataille rangée, le combattant profitera évidemment plus de la situation pour apprendre et développer ses Compétences.
Pour représenter cette différence face aux événements des aventures, le système d'expérience inclut une notion "d'optique privilégiée". Lorsqu'il crée son personnage, chaque joueur doit choisir l'une des cinq optiques d'évolution. À la fin de chaque scénario, tous les points rapportés par cette valeur seront doublés. Une fois choisie, cette valeur peut être changée si le meneur de jeu estime que le comportement du personnage a suffisamment évolué. Par exemple, un érudit qui cherchera à tout prix la connaissance du monde pourra tout d'abord doubler le gain de points de découverte puis, suite à une aventure particulièrement riche en phénomènes surnaturels, décider de s'intéresser à la magie, et donc de changer d'optique privilégiée.
Il est évidemment indispensable d'annoncer ce changement avant la remise des Points d'Expérience.

Comment déterminer les valeurs

De la même façon qu'il peut être délicat de fixer la Difficulté d'une action, l'attribution des Points d'Expérience en fonction de ces différents paramètres peut sembler complexe, voire arbitraire, aux meneurs de jeu débutants. Quelques règles d'or devraient faciliter cette étape régulière, à commencer par la plus importante : pour chaque valeur, il ne faut prendre en compte que l'événement le plus important du scénario. Par exemple, si les personnages sont confrontés à des brigands de bas étage avant de se retrouver intégrés aux premières loges d'une gigantesque bataille, la valeur de danger du scénario ne tiendra compte que de cette bataille. Pour simplifier les calculs, il peut être utile de prévoir les quatre premières valeurs lors de la conception du scénario ou de l'épisode de la campagne.

Il est important de rappeler que seules les situations vraiment exceptionnelles mériteront des valeurs de 5. En moyenne, un scénario "facile" devrait rapporter entre 5 et 10 Points d'Expérience, un scénario "moyen" autour de 15 et un scénario "vraiment difficile", 20 points et plus.

Échelles de valeurs

Le danger

Les routes de Kor sont pavées d'embûches, de combats, de pièges meurtriers et de rencontres susceptibles de mettre les personnages en bien mauvaise posture. La valeur de "danger" représente tous les périls que les personnages vont affronter, de la simple bagarre d'auberge au gigantesque combat d'armées, en passant par la menace d'une épidémie, l'approche d'une horde de dragons corrompus, le retour d'un ennemi oublié...

1 : rixe d'auberge ou contre des paysans
2 : embuscade ou contre des brigands
3 : duel à mort ou contre des mercenaires
4 : bataille rangée ou contre des héros
5 : bataille d'armées ou contre un dragon

La découverte

La rencontre et la découverte sont les deux principaux tenants de l'aventure, qui poussent les personnages à se confronter sans cesse à de nouvelles situations. Cette valeur représente tout ce que les personnages joueurs pourront apprendre, comprendre ou tout simplement découvrir au cours d'un scénario, de l'existence d'une faction à la rencontre d'un érudit chargé de souvenirs.

1 : rencontrer, élucider une rumeur
2 : être présenté, mener une enquête
3 : être parrainé, résoudre une énigme
4 : être initié, dévoiler un complot
5 : être illuminé, percer un secret du monde

La magie

Dans un monde où les descendants du Premier des Dragons ont forgé la moindre parcelle de vie, la magie omniprésente joue un rôle majeur dans l'évolution des hommes. Ainsi, un scénario riche en phénomènes magiques, qu'ils soient provoqués par des mages ou liés à une perturbation naturelle, pourra apprendre beaucoup sur l'essence même de l'univers. Il va sans dire que la présence de dragons, voire de Grands Dragons, sera considérée comme un phénomène hautement magique...

1 : sortilège mineur, Mage
2 : rituel mineur, jeune dragon
3 : sortilège majeur, Grand Mage
4 : rituel majeur, puissant dragon
5 : phénomène surnaturel, Grand Dragon

L'implication

La valeur des héros se mesure à la portée de leurs actes. Les plus puissants des guerriers sont généralement les plus connus, ceux qui ont brillé sur les champs de bataille. En explorant Kor, les personnages auront maintes fois l'occasion d'accroître leur renommée, de s'impliquer dans le jeu politique et d'entrer dans la légende, aux côtés des héros les plus célèbres. Cette valeur mesure donc les répercussions d'une aventure sur la renommée des personnages.

1 : simple discussion, s'investir dans un village
2 : intervention physique, s'investir dans une cité
3 : intervention politique, s'investir dans une caste
4 : action décisive, s'investir dans un royaume
5 : action légendaire, s'investir pour Kor

Les initiatives

Cette valeur est moins liée au "contenu" du scénario qu'à la façon dont un personnage, ou un joueur, l'aura appréhendé. Alors que tous les membres du groupe hériteront des Points d'Expérience découlant des quatre premières valeurs, celle-ci récompense la participation active d'un personnage dans une aventure. Ainsi, si un personnage se sacrifie pour sauver ses compagnons, réussit une action sensationnelle ou met en pratique une idée hors du commun, le meneur de jeu pourra lui attribuer de 1 à 5 Points d'Expérience dont lui seul pourra bénéficier.

1 : proposer, faire une suggestion pertinente
2 : participer, animer les discussions
3 : décider, orienter les actions du groupe
4 : innover, tirer le groupe d'un mauvais pas
5 : inventer, sauver le groupe d'un destin funeste

Dépenser les points d'expérience

Conditions et instructeurs

En plus de dépenser leurs points, les joueurs devront justifier le développement de leur personnage en précisant, par exemple, que celui-ci cherche un nouveau maître d'armes pour accroître sa maîtrise de l'épée. Ainsi, le meneur de jeu pourra suivre l'évolution des personnages et interdire une dépense qu'il estime impossible, si le contexte se prête mal à l'apprentissage d'une Compétence. Là encore, le meneur de jeu est seul juge. Par exemple, s'il considère qu'un personnage n'a pas suffisamment utilisé son arme au cours d'une aventure, il peut refuser qu'un joueur dépense des points dans cette Compétence.
Il est impossible d'augmenter de plus d'un point une Caractéristique, un Attribut ou une Compétence - sauf cas particulier.

Les compétences

Les Compétences évoluent facilement jusqu'à 10, en suivant les règles énoncées ci-après. Pour atteindre des scores supérieurs, il faudra devenir un expert (voir plus loin) et faire preuve d'une maîtrise incroyable, d'une méthode infaillible et d'un acharnement dans l'effort et le temps.

Les compétences générales

Pour développer une nouvelle Compétence ou pour en augmenter une que son personnage possède déjà, le joueur doit dépenser un nombre de Points d'Expérience égal au niveau qu'il souhaite atteindre.
Par exemple : faire passer la Compétence Armes tranchantes de 5 à 6 coûtera 6 points et développer la Compétence Orientation à 1 coûtera 1 point.

Les compétences réservées

Une Compétence réservée augmente comme une Compétence générale si le personnage fait partie d'une caste pour laquelle elle est réservée. Dans le cas contraire, son apprentissage est plus complexe et il lui en coûte le double des points prévus.
Par exemple, un combattant possède une Sphère à 4. La faire passer à 5 lui coûtera 2x5=10 points.

Les compétences interdites

Une Compétence interdite ne peut être développée que si le personnage possède l'Avantage Art interdit pour cette Compétence. Ensuite, tous les coûts en Points d'Expérience sont doublés, et ce pour toutes les professions ou castes.

Les compétences spécialisées

Les Compétences spécialisées progressent d'une façon différente de leur Compétence de rattachement. Les dépenses pour la faire évoluer d'un point sont divisées par deux (arrondi au supérieur). Augmenter une Spécialisation ne fait pas évoluer la Compétence de rattachement. Il est possible de développer une Spécialisation supplémentaire par Statut au-delà du premier.
Par exemple, un combattant possédant Armes tranchantes à 5 et une Spécialisation d'épée large à 7 pourra augmenter sa Spécialisation de 7 à 8 pour 8 ÷ 2 = 4 points. Toute modification de sa Compétence d'Armes tranchantes se fait comme une Compétence générale et son évolution ne se répercute pas sur sa Spécialisation (la faire passer de 5 à 6 ne fait pas passer la Spécialisation de 7 à 8).

Les caractéristiques

Pour augmenter une Caractéristique, le joueur doit dépenser un nombre de Points d'Expérience égal à cinq fois le niveau qu'il souhaite atteindre.
Par exemple, pour faire passer l'Intelligence de 5 à 6, il faut dépenser 30 Points d'Expérience. L'évolution des Caractéristiques en jeu n'influe plus sur les Attributs.
Aucune Caractéristique ne peut dépasser 10 pour un personnage.

Les Attributs majeurs

Pour augmenter un Attribut Majeur, le joueur doit dépenser un nombre de Points d'Expérience égal à dix fois le niveau qu'il souhaite atteindre.
Par exemple, pour faire passer Mental de 5 à 6, il faut dépenser 60 Points d'Expérience.
Aucun Attribut Majeur ne peut dépasser 10 pour un personnage.

Maîtrise et chance

Pour augmenter le score de Maîtrise ou de Chance de son personnage, le joueur doit dépenser 10 Points d'Expérience pour chaque niveau qu'il souhaite atteindre. Ainsi, pour faire passer la Chance de 5 à 6, de 1 à 2 ou de 8 à 9, il faut toujours dépenser 10 Points d'Expérience.
Aucun personnage ne peut disposer de plus de 10 Points de Chance et de Maîtrise cumulés. Par exemple, si un personnage possédant 6 en Chance et 4 en Maîtrise souhaite développer Chance à 7, il doit impérativement perdre 1 Point de Maîtrise et payer 10 Points d'Expérience.
Il est impossible de développer chacune de ces valeurs de plus d'un point à la fois, mais aussi de développer en même temps Chance et Maîtrise.

Les privilèges

Pour acheter de nouveaux Privilèges de caste, le joueur doit dépenser un nombre de Points d'Expérience égal à cinq fois le coût indiqué entre parenthèses à côté de celui-ci. Ainsi, un joueur devra dépenser 25 Points d'Expérience pour acheter un Privilège indiqué à 5.

Devenir un Expert

Au prix d'un entraînement intensif et d'une longue pratique, il est possible de devenir Expert et d'atteindre un score supérieur à 10 dans une Compétence. Ce bénéfice est réservé aux personnages qui se focalisent sur une Compétence et qui, par leur acharnement à dépasser leurs limites, peuvent prétendre au statut d'Expert dans cette Compétence. Rares sont ceux qui parviennent à développer simultanément plus d'une expertise - même si rien n'empêche cette éventualité. Dans tous les cas, un personnage ne peut développer un nombre d'expertises supérieur à son score d'Intelligence.
Développer une expertise permet d'atteindre un score de Compétence allant jusqu'à 15. Il est possible de devenir expert dans n'importe quelle Compétence (ou dans une Spécialisation, même si la Compétence de rattachement reste à un niveau bien inférieur). Le coût en Points d'Expérience d'une Compétence au-delà de 10 est systématiquement doublé par rapport à son coût prévu selon la catégorie : les Compétences générales et réservées pour sa caste coûtent deux fois le score désiré, les Compétences interdites ou réservées à d'autres castes coûtent quatre fois le score désiré.
Les Spécialisations voient leur coût ramené à la normale et non plus divisé par deux.
Pour progresser au-delà de 10, il est indispensable de s'entraîner avec un maître possédant au moins le niveau que le personnage souhaite atteindre dans cette Compétence. Qu'il s'agisse d'un citoyen émérite ou d'un Maître de caste, celui-ci devra accepter de passer avec le personnage le temps nécessaire à son apprentissage. Éventuellement, un dragon peut transmettre son savoir à un mortel, mais cette éventualité n'est généralement réservée qu'aux humains disposant du Lien draconique - on dit même que d'anciens Maîtres de caste auraient acquis leurs techniques de certains Grands Dragons...
Le personnage devra s'entraîner un cycle entier, de façon intensive, chaque fois qu'il voudra augmenter d'un point le score d'une Compétence au-delà de 10.
Seule l'expertise permet de dépasser 10 dans une Compétence.

Pour acheter de nouveaux Privilèges, il faut impérativement que le personnage se rende dans une école affiliée à sa caste (ou qu'il s'entraîne avec un citoyen de plus haut statut que lui) et qu'il y passe suffisamment de temps pour apprendre cette nouvelle technique.

La Réserve de magie

Au fur et à mesure de sa vie, un utilisateur de magie peut apprendre à manipuler les énergies élémentaires de façon très poussée. La quantité d'énergie magique que son corps et son esprit deviennent capable de focaliser est alors de plus en plus impressionnante. Tout personnage peut augmenter sa Réserve de magie comme s'il s'agissait d'une Compétence générale. Il suffit alors pour augmenter d'un point de dépenser autant de Points d'Expérience que le score désiré. La Réserve de magie est le seul score qui ne soit pas limité dans *Prophecy*.
Exemple : un personnage mage ayant une Réserve de magie de 19 devra dépenser 20 points d'expérience pour la passer à 20.

Les sortilèges

Apprendre des sortilèges est accessible à tous les personnages connaissant au moins une Discipline de magie. Les règles d'apprentissage sont expliquées page 212.

La Renommée

Dans certaines circonstances, un personnage pourra devenir célèbre s'il assume ses actes héroïques et se donne la peine de conter ses aventures. Afin de simuler cela, un personnage peut voir sa Renommée progresser. La progression de cet Attribut Mineur est directement liée à l'avis du meneur de jeu. Chaque étape de progression devra être appuyée par des exploits, des rencontres et des aventures de plus en plus spectaculaires. La Renommée augmente si le joueur dépense autant de Points d'Expérience que le niveau de Renommée qu'il veut attribuer à son personnage. Bien sûr, la réussite de ses quêtes et des scénarios est une des conditions préalables à cette augmentation.

Acquérir un Avantage

Au cours de sa vie, un aventurier pourra tenter d'acquérir des dons, des facultés ou des facilités à réaliser certaines actions sans que ces derniers puissent être simulés par des Compétences. Un personnage peut acquérir certains Avantages à force d'entraînement, de relations ou de travail.
Il n'est possible que d'acquérir les Avantages marqués par un astérisque (*) dans la liste présentée pages 85 à 88. Dans tous les cas, ces Avantages doivent être acquis à l'occasion d'un scénario (ou d'une partie de scénario) spécialement conçue à cet effet par le meneur de jeu. En plus de cette condition, un Avantage acquis en cours de jeu demande la dépense de dix fois son coût indiqué dans le tableau page 85.

Régler un Désavantage

Certains handicaps de la vie d'aventurier peuvent survenir au fil des quêtes, mais une profonde motivation permet aussi de les régler définitivement. Les Désavantages marqués d'un astérisque (*) et possédés par le personnage sont réglables à l'occasion d'un scénario (ou d'une partie de scénario) spécialement conçue à cet effet par le meneur de jeu. En plus de cette condition, un Désavantage réglé en cours de jeu demande la dépense de dix fois son coût indiqué dans le tableau page 80.

Les augmentations gratuites

Si, au terme d'une aventure, le meneur de jeu estime que l'un des personnages s'est suffisamment entraîné, a rencontré un maître au savoir hors du commun ou a appris naturellement quelque chose, il peut très bien lui accorder gratuitement 1, voire 2 points pour le développement d'une Compétence. Par exemple, un mage qui s'entraîne régulièrement avec le combattant du groupe pourra, si le meneur de jeu estime qu'il s'est écoulé suffisamment de temps, développer la Compétence Corps à corps à 1 ou à 2. Dans un souci de réalisme, il est conseillé de n'attribuer ces récompenses particulières qu'à des Compétences qu'un personnage ne possède pas encore, et surtout d'éviter de développer ainsi les Compétences réservées.

Les sanctions draconiques

L'omniprésence des dragons, qui vivent au cœur des castes et des cités de Kor, conduit parfois à des situations de conflit qui peuvent donner lieu à des sanctions disciplinaires. Même s'ils sont les premiers concernés, les Élus ne sont pas les seuls à risquer le courroux des Grands Dragons, car tous les habitants de Kor peuvent agir à l'encontre des Lois, des Édits draconiques ou des intérêts d'un dragon. Pour les sans-caste, la punition est toujours moins grave que pour les citoyens, car les dragons se montrent plus durs envers les membres des castes. Par contre, dans le cas des Élus, les sanctions sont souvent fermes, sinon radicales, et peuvent mener à la perte définitive du Lien.
Lorsqu'un Élu agit à l'encontre du dragon auquel il est lié, il risque de subir une interdiction momentanée ou définitive d'utiliser certaines (ou la totalité) de ses Faveurs. S'il s'est fait remarquer par un usage abusif de ses pouvoirs draconiques, l'Élu sera naturellement privé de ces mêmes Faveurs pendant une durée variable - dépendant de la gravité de la faute et de l'importance que l'humain représente aux yeux de son dragon. Si l'Élu brise une Loi ou un Interdit draconique, en rapport avec la mentalité du Grand Dragon auquel il est lié, la punition peut aller du simple avertissement à la perte définitive du Lien, en passant par l'annulation de certains privilèges, l'envoi d'un dragon en observation ou l'obligation d'accomplir une quête, un acte susceptible de prouver la valeur et la fidélité de l'Élu aux règles du Grand Dragon. Dans tous les cas, une faute grave entraînera une difficulté, voire une impossibilité d'appeler le dragon lié.
Si le fautif n'est pas un Élu, il risque tout de même de perdre les avantages draconiques dont il dispose et d'être victime de diverses complications, telles que la perte d'une éventuelle protection draconique, le survol de dragons observateurs au-dessus de son domaine, l'envoi de juges ou d'enquêteurs humains, etc. Dans le cas d'une atteinte directe et volontaire à l'intégrité, la puissance ou la notoriété des dragons, les sanctions peuvent aller jusqu'à l'exécution pure et simple - même si les dragons s'arrangent toujours pour entourer de telles punitions d'un maximum de discrétion. Les actes humanistes ou fatalistes sont toujours farouchement réprimés, surtout lorsqu'ils touchent de près ou de loin à un Grand Dragon sévère, tel que Brorne ou Ozyr - qui ne tolèrent aucune déviance.

Lorsque le meneur de jeu le décidera, il pourra être possible de voir la Renommée d'un personnage évoluer seule, sans que ce dernier ne doive dépenser le moindre Point d'Expérience. Ces cas sont rarissimes et doivent être soigneusement limités par le meneur de jeu.

L'évolution personnelle

Quelle que soit la voie qu'il a choisie de suivre, le personnage est appelé à devenir une légende, un héros, un acteur incontournable du monde, impliqué dans de nombreuses intrigues et capable de faire face à toutes sortes de situations. C'est pour cette raison que le chapitre concernant l'expérience permet à chaque joueur d'orienter l'évolution de son personnage en fonction de ses propres motivations. Ainsi, un personnage pourra privilégier l'évolution au sein de sa caste, un autre préférera développer son Lien avec un dragon, un troisième accentuera son engagement vers une Tendance... Tout comme il n'est normalement pas prévu d'incarner un Élu dès la création, il est également prévu que les joueurs puissent faire privilégier cette optique à leurs personnages une fois qu'ils auront côtoyé des dragons et des Élus au cours de leur aventures.

Faire évoluer ses Tendances

Plus encore que son caractère et sa mentalité, les Tendances représentent la conception qu'un personnage a du monde, sa philosophie et sa façon de voir les différentes voies qui s'offrent à lui. De ce fait, ces valeurs vont immanquablement évoluer au fil des aventures.
Les valeurs des Tendances peuvent être modifiées de deux façons : lorsqu'un personnage fait appel aux Tendances ou lorsqu'il effectue des actions typiques de l'une des Tendances - telles que choisir de privilégier les hommes au détriment des dragons, se sacrifier pour défendre un village ou achever un adversaire qui demande grâce.

L'évolution par les dés

Les règles concernant la modification des Tendances selon les jets de dé et les choix faits à cette occasion sont expliquées pages 174 à 175. Au cours des parties, les joueurs vont vite s'apercevoir que conserver une Tendance constante et élevée peut être beaucoup plus difficile qu'il n'y paraît, car cela demande de suivre une certaine éthique de vie quels que soient ses avantages et ses inconvénients, ses échecs et ses réussites.

L'évolution par les actes

En théorie, toutes les actions d'un personnage sont susceptibles de lui faire gagner des Points de Tendance, car chacun de ses gestes peut contribuer à renforcer son éthique. Pour éviter que les moindres actions ne soient immanquablement traduites en gains (et pertes) de Tendance, le système n'exploite que les actions particulièrement flagrantes - qu'il s'agisse de propos, d'actes concrets ou de simples aspirations.
Chaque fois qu'un personnage commet une action "tendancieuse", le meneur de jeu peut décider de lui attribuer un gain de points dans la Tendance correspondante. S'il est souvent facile de déterminer quelle Tendance est mise en cause, il peut être plus délicat de chiffrer précisément le gain. Pour limiter les calculs, on considère qu'il est impossible de gagner plus de 5 cercles d'un coup.
Bien qu'il soit possible d'attribuer ces gains au cours de l'aventure, il est conseillé de procéder à la remise des points (pertes et gains) à la fin du scénario ou à un moment "charnière" de la campagne - quand les personnages sont plus à même de réfléchir sur leur comportement et leurs motivations. Pour éviter d'en oublier, le meneur de jeu peut noter les actions des personnages joueurs ou attribuer un nombre de points global, sans distinguer précisément les actions.

Dragon

La Tendance Dragon représente le respect que le personnage a de la vie, des Lois draconiques et des symboles représentant les Grands Dragons. Toutes les actions héroïques, les gestes de dévouement ou de sacrifice de soi, les preuves de fidélité aux Grands Dragons et les actes de même nature peuvent donc être traduits par un gain de points de Dragon.

Homme

La Tendance Homme incarne la curiosité, la révolte, l'imagination, la technique, l'inventivité, l'esprit d'initiative et l'intelligence propres aux hommes - par opposition aux dragons et à leur magie. Les créations, les négociations, les complots, les inventions, ainsi que tous les actes ouvertement hostiles à la suprématie des Grands Dragons, peuvent amener à un gain de points d'Homme.

Fatalité

Le Fatalisme s'appuie sur l'égoïsme, la cruauté, l'absence de pitié, l'extrémisme, la brutalité, la cupidité et tous les instincts vils ou bassement matériels. Ainsi, le meurtre prémédité, l'accès de colère injustifié, le manque de discernement, l'intransigeance et toutes les formes de dégradation de la vie peuvent provoquer un gain de points de Fatalité.

Les limitations dues aux Tendances

En plus de définir la mentalité et la philosophie des personnages, les Tendances décrivent leur capacité à appréhender, à apprendre et à manipuler toutes sortes de techniques, qu'il s'agisse de Compétences, d'armes, de Faveurs ou de sortilèges. La description de chacune de ces techniques fournit la valeur de Tendance nécessaire à son développement.
Par exemple, le niveau maximum de la Compétence Mécanismes ne peut dépasser 5 + Tendance Homme d'un personnage. L'usage des Sphères est également sérieusement soumis aux Tendances (cf. pages 204 à 206).
Chaque fois qu'un personnage ne satisfait plus aux exigences de Tendance d'une technique de Statut, il en perd l'usage tant qu'il n'a pas remonté sa Tendance à la valeur exigée. Dans le cas d'une Compétence limitée par une Tendance, il ne peut l'utiliser qu'à un score égal à la limite, et non à son total. Par exemple, si un personnage ayant 2 en Homme avait développé la Compétence Mécanismes à 7, et qu'il perde 1 Point de Tendance, il ne pourra plus utiliser sa Compétence qu'à un niveau de 6. Cependant, la Compétence reste à 7, car si le personnage remonte à 2 en Homme, il pourra de nouveau utiliser sa Compétence à sa valeur totale.
Dans le cas de pouvoirs spéciaux, de Privilèges, de Faveurs draconiques ou même d'un Statut, il appartient au meneur de jeu d'accompagner la perte éventuelle de bénéfices d'un examen de conscience, d'un rituel, d'un jugement ou d'une mise à l'épreuve qui permettra au personnage de comprendre pourquoi il a perdu son Statut, sa Faveur ou ses Privilèges. Car rien ne l'empêche, une fois sa Tendance revenue au niveau exigé, de retrouver ses bénéfices, du moment que le meneur de jeu accepte cette éventualité.
Tous les critères d'attribution et de retrait des bénéfices en fonction des Tendances sont fournis avec la description de chacun de ces bénéfices. Cependant, le meneur reste libre d'annuler certains Privilèges liés aux Tendances, en fonction du comportement, de l'importance, de la caste et du vécu du personnage.

Évoluer dans sa caste

L'accession aux différents Statuts des castes est soumise à une série d'épreuves. Les actes, le mérite et le comportement des citoyens sont donc aussi importants que leurs Compétences - dont l'évolution est traduite par l'utilisation des Points d'Expérience par les joueurs. Chaque caste exige un certain nombre de paramètres (tels que des niveaux de Compétences ou des valeurs de Tendance), mais il est important de prendre également en compte les actes du personnage, afin d'éviter que de simples calculs ne permettent aux aventuriers de prétendre devenir Maîtres de caste en trois scénarios...
Il appartient au meneur de jeu de déterminer quelles épreuves les personnages devront subir avant de pouvoir prétendre officiellement au Statut supérieur - c'est-à-dire, aux yeux de leurs supérieurs hiérarchiques. Pour les aider à improviser des quêtes, des cérémonies et des examens de conscience appropriés à chaque caste, les descriptions qui suivent présentent quelques habitudes courantes au sein des huit castes des terres draconiques. Il va sans dire que chaque personnage peut se voir imposer une épreuve différente, et que le meneur de jeu reste libre d'en imaginer autant qu'il le souhaite.

Apprenti

Pour entrer au sein d'une caste, il suffit généralement de montrer quelques prédispositions dans le domaine majeur dont celle-ci propose l'enseignement : un peu d'adresse chez les artisans, un bon contact humain chez les commerçants, un minimum de curiosité et d'alphabétisation pour les futurs érudits, etc.

Initié

Pour accéder au deuxième Statut d'une caste, il suffit généralement de se montrer compétent dans son domaine et de se plier consciencieusement aux Interdits, aux lois et aux principes de la caste. Quelle que soit sa caste, une simple action d'éclat peut permettre à un citoyen de devenir Initié.

Citoyen

Le véritable Statut de Citoyen n'est attribué qu'aux membres de caste dont le comportement et la mentalité ont une dimension sociale importante. Par ce titre, ils sont jugés dignes de prodiguer leur enseignement aux autres habitants de Kor. Pour y accéder, il sera nécessaire de prouver sa valeur en agissant, mais aussi en résistant à diverses tentations, en répondant régulièrement de ses actes et en s'acquittant honorablement de fonctions et de tâches parfois ingrates.

Maître

Comme leur nom l'indique, les Maîtres sont appelés à assumer d'importantes responsabilités, comme l'éducation des jeunes citoyens, la représentation de la caste auprès des autres factions, l'exercice d'une partie de la justice ou l'implication personnelle dans les affaires sociales, politiques, militaires et économiques de Kor. Seuls les individus dignes de confiance auront donc la chance d'accéder à ce Statut très convoité, après avoir maintes fois prouvé leur valeur par des faits et des interventions retentissantes. L'aura de respectabilité dont s'accompagne le Statut de Maître exige de plus que le citoyen soit charismatique, connu et porteur d'un nom capable d'inspirer la crainte et l'admiration.

Grand Maître (ou Maître d'une voie)

Ces citoyens d'exception sont une poignée au travers de Kor. Plus encore que les Maîtres, les Grands Maîtres ont à charge de s'occuper de toutes les affaires d'une branche entière de leur caste. Ce sont eux qui dirigent, ordonnent, tranchent, acceptent ou refusent, déclenchent les guerres ou les résolvent, interviennent dans les débats pour faire évoluer le contexte social d'une région... Une telle influence sur le monde ne peut donc être réservée qu'aux citoyens les plus méritants, les plus irréprochables, les plus habiles et les plus compétents dans leur domaine - mais aussi dans ceux de la politique, du compromis et du commandement. Sans exclure la possibilité qu'un personnage atteigne un jour ce stade, il convient de mettre en garde le meneur de jeu contre les énormes contreparties de l'obtention du Statut de Grand Maître par un membre du groupe. Car lorsque l'on devient responsable de dizaines de milliers de citoyens, il reste peu de temps pour courir le monde à la recherche d'aventures...

Le Grand Maître de la caste

Stade ultime de la progression sociale, le titre de Grand Maître d'une caste impose la gestion de centaines de milliers de citoyens et d'une partie de l'équilibre de Kor. Le grand Maître de la caste possède un pouvoir et un prestige seulement égalé par les dragons. Le plus souvent, le Grand Maître est un citoyen du cinquième Statut ayant fait ses preuves aux cours de longues années de labeur au service de son prédécesseur. Presque systématiquement, le Grand Maître est pressenti par les plus hautes instances sur l'inspiration du Grand Maître précédent. À la mort de ce dernier, ces instances choisissent dans leurs rangs le prétendant. Cette décision est ensuite laissée à l'appréciation du Grand Dragon patronnant la caste. En général, le prétendant est accepté par le Dragon qui le rencontre alors pour lui révéler les derniers secrets de son enseignement mortel, qui lui serviront à comprendre le monde qui l'entoure pour mieux l'administrer. Il est arrivé en de très rares occasions qu'un Grand Maître de caste quitte son poste pour des raisons de santé, par désaveu du Grand Dragon ou par complot. Ce dernier cas ne s'est présenté que deux fois dans l'histoire, deux fois dans la caste des combattants (on dit d'ailleurs que ces complots n'avaient pu aboutir que parce que le Grand Maître actuel n'avait plus le soutien de Kroryn).
Il n'existe que huit Grands Maîtres de caste dans tout Kor et atteindre ce degré de puissance est impensable pour un personnage interprété par un joueur. Tout au plus, cette consécration ne pourra qu'être le couronnement d'une vie pleine de gloire et d'exploits. Une fois ce titre obtenu, le personnage devient un confident des Grands Dragons et passe tout son temps à gérer des affaires politiques et continentales qui interdisent toute quête personnelle. Il vaut mieux dans ce cas "raccrocher" le personnage et cesser de l'interpréter. Après tout, que faire quand on est devenu l'un des êtres les plus puissants du monde...
Dans des cas très précis, un meneur de jeu extrêmement expérimenté pourra concevoir un scénario (ou une petite campagne) mettant en scène un ou deux Grands Maîtres de caste (mais jamais les huit !). Cette option demande aux joueurs de posséder une grande connaissance de *Prophecy* et ne peut en aucun cas déboucher sur une situation de jeu durable.

Changer de caste

Il n'est pas possible de changer de caste dans le système social extrêmement rigide de Kor. Toutefois, il arrive qu'un citoyen cherche à recevoir l'enseignement d'une autre caste que la sienne, tout en restant fidèle à sa caste première. Dans le cas improbable où il serait accepté, il sera suivi avec attention par les

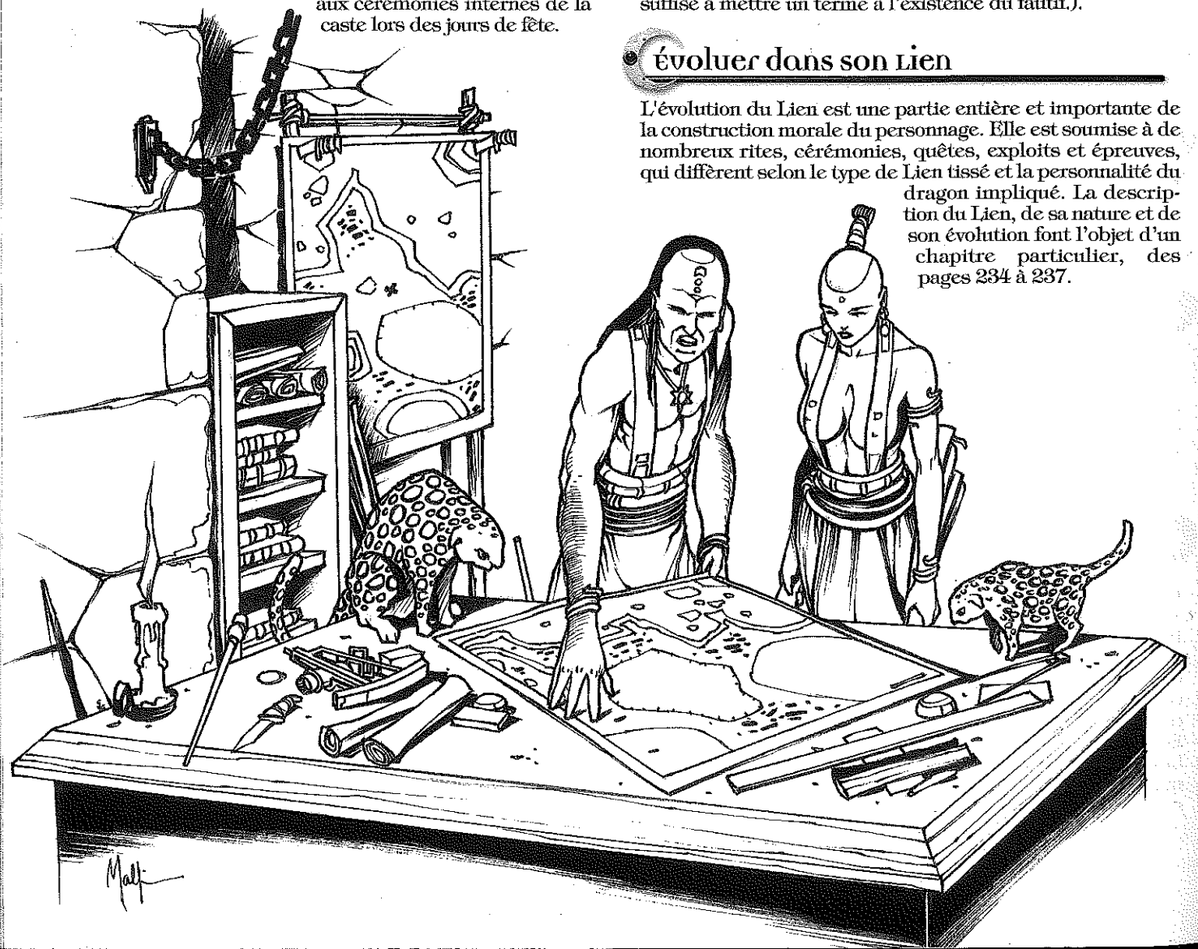
dirigeants des deux castes qui n'hésiteront pas à abuser de la double étiquette de leur citoyen, qui devient alors l'enjeu de pressions politiques dont il se passerait bien. Une fois admis, la progression peut se faire au même rythme au sein de deux, voire trois castes, du moment que le personnage prouve sa valeur (ce qui est alors extrêmement difficile).
Cette option de jeu est à réserver aux joueurs et aux meneurs de jeu les plus expérimentés, capables d'assumer la gestion de deux philosophies en un seul personnage.

Devenir citoyen honoraire

Dans certains cas, un citoyen pourra accomplir des actes de bravoure et des actions décisives pour le bien d'une caste différente de la sienne. Si ces actions sont particulièrement glorieuses, le personnage pourra être considéré comme un membre honoraire de la caste qu'il a aidée. Devenir membre honoraire consiste à se voir attribuer arbitrairement par les instances de la caste un Statut et le prestige qui en découle. Jamais un membre honoraire n'a reçu de Statut supérieur à celui de Citoyen (troisième Statut). De plus, un membre honoraire ne se voit jamais attribuer un Statut supérieur au sien.

Pouvoirs d'un citoyen honoraire

Un membre honoraire d'une caste a le droit de porter les marques de caste de son "Statut". Il dispose du prestige dû à ce rang lorsqu'il rencontre un membre de sa caste d'adoption. Il peut donner son avis lors des rassemblements et participer aux cérémonies internes de la caste lors des jours de fête.



En termes techniques, un citoyen honoraire peut apprendre les Compétences réservées d'une caste comme s'il en faisait partie. Il n'est pas soumis aux impératifs techniques normalement appliqués pour l'obtention de son Statut et se voit instruit pour disposer des bénéfices de son Statut (et des précédents). Il peut de plus apprendre un Privilège de sa caste d'adoption (et un seul), qui lui sera enseigné comme gage de fraternité. Le coût de ce Privilège est alors de dix fois le coût indiqué entre parenthèses (au lieu de cinq pour un "vrai" membre de cette caste).

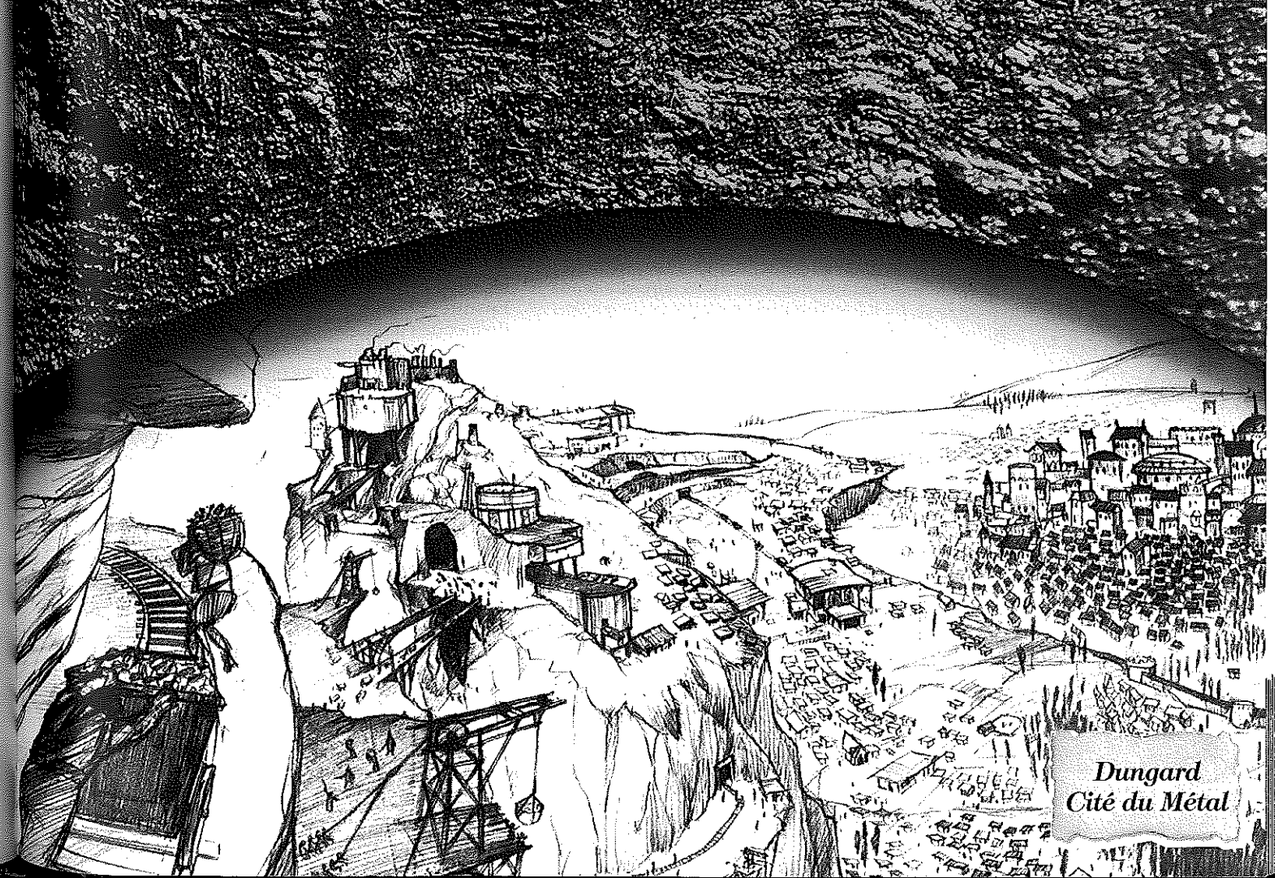
Limitations et devoirs d'un citoyen honoraire

Un membre honoraire ne peut pas prétendre à l'évolution de son Statut. Il a un pouvoir bien moins important que les citoyens réels. Un membre honoraire ne peut former d'apprenti, enseigner les Compétences réservées de la caste ou les bénéfices. De même, il ne peut divulguer les secrets du Privilège qu'il s'est éventuellement vu enseigner. Il ne peut parler au nom de la caste et ne parlera qu'après tous les citoyens de sa caste d'adoption si un litige survient. Enfin, un citoyen honoraire ne possède pas les secrets des Techniques particulières liées à chaque Statut (la force du rouage, l'œil du maître, etc.). Un citoyen honoraire doit se montrer digne de sa position et de la confiance qui lui est accordée et doit toujours veiller à protéger les intérêts de sa caste d'adoption. Un statut de membre honoraire peut être retiré par les autorités de la caste d'adoption si des manquements graves sont commis (bien qu'en général la colère des citoyens de la caste suffise à mettre un terme à l'existence du fautif.).

Évoluer dans son Lien

L'évolution du Lien est une partie entière et importante de la construction morale du personnage. Elle est soumise à de nombreux rites, cérémonies, quêtes, exploits et épreuves, qui diffèrent selon le type de Lien tissé et la personnalité du dragon impliqué. La description du Lien, de sa nature et de son évolution font l'objet d'un chapitre particulier, des pages 234 à 237.

LE MENEUR DE JEU



Dungard
Cité du Métal

Le système de jeu



Introduction

Pour découvrir toutes les richesses de leur nouveau cadre de jeu, les joueurs et leurs personnages vont effectuer toutes sortes de voyages, accomplir des quêtes et faire des rencontres qui, derrière la mise en scène du meneur de jeu, feront appel à la mécanique d'un système. Le système de jeu de *Prophecy* se veut à la fois simple et riche, tant pour permettre aux joueurs de se concentrer sur leur personnage que pour faciliter le travail du meneur de jeu.

Prophecy utilise les dés pour représenter le hasard, la chance et l'intrusion du destin dans les actions des personnages. Plusieurs dés à dix faces (D10), de couleurs différentes, suffiront pour faire face à toutes les situations.

Avant d'entrer dans le détail du système de jeu, il est important de préciser deux choses : désormais, ce jeu est le vôtre. Si une règle vous semble inutile, délicate ou trop complexe, rien ne vous empêche de la modifier, voire de la supprimer ou de lui préférer une variante personnelle. Vous trouverez dans ces pages un grand nombre d'options et de règles annexes que rien ne vous oblige à mettre en pratique. En revanche, le système faisant appel à des valeurs chiffrées, à des choix, à des déterminations de valeur par le meneur, il convient de respecter toutes ses décisions. Le meneur a toujours le dernier mot. Si une action provoque une discussion autour de la table, c'est à lui de trancher les points de vue et de relancer la partie. Pour ce faire, ses décisions seront considérées comme incontestables.



Quand faire appel au système de jeu ?

Le système de jeu n'est qu'un instrument au service des joueurs et de leurs initiatives. Aussi, pour éviter que la technique ne prenne le pas sur l'aspect ludique et théâtral du jeu, il est conseillé de ne faire appel aux règles qu'en cas de nécessité absolue, c'est-à-dire lorsque le dialogue entre les acteurs et le sens de l'improvisation ne peuvent résoudre une situation épineuse.

Pour inciter les meneurs de jeu à utiliser une dimension épique, *Prophecy* permet aux personnages de réussir toutes les actions qui font partie de leur quotidien. Par exemple, un forgeron qui passe trois jours dans son atelier réussit à créer une vulgaire épée, du moment qu'il possède les Compétences requises. Par contre, s'il désire façonner une arme particulièrement ouvragée, un jet sera nécessaire pour déterminer la qualité de son œuvre. Ce cas de figure est applicable à toutes les actions "évidentes" que les personnages pourront entreprendre.

Ensuite, pour offrir aux joueurs l'occasion de donner de l'ampleur à leur personnage, et éviter que ces derniers ne se résument à une simple série de chiffres, il est conseillé de laisser les dialogues porter leurs fruits sans faire appel aux dés. Ainsi, si un commerçant souhaite négocier le prix d'une marchandise, il appartiendra au joueur d'incarner son personnage de façon crédible et de mener la discussion pour arriver à ses fins. Bien entendu, cette négociation en temps réel peut finalement aboutir à un jet de dés (jet de Marchandage), mais il est beaucoup plus gratifiant pour le joueur de réussir par la parole que grâce à une simple addition. Par contre, il est tout à fait possible de combiner les deux et d'attribuer au jet de dés un bonus en fonction de la qualité de la négociation simulée par le joueur. Ce principe de bonus (+2 sur le jet...) est applicable à toutes les situations où le discours du joueur peut favoriser les actions de son personnage, même lors d'un combat.

Le système de résolution des actions

Les actions de base

Dans *Prophecy*, toutes les actions sont résolues par une seule et même formule qui additionne trois valeurs : la valeur de l'Attribut (ou de la Caractéristique associée), le score de la Compétence utilisée et le résultat d'un dé, à comparer à la Difficulté de l'action entreprise. Choisie par le meneur de jeu, cette Difficulté se traduit par un palier généralement compris entre 5 et 40, selon que l'action varie d'évidente à impossible.

EFFECTUER UNE ACTION

Valeur de l'Attribut + score
de la Compétence + 1D10
à comparer à la Difficulté de l'action

Cette formule est valable pour des actions entreprises par les personnages, mais aussi pour gérer les actions des monstres, les phénomènes magiques ou des événements particuliers. Selon l'action, ce seront les valeurs utilisées qui changeront. Par exemple, un coup d'épée impliquera la Compétence Armes tranchantes et l'Attribut Physique tandis qu'une tentative de séduction utilisera les valeurs de Séduction et de l'Attribut Social, mais l'addition reste la même.

Avec ce système, après que le meneur de jeu a défini la Difficulté et les éventuels modificateurs (provenant de techniques, de connaissances ou de conditions particulières), le joueur n'a qu'à faire la somme des trois valeurs et sait immédiatement si l'action de son personnage est réussie ou non.

Niveaux de réussite

Ce système permet également d'interpréter la qualité de la réussite. Plus le résultat est élevé, meilleur est le résultat de l'action entreprise par le personnage. La marge entre le résultat et la Difficulté se subdivise alors pour évaluer cette réussite. Comme nous l'avons évoqué dans la Création de personnage, chaque tranche de 5 points au delà de la Difficulté constitue un Niveau de Réussite (NR). Ces NR permettent de préciser la qualité de son action, l'étendue des blessures infligées par un coup, de juger de la beauté d'une œuvre artisanale ou de retenir son souffle plus longtemps.

Dans la plupart des cas, c'est le nombre de NR qui compte pour évaluer la qualité d'un jet, mais la marge complète peut également servir à mesurer deux jets opposés (cf. Les jets d'opposition).

Maîtrise et chance

La Maîtrise et la Chance peuvent intervenir directement sur le système de jeu. La Maîtrise reflète une certitude et une habitude qui permettent des actions exemplaires alors que la Chance simule ce petit plus qui rattrapera de justesse une action. Dans les deux cas, les valeurs de ces Attributs Mineurs peuvent modifier la valeur d'un jet, en dépensant des points afin de les ajouter au résultat du dé. Ces deux Attributs sont intimement liés. La somme de leur valeur maximale ne peut jamais excéder 10. Si un joueur a 7 en Chance et 3 en Maîtrise, il ne peut plus augmenter l'un à moins de rogner sur l'autre (cf. chapitre L'expérience). Cette règle concerne les scores maximum, et non les scores actuels.

Ces deux Attributs se dépensent et se regagnent aisément, ce qui fait que toute réflexion sur leur évolution se fait par rapport au maximum autorisé.

Utiliser de la maîtrise

La Maîtrise est une force d'habitude. Ces points se dépensent AVANT le jet du dé, afin d'augmenter le résultat de base et de pouvoir prévoir une réussite probablement plus spectaculaire. Les Points de Maîtrise dépensés peuvent se dépenser d'un coup ou par petites touches isolées (un point ou deux). Ils sont utilisables sur tous les jets où un dé est lancé, sauf les jets de dommages.

Les Points de Maîtrise permettent d'obtenir un score final plus élevé et de justifier plus de NR.

Utiliser de la chance

La Chance est une force aléatoire. Ces points se dépensent APRÈS le jet du dé et s'y ajoutent si le score final obtenu est insuffisant pour réussir l'action. Le joueur doit donc en dépenser assez pour espérer atteindre le seuil de Difficulté. Les Points de Chance peuvent se dépenser sur tous les jets où un dé est lancé, sauf les jets de dommages.

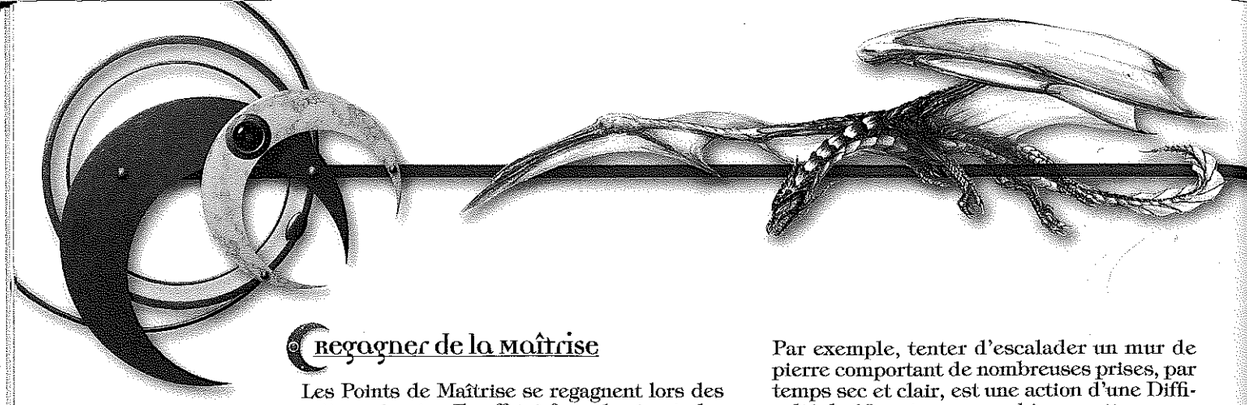
Les Points de Chance permettent d'obtenir au mieux une réussite simple. Il n'est pas possible de dépenser des points pour dépasser le seuil de Difficulté et en plus prétendre à un NR. De même, il est impossible d'en dépenser sur une action dont le jet est déjà égal ou supérieur à la Difficulté.

Dans certains cas, un jet sera effectué contre une Difficulté inconnue du joueur. Ce dernier doit alors dépenser des points "en aveugle" en espérant que ce coup de pouce suffira. S'il ne suffit pas, les points sont perdus quand même : tenter un coup de chance est un risque, jamais une certitude...



Calculer les NR

Un résultat total de 23 par rapport à une Difficulté de 10 est un jet réussi avec 2 NR. Les trois points entre 20 et 23 ne constituent pas une différence assez notable pour qu'un NR la signale.



Regagner de la Maîtrise

Les Points de Maîtrise se regagnent lors des actions réussies. En effet, à force de réussir des actions, on gagne de la confiance et de la sûreté.

Action réussie
= 1 Point de Maîtrise regagné

Réussite critique
= 2 Points de Maîtrise regagnés

Il n'est possible d'accumuler des Points de Maîtrise qu'à concurrence de son maximum d'Attribut Maîtrise. De plus, il n'est pas possible de regagner de la Maîtrise sur une action ayant impliquée de la Maîtrise, de la Chance ou dans un tour où l'on a déjà utilisé de la Maîtrise (même si l'on peut l'utiliser plusieurs fois dans un même tour en répartissant les points sur divers jets).

Regagner de la chance

Les Points de Chance se regagnent lors des actions ratées. En effet, à force de rater des actions, la chance va bien tourner à un moment ou un autre.

Action ratée
= 1 Point de Chance regagné

Échec critique
= 2 Points de Chance regagnés

Il n'est possible d'accumuler des Points de Chance qu'à concurrence de son maximum d'Attribut Chance. De plus, il n'est pas possible de regagner de la Chance sur une action ayant impliquée de la Maîtrise ou dans un tour où l'on a déjà utilisé de la Chance (même si l'on peut l'utiliser plusieurs fois dans un même tour en répartissant les points sur divers jets). La chance peut être insolente, mais pas permanente...

Déterminer la difficulté d'une action

Alors que la description d'une action suffit souvent à déterminer le type de jet à effectuer ainsi que les Attributs et Compétences qui s'imposent, le calcul de la Difficulté doit prendre en compte un certain nombre de paramètres et d'éléments extérieurs auxquels il est important de s'habituer. En général, une action possède une Difficulté en soi, quelle que soit la personne qui tente de la réussir. Peu importe qu'elle soit un novice téméraire ou un expert renommé.

Par exemple, tenter d'escalader un mur de pierre comportant de nombreuses prises, par temps sec et clair, est une action d'une Difficulté de 10, qui correspond à une action assez simple. En revanche, gravir une muraille particulièrement lisse et rendue glissante par une pluie battante est une action d'une Difficulté de 20 au minimum.
Beaucoup d'actions, comme l'utilisation des sortilèges magiques par exemple, possèdent une Difficulté fixe. Il en va de même pour la plupart des actions de combat, dans lesquelles le système de chiffres intervient plus souvent.
Pour des raisons de simplicité et de calcul, les Difficultés des actions sont données par paliers de 5, mais de nombreux cas utiliseront des valeurs différentes afin de permettre une plus grande finesse.
Le tableau qui suit devrait vous permettre d'attribuer facilement - et surtout rapidement - une Difficulté à chaque action de jeu.

ÉCHELLE DES DIFFICULTÉS

5	Évident
10	Facile
15	Moyen
20	Assez difficile
25	Difficile
30	Très difficile
35	Impensable
40	Impossible

Exemples de Difficultés :

Combat

5 : dégainer, reconnaître une arme
15 : porter, parer ou esquiver un coup normal
25 : viser une zone vitale, désarmer un adversaire
35 : esquiver une flèche les yeux bandés

Mouvement

5 : nager dans un lac, monter sur un rocher
15 : nager en rivière, grimper à un arbre
25 : nager en armure légère, escalader une falaise
35 : remonter le courant ou escalader en armure

Théorie

5 : connaître le calendrier, compter sur ses doigts
15 : deviner l'heure grâce au soleil, savoir lire les mots simples
25 : prévoir le temps du lendemain, écrire de la poésie
35 : prévoir le temps de la semaine suivante, inventer une formule mathématique

Pratique

5 : laver une plaie, suivre une route balisée
15 : panser une blessure, tracer un itinéraire
25 : ôter une pointe de flèche, s'orienter en forêt
35 : ôter une flèche proche du cœur, s'orienter en haute montagne de nuit

Technique

5 : poser un collet, tendre un arc
15 : désamorcer un piège à loup, atteindre une cible à dix mètres
25 : graver de la fausse monnaie, faire mouche à trente mètres
35 : assembler des engrenages, couper en deux une flèche déjà plantée

Manipulation

5 : faire des ricochets, faire un nœud simple
15 : jongler avec trois balles, manier un lasso
25 : jongler avec des torches, se défaire de ses liens
35 : jongler en équilibre sur une corde, ôter son armure sous l'eau

Communication

5 : obtenir une petite remise, mentir à un inconnu
15 : négocier une remise importante, mentir à un proche
25 : faire réduire le prix de moitié, mentir à un Inquisiteur
35 : ne pas payer la marchandise, mentir à un dragon

Influence

5 : faire peur à un enfant, approcher un animal domestique
15 : impressionner un adulte, apprendre des tours à un chien
25 : faire douter un soldat, dresser un animal sauvage
35 : impressionner un dragon, domestiquer une créature draconique

Bonus et malus

Les bonus et les malus ne sont rien d'autre que des points attribués par le meneur de jeu en fonction des circonstances, des détails sur la façon dont le personnage agit, de ses instruments ou de ses expériences similaires. Dans le cas d'un bonus, ces points viennent s'ajouter au score de base du personnage ; dans le cas d'un malus, ils se retranchent. Ces bonus sont de deux types : les directs, estimés par le meneur de jeu, et les indirects, calculés par rapport au résultat d'un jet préliminaire (comme prendre un temps pour identifier une cible dans une mêlée).

Bonus et malus directs

Les bonus et malus directs peuvent découler de toutes sortes de paramètres extérieurs. De mauvaises conditions climatiques gêneront la chasse et la progression des chevaux, une herbe rare facilitera la confection d'onguents, un statut social élevé accélérera sensiblement les négociations, l'appartenance au mouvement humaniste compliquera les rencontres avec un dragon... Dans le même ordre d'idées, il existe toutes sortes d'instruments, d'outils, de vêtements, mais aussi d'habitudes et de connaissances, susceptibles de conférer des bonus et/ou des malus aux jets.
Ces bonus ou malus s'échelonnent normalement selon une échelle de -4 à +4. Si elle s'avère trop limitée pour prendre en compte les facilités ou handicaps du personnage, c'est alors la Difficulté qui devra être changée pour être plus réaliste. Certaines situations, comme des enchantements magiques ou l'aide impromptue d'un dragon, pourront amener à un modificateur plus étendu.

Bonus et malus indirects

Dans ce cas, il s'agit d'un bonus obtenu par une action préliminaire, comme prendre plus d'élan pour sauter ou essayer de mieux se placer en combat. Dans ce cas, le meneur de jeu détermine la Difficulté de l'action préliminaire et tous les NR obtenus par le personnage lors de cette action sont comptés comme des bonus de +1 sur l'action suivante. En général, la Difficulté de l'action de préparation sera de 15, ce qui permet d'évaluer rapidement les effets d'une manœuvre simple anticipée. Dans certains cas, l'action préliminaire pourra avoir une telle importance qu'il sera obligatoire de la réussir pour ne serait-ce que pouvoir tenter la suivante, comme de réussir à sauter en selle pour fuir à cheval sans prendre calmement le temps de chausser les étriers.
Dans le cas de cet exemple, un personnage très pressé de quitter un village décide de bondir sur l'abreuvoir, d'arriver en selle et de lancer le cheval à fond, car s'il devait prendre le temps de monter, il pourrait se voir rattrapé ou surpris. Le meneur de jeu décide alors d'un jet préliminaire d'Acrobatie d'une Difficulté de 15, dont chaque NR éventuel donnera un bonus de +1 au jet d'Équitation qui va suivre. Bien sûr, si ce jet est raté, il ne sera même pas question de ten-ter le jet d'Équitation, car le fuyard aura probablement fait une chute malheureuse dans l'abreuvoir.



Exemples de bonus et malus

-4 Ne jamais avoir tenté l'action auparavant
-3 Oublier d'ôter ses bottes pour nager
-2 Courir en sandales, peindre à la bougie
-1 Utiliser du matériel mal entretenu

0 Action effectuée sans préparation particulière

+1 Prendre de l'élan pour sauter en selle
+2 Se faire expliquer la manœuvre par un expert juste avant
+3 Huiler un parquet pour marcher en silence
+4 Gravir une falaise avec des crampons, des pitons et de la corde en réserve

Effectuer des actions

Le choix des valeurs

L'ensemble du système de jeu repose sur l'utilisation des différentes valeurs chiffrées que sont les Attributs, les Compétences et les Caractéristiques. Certaines actions impliqueront des Compétences, d'autres des Caractéristiques, mais tous les jets prendront en compte la valeur d'un des quatre Attributs Majeurs.
Il convient donc de bien choisir l'Attribut et la Compétence qui permettront de résoudre une action donnée. Dans la plupart des cas, la description de l'action suffira à désigner l'Attribut qui sera utilisé, mais il est possible que certaines actions complexes génèrent un doute quant au choix de la Compétence. Prenons l'exemple d'un personnage désirant sauter d'un toit à un autre. Cette action peut dépendre de l'Athlétisme ou de l'Acrobatie. Il convient donc de se baser sur la description du joueur. S'il décrit son personnage prenant plusieurs mètres d'élan, c'est une action d'Athlétisme. S'il décide d'utiliser une corde à linge pour s'en servir comme relais pour gagner de l'impulsion, c'est de l'Acrobatie. Reste à savoir si la corde est assez résistante...
En cas de doute, le meneur de jeu désigne la Compétence qui lui paraît la plus appropriée.
À l'inverse, lorsque la Compétence s'impose d'elle-même, c'est le choix de l'Attribut qui pourra varier.

Les différents types d'actions

***Actions physiques** : tous les efforts, les mouvements, les coups et les manœuvres faisant appel à la souplesse, à la force, à la résistance ou à la rapidité.*
Exemples : courir, se battre, escalader une paroi, lutter contre un poison, monter à cheval, se déplacer silencieusement, nager, etc.

***Actions mentales** : apprentissage, efforts de mémoire, résolution d'énigmes et autres actions liées à la vivacité d'esprit, à la volonté ou à l'intelligence pure.*
Exemples : lire, écrire, traduire, mémoriser, apprendre, concevoir, observer, résister à la douleur, etc.

***Actions manuelles** : tout ce qui touche de près ou de loin à la manipulation, à la fabrication et à l'utilisation d'objets ou d'instruments.*
Exemples : jongler, lancer, viser, forger, confectionner, jouer, utiliser une arme de distance, poser ou désamorcer un piège, etc.

***Actions sociales** : actions fondées sur le dialogue, l'intimidation, le charme, la psychologie ou l'interprétation du comportement.*
Exemples : jouer la comédie, négocier, intimider, influencer, mentir, séduire, convaincre, dresser, etc.

Les jets de caractéristique

Les jets de Caractéristique sont utilisés pour pallier à l'absence d'une Compétence mais où l'action reste possible ou bien pour effectuer des jets faisant appel au corps et à l'esprit d'un personnage. La mémoire, les sens, l'endurance, la perception et le sang-froid sont autant d'exemples d'actions qu'aucune Compétence n'est prévue pour gérer.

JET DE CARACTÉRISTIQUE

Valeur de l'Attribut + valeur de la Caractéristique + 1D10
à comparer à la Difficulté de l'action

Par exemple, un joueur dont le personnage tente de se souvenir du contenu d'un ouvrage pourra effectuer un jet de Mental + Intelligence contre une Difficulté variable (en fonction du temps écoulé).
Si l'action entreprise par le personnage n'implique aucune notion de réussite particulière, il est possible d'effectuer le jet en utilisant la Caractéristique qui se rapproche le plus de la Compétence manquante, et ce sans modifier la Difficulté du jet. Par exemple, remplacer une Connaissance par Intelligence pour obtenir une information courante sur un sujet donné.
Si l'action est complexe, ou qu'elle implique une notion de réussite particulière, il est toujours possible d'utiliser une Caractéristique, mais en augmentant de 5 la Difficulté du jet. Par exemple, effectuer un jet de Mental + Intelligence contre une Difficulté de 20 pour deviner le prix d'un objet qui serait en fait déterminable par un jet de Mental + Estimation.
Si l'action entreprise exige une connaissance ou une technique particulière, il est possible que le meneur de jeu déclare l'action "impossible". Par exemple, comprendre la nature d'un objet ensorcelé sans avoir la moindre notion de magie.

Prenons dans ce cas l'exemple de l'épée. Si un personnage tente de frapper ou de parer un coup en utilisant son arme, le jet s'effectuera avec l'Attribut Physique, car ces actions de combat découlent d'un mouvement et d'un effort manifestes. Par contre, si ce même personnage tente d'estimer la valeur marchande d'une épée ou de reconnaître les symboles gravés sur sa garde, il devra utiliser l'Attribut Mental. Il en va de même pour l'Attribut Manuel, qui pourra être utilisé pour entretenir une épée.
Dans l'absolu, toutes les Compétences peuvent être utilisées avec les différents Attributs - même si l'on conçoit mal comment associer Armes tranchantes et Social, ou Séduction et Manuel (encore que...).

Certaines actions complexes peuvent mettre en cause deux ou plusieurs Compétences. Savoir dépecer un dragon de Lôm pour en faire une armure (cf. pages 274 à 275), par exemple, implique que le personnage possède les Compétences Connaissance des animaux, Artisanat (tanneur) et Artisanat (armurier). Si le personnage ne possède pas toutes les Compétences requises, il est toujours possible de remplacer l'une des Compétences manquantes par une Caractéristique, mais la Difficulté sera alors augmentée de 5. Si l'action est trop complexe ou que les Compétences requises sont trop spécialisées, il est possible d'interdire tout jet, rendant ainsi l'action impossible, ou d'augmenter la Difficulté de 5, voire de 10, pour chaque Compétence manquante. Il serait en effet inconcevable qu'un personnage ne possédant aucune des trois Compétences requises dans cet exemple parvienne à concevoir une protection valable.

Les jets de compétence

La majeure partie des actions nécessitera l'utilisation des Compétences, car ces scores fondamentaux du jeu représentent à la fois le savoir-faire et la connaissance que les personnages se sont forgés des différentes techniques. Avant d'envisager une autre solution (telle que l'utilisation d'une Caractéristique, par exemple), il est vivement conseillé de penser à cette solution et de demander au joueur s'il possède la Compétence en rapport avec son action.
Si l'action est simple ou anodine, il n'est pas forcément nécessaire d'effectuer un jet. Posséder la Compétence suffit à justifier une réussite sans grand impact sur le déroulement de l'aventure. Par exemple, forger une arme quelconque (Artisanat (forge d'armes)) ou allumer un feu (Survie).
S'il s'agit d'une action complexe, impliquant une notion de "qualité de réussite", le jet de dé devient indispensable. Par exemple, forger une épée de qualité ou allumer un feu sous la pluie battante.

Les jets de dé

La règle du 10

Lorsqu'un 10 est obtenu, le joueur doit relancer un dé. Si le résultat de ce dernier est strictement INFÉRIEUR à la valeur de la Compétence ou de la Caractéristique qu'il utilise, il obtient une RÉUSSITE CRITIQUE. Sinon, il conserve simplement son 10.
La réussite critique se traduit toujours par un bonus de 5, qui vient s'ajouter au résultat du jet, soit Attribut + Compétence + 10 (résultat du dé) + 5 (critique). Elle peut être interprétée par un éclair de génie, un regain d'énergie, un coup minutieusement préparé, etc. Lors d'un combat, une réussite critique permet d'effectuer un coup aux effets spectaculaires, grâce aux tables de critiques (cf. pages 189 à 191), et d'infliger des dommages mortels.

Isham...

Au cours d'une cérémonie dans une chapelle de Nenya, Isham entend parler d'un lieu magique qui semble être à la confluence du feu et des vents, donnant lieu à divers phénomènes surnaturels. Afin de décider ses compagnons à l'accompagner sur les lieux pour méditer et mieux comprendre ces deux Sphères, il fouille sa mémoire pour trouver des arguments. Sébastien effectue alors un jet de Mental + Connaissance de la magie contre une Difficulté de 15. Il possède 5 en Mental et 5 en Connaissance de la magie. Il tire un 10 sur son dé. Il rejette un autre dé et obtient un 2, ce qui est inférieur à son 5 de Connaissance la magie. C'est donc une réussite critique. Son score final est donc de 5 + 5 + 10 soit 20, +5 de son critique soit 25. Il obtient donc 2 NR. Il prend alors conscience qu'en plus de lui offrir une méditation profitable et améliorer durablement son empathie avec les Sphères du Feu et des Vents, ce lieu pourrait peut-être même éveiller l'esprit de ses compagnons...

Rappel : une réussite critique fait regagner deux Points de Maîtrise au personnage, au lieu de un pour une réussite simple.
Il est important de préciser qu'une réussite critique n'entraîne pas nécessairement la réussite automatique d'une action. Si, avec un résultat de 10 et le bonus de 5, le score n'est pas au moins égal à la Difficulté, l'action échoue.

La règle du 1

Dans le même ordre d'idées, lorsqu'un résultat de 1 est obtenu, l'action a de grandes chances de se transformer en une véritable catastrophe. Comme précédemment, le joueur doit relancer un dé et comparer le résultat à la Compétence ou la Caractéristique employée. Si le résultat est strictement SUPÉRIEUR à la valeur utilisée, il obtient un ÉCHEC CRITIQUE.
Un échec critique peut se traduire par une maladresse, une chute, une erreur d'appréciation, etc. Lors d'un combat, les effets d'un échec critique risquent évidemment d'entraîner de terribles complications, en plus d'une manœuvre lamentablement ratée. Les effets d'un échec critique sont à l'appréciation du meneur de jeu. Il improvisera selon la situation et pourra décider d'augmenter de 5 (voire de 10 pour les situations extrêmes) la Difficulté du prochain jet du personnage, à moins que sa description ne soit assez explicite.

Isham...

Isham, en plein cœur d'une bagarre d'auberge, décide de porter un bon coup de poing à un adversaire. Sébastien jette un dé et obtient 1. Aussitôt, il en jette un autre pour tester son Corps à corps. Il obtient un 9, ce qui est largement supérieur à son score de 6. Le meneur de jeu peut alors décider qu'Isham a trébuché sur un gobelet et se retrouve au sol (être au sol en pleine rixe est une gageure) ou bien qu'il a mal jugé son coup et qu'il a frappé un poteau de bois juste derrière son adversaire. La main endolorie (mais sans dommages durables), Isham aura un malus de 5 à son prochain coup utilisant la main.

Rappel : un échec critique fait regagner deux Points de Chance au personnage, au lieu d'un pour un échec simple.

Les Tendances dans le système de jeu

Les Tendances correspondent aux trois grands axes d'évolution que peuvent suivre les hommes, ainsi qu'à la représentation symbolique des trois forces majeures du monde - celle des Dragons, des Humanistes et des Fatalistes. Pour utiliser ces éléments fondamentaux de l'univers, le système se propose de traduire l'influence des Tendances sur le comportement des personnages en lançant non pas un, mais trois D10. Pour différencier les dés, il est indispensable d'utiliser trois dés de couleurs différentes et même, si possible, de convenir de la couleur de chaque dé au début de la partie.

De l'usage des Tendances

Selon les situations et le style de jeu qu'il désire imposer à sa table, le meneur de jeu pourra décider d'un usage plus ou moins limité des Tendances. De façon optionnelle, il peut décider de réserver l'usage des Tendances aux jets les plus importants, ayant rapport avec l'accomplissement du personnage et ses convictions profondes. Dans ce cas, les Tendances s'utiliseront lors des opérations magiques, des combats les plus épiques et des actes héroïques en général.
De même, de façon moins restrictive et afin de préserver aux Tendances une image "sacrée", un meneur de jeu pourra s'il le désire interdire l'usage des Tendances pour les jets les plus communs, tels qu'allumer un feu ou marchander le prix de la chambre d'auberge. Bien sûr, il lui appartient dans ce cas de fixer avec ses joueurs les limites de ces situations.

Faire appel aux Tendances

Pour effectuer une action, les joueurs ont deux possibilités : soit ne lancer qu'un dé, soit faire appel aux Tendances pour en lancer trois. Dans ce cas, ils devront choisir et conserver UN SEUL dé.
La possibilité de faire appel aux Tendances est sûrement l'une des options les plus séduisantes du système de jeu. Car, en plus d'augmenter les chances de réussite d'une action, elle permet d'interpréter le comportement d'un personnage, la qualité de son action et l'intervention de forces telles que le hasard, la détermination, l'héroïsme ou la destinée.

En effet, faire appel aux Tendances est plus qu'une façon de choisir par intérêt la voie de la facilité. Lorsqu'un personnage fait appel aux Tendances, il laisse fluctuer sa balance morale selon la situation et ses sentiments. Outre le fait de se laisser guider par les grandes forces de l'univers, c'est une remise en cause et une épreuve pour ses propres valeurs.

Si l'action est couronnée de succès, le personnage s'en trouvera empli de joie et de fierté.

Si elles est décevante, il connaîtra alors le doute et remettra inconsciemment en question certaines facettes de sa personnalité, au risque de voir évoluer ses Tendances.

QUAND FAIRE APPEL AUX TENDANCES?

L'appel aux Tendances est normalement possible pour tous les jets, sauf ceux de l'Initiative et du calcul des "effets" tels que les dommages, la portée ou la durée des sortilèges.

La procédure est la suivante et reste la même quelle que soit l'action :

• Le joueur annonce son intention de faire appel aux Tendances.

• Il annonce le dé qu'il PRÉTEND conserver. Ce dé devra être celui de la Tendance la plus développée chez son personnage.
Si deux scores sont égaux, le joueur doit choisir laquelle prend le pas dans son système moral. Pour définir cette Tendance "majeure" d'un personnage, on ne compare que le niveau, sans tenir compte des cercles éventuellement noircis. Annoncer ce dé est une affirmation de la cohérence du personnage et de la suite logique de ses méthodes. Un joueur ne peut en aucun cas annoncer une Tendance qui n'est pas la plus élevée chez son personnage.

• Le joueur jette les dés et décide alors, selon les résultats obtenus sur chacun des dés, celui qu'il va RÉELLEMENT conserver. Ce dé n'est pas forcément celui qu'il avait prétendu conserver. Il peut prendre celui qu'il désire parmi les trois, mais ce choix sera plein de conséquences. En effet, en faisant appel aux Tendances, le personnage laisse une chance aux autres méthodes, qui peuvent tout à coup lui apparaître comme plus adaptées. Par ce choix, il va soit affirmer ses convictions et suivre la philosophie et les méthodes de sa Tendance la plus élevée ou alors se laisser tenter par d'autres modes d'action.

• Il vérifie alors seulement d'éventuels échecs ou réussites critiques et calcule le résultat de son jet. Il détermine alors si son action est réussie ou ratée.

• Le meneur de jeu indique les changements dans l'équilibre des Tendances du personnage, qui sont alors immédiatement appliqués.

Voir évoluer ses Tendances

Lorsqu'un joueur a choisi son dé lors de l'utilisation des Tendances, il a fait faire un choix moral à son personnage. Il a pu assumer ses Tendances, envers et contre tout, peu importe alors pour lui si le jet peut le conduire à un échec ou à une réussite critique. Mais il a pu aussi céder à la voie de la facilité et choisir le plus avantageux sans chercher à assumer une quelconque identité éthique. Selon ce choix, sa balance des Tendances va évoluer, ce qui rejaillira sur son caractère.

Si le dé conservé est le dé annoncé, le joueur affirme sa Tendance majeure. Il gagne un cercle dans cette Tendance et renforce ses convictions, dans l'adversité ou dans la réussite. Si ce jet est une réussite critique, il gagne alors deux cercles. S'il s'agit d'un échec critique, il raye alors un cercle dans cette Tendance : c'est le doute dans l'échec.

Si le dé est différent, il raye alors un cercle dans la Tendance délaissée et en gagne une dans la Tendance choisie. C'est un transfert dans ses valeurs morales. Si le dé a donné un 10, il transfère deux cercles, et si cette réussite devient critique, il en transfère trois.
Lorsqu'une Tendance baisse progressivement, elle peut atteindre zéro cercles. Si une nouvelle perte survient (ou si la perte dépasse les cercles restants), la Tendance baisse alors de 1 et le nouveau score est calculé avec plusieurs cercles noircis. De même, si un gain fait passer les cercles à plus de 10, ces cercles sont rayés et la Tendance augmente de 1.

Isham...

Isham a obtenu une réussite critique sur le dé de la Fatalité alors qu'il avait annoncé le dé du Dragon. Sa Tendance Dragon est à ce moment de 3 avec un cercle noirci et sa Tendance Fatalité est de 0, mais avec huit cercles cochés. Il doit donc rayer trois cercles en Dragon et en cocher trois en Fatalité. Sa Tendance Dragon retombe donc à 2 avec huit cercles noircis et sa Tendance Fatalité passe à 1 avec un cercle coché. Isham vient de goûter à la facilité de la Fatalité et au fond de lui, le doute commence à s'éveiller...

ÉVOLUTION DES TENDANCES SELON LES JETS DE DÉ

La Tendance ANNONCÉE est CONSERVÉE :

• Réussite normale :
+1 cercle dans cette Tendance
• Réussite critique :
+2 cercles dans cette Tendance
• Échec critique :
-1 cercle dans cette Tendance

La Tendance ANNONCÉE n'est PAS CONSERVÉE :

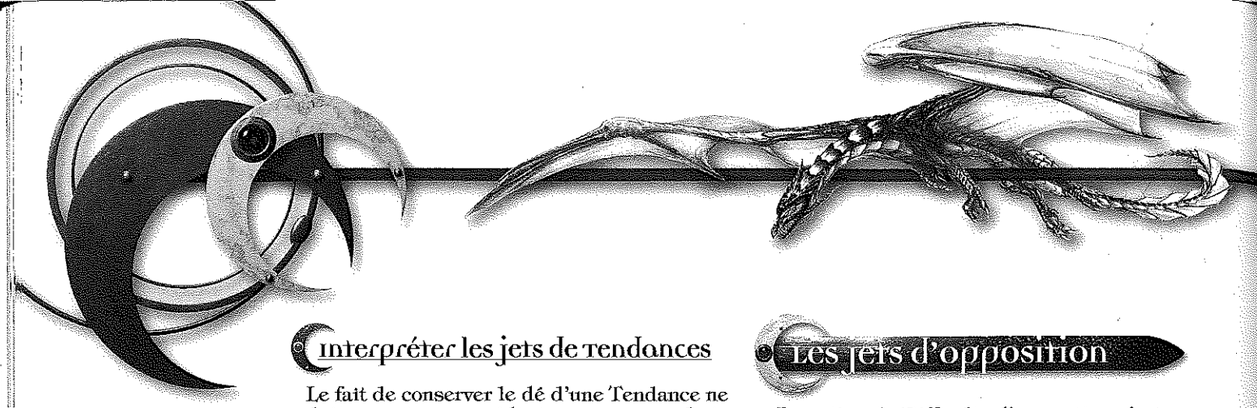
• Pour tous les jets (réussis ou non) :
+1 cercle dans la Tendance choisie et
-1 cercle dans la Tendance délaissée.
• Le dé est un 10 :
+2 cercles dans la Tendance choisie et
-2 cercles dans la Tendance délaissée.
• Le dé est un 10 et une réussite critique :
+3 cercles dans la Tendance choisie et
-3 cercles dans la Tendance délaissée.

Les Tendances ont un seuil limité d'utilisation. Lorsque le cumul des trois scores de Tendance (sans considérer les cases noircies) atteint 5, le personnage ne gagne plus de points. Toute hausse d'une Tendance doit alors se faire au détriment d'une autre, et la conservation d'une Tendance élevée imposera alors une stricte discipline dans ses choix et le maintient à de bas scores les deux autres Tendances (ce qui est plus dur que l'on ne le pense). Il faudra alors soigneusement choisir les cas où utiliser les Tendances, qui ne serviront alors plus à lancer davantage de dés pour obtenir un score élevé, mais qui deviendront le reflet de l'éthique personnelle du personnage.
Dans ce cas, le personnage a acquis une bonne expérience de la vie et peut alors choisir durablement sa voie et essayer de conserver un profil orienté tout au long de sa carrière d'aventurier.

Cas particulier : une Tendance devrait montrer d'un point à cause de nombreux cercles noircis lors d'un transfert :
- mais la somme des Tendances est de 5
- et la Tendance délaissée n'en perd pas assez pour baisser de 1.
Dans ce cas, la Tendance délaissée perd simplement ses cercles et la "nouvelle" Tendance ne monte pas mais les cercles sont noircis au maximum. Dès qu'un point de Tendance baissera, celle qui a ses dix cercles noircis montera d'un point instantanément. Si plusieurs sont noircis au maximum, le joueur choisit celle qui monte réellement et raye tous les cercles de celle qu'il ne choisit pas : c'est la prise de conscience. Avant de s'engager dans une voie qui ne lui correspond pas, le personnage se ressaisit et choisit une autre philosophie...

Isham...

Isham a un peu plus tard les Tendances suivantes : Dragon 3 avec huit cercles, Homme 1 avec zéro cercle et Fatalité 1 avec neuf cercles. Il réutilise les Tendances sur un jet et conserve la Fatalité car elle donne un 10. Ce 10 devient par la suite une réussite critique, ce qui obligerait Sébastien, le joueur d'Isham, à rayer trois cases du Dragon, et à en cocher trois de Fatalité. Il devrait alors voir la Fatalité d'Isham monter, mais il ne peut pas, car le Dragon ne passe qu'à 3 avec cinq cercles et ne baisse pas. Il coche alors toutes les cases de Fatalité et ne change pas ses scores.
Par contre dès qu'il perdra six cases en Dragon et passera à 2 avec 9 cases, il fera monter sa Fatalité à 2. Néanmoins, dans ce cas, il est bien plus probable que si Isham perdait un cercle en Homme par une action en jeu, la Fatalité monterait alors à 2, l'Homme passant à 0 avec neuf cases.



Interpréter les jets de Tendances

Le fait de conserver le dé d'une Tendance ne doit pas être considéré comme un choix anodin, car en plus de rapporter des Points de Tendance au personnage, il représente sa volonté de laisser l'une des forces fondamentales du monde guider son action. Il convient donc d'interpréter non seulement le résultat du dé, mais également son "symbolisme". Cet effort d'interprétation pouvant s'avérer fastidieux pour les meneurs de jeu débutants, les règles de gestion sont ici résumées à leur plus simple expression : il ne s'agit que de conseils, d'idées et de suggestions.

Conserver le dé du Dragon

La Tendance Dragon représente le déterminisme, la volonté, la bravoure et l'héroïsme que peuvent manifester les hommes et les femmes de Kor. Quelle que soit l'action, l'interprétation du jet doit donc faire ressortir tout le panache des Dragons, par le biais de coups titanesques, d'actions héroïques, d'éclairs majestueux, etc. Plus une action impliquant le dé du Dragon sera réussie, plus ses effets seront spectaculaires, chevaleresques et légendaires.

Conserver le dé de l'Homme

L'Homme incarne toute la subtilité, l'ingéniosité, la ruse, mais aussi la technique et la précision dont sont capables les humains. Ainsi, un jet réussi grâce au dé de l'Homme traduira invariablement l'adresse, l'originalité et... la chance. Par exemple, en réussissant une action de combat, le personnage pourra littéralement désarmer son adversaire en effectuant un mouvement d'une rapidité et d'une technicité hors du commun. Alors que les fidèles des Dragons parlent de "magie", les adeptes de la voie de l'Homme préfèrent croire aux "bons coups" ou aux "coups du sort".

Conserver le dé de la Fatalité

À la fois efficace et spectaculaire, la Fatalité entraîne des actions radicales, souvent expéditives, qui s'accompagnent d'effets pour le moins sanglants. Un coup d'épée creusera une faille béante dans le corps de l'adversaire, un rituel magique provoquera des gerbes de sang et de cendres fumantes, une négociation importante déclenchera une véritable terreur chez l'interlocuteur du personnage... Entre les mains de la Fatalité, il n'y a de place ni pour le lyrisme, ni pour la demi-mesure.

Les jets d'opposition

La notion de Difficulté d'une action n'est pas toujours applicable. En effet, comment gérer en termes de "Difficulté" l'effort que fournissent deux lutteurs qui tentent chacun de pousser l'autre hors du cercle ? D'une part, l'action de pousser n'a rien de difficile en soi, et de l'autre, il y a fort à parier que chacun des deux donnera le meilleur de lui-même pour tenter de gagner. La notion de jets "d'opposition" consiste simplement à comparer les résultats des deux forces en présence sans imposer de Difficulté ni à l'un, ni à l'autre.

JET DE D'OPPOSITION

Attribut + Compétence
(ou Caractéristique) + 1D10.

Le meilleur résultat gagne, et la marge entre les deux jets se subdivise pour déterminer les éventuels NR qui, comme dans le cadre de n'importe quel jet, pourront ensuite être interprétés par le meneur de jeu.
Pour reprendre l'exemple de la lutte, les deux personnages effectuent chacun à leur tour un jet de Physique + Corps à corps (ou Force, éventuellement) et comparent leurs résultats. Le meilleur total détermine le vainqueur et, en comparant les deux résultats, le meneur de jeu peut facilement utiliser la marge de réussite pour décrire une violente poussée, une projection, une victoire âprement disputée, etc.
Ce type de jet est particulièrement adapté pour gérer rapidement et efficacement les actions opposant deux ou plusieurs personnes : courses, concours de poésie, démonstrations de force ou d'adresse.
Pour gérer des actions plus complexes, il est tout à fait possible d'agrémenter ce type de jet en fixant une Difficulté de base ou en attribuant des modificateurs, bonus et autres malus, qui auront pour effet de simuler des paramètres incontournables, des avantages ou des complications.

Prenons l'exemple d'un concours de lancer de javelot, où la taille et la distance de la cible vont directement influencer la Difficulté du jet. Au début, les participants pourront effectuer des jets de Manuel + Armes de jet contre une Difficulté de 10, puis de 15, puis de 20... Au final, la cible pourra imposer une Difficulté de 25, voire de 30, et les concurrents ayant obtenu la meilleure marge de réussite, voire un ou deux NR, seront désignés comme les vainqueurs. À ce degré, le moindre point d'écart comptera alors...

Autres types de jets

L'expérience a prouvé qu'aucun système de jeu ne pouvait envisager tous les cas de figure. Aussi, pour éviter qu'un meneur de jeu ne se retrouve confronté à une "impasse technique", il est important d'offrir la possibilité d'improviser de nouvelles règles, et surtout de nouveaux jets de dé, en utilisant n'importe quelle combinaison d'Attributs, de Caractéristiques et de Compétences.
En principe, les quatre Attributs Majeurs doivent permettre de faire face à toutes les situations, mais il peut arriver qu'un personnage provoque une action que les règles ne prévoient pas. Dans ce cas, le meneur de jeu ne doit pas hésiter à sortir des sentiers battus pour demander, par exemple, un jet d'Empathie + Armes tranchantes + 1D10 (pour simuler le cas d'un combattant se battant les yeux bandés contre un être éthéré et silencieux) ou de Chance + 1D10 (pour savoir qui va recevoir la flèche tirée au hasard sur le groupe de personnages). La seule obligation reste l'usage de dés à dix faces.

La perception

Les jets de perception permettent aux joueurs de déterminer si leurs personnages voient, entendent ou sentent un événement que le meneur de jeu juge important. Cette importance peut intervenir soit pour le réalisme de ses descriptions, soit pour la gestion d'une action précise, soit pour l'ambiance qu'il a choisie de créer à ce moment de la partie.
Pour gérer les sens d'un personnage, le système de *Prophecy* utilise directement la Caractéristique Perception. En effet, aucune Compétence n'existe pour simuler la perception d'un personnage.
On n'apprend pas à mieux voir ou à mieux entendre. On sait le faire, chacun à un degré différent, simulé par le score de Perception. Les Avantages (Sens accru) et les Désavantages (Surdité, Vue défaillante) servent à simuler les éventuelles différences entre les sens d'un même personnage.

Les jets de vue, d'ouïe, d'odorat et de goût s'effectuent grâce à Mental + Perception.
Seuls les jets impliquant le toucher s'effectuent avec Manuel + Perception.

La perception fixe

La Difficulté de base d'un jet de Perception est variable, et ce en fonction de nombreux paramètres, tels que l'éloignement, l'activité environnante, les conditions climatiques, la nature du terrain, la fatigue, etc. Il convient donc, comme pour les autres actions, de définir la Difficulté du jet (qui dépend de la cible à détecter) et les modificateurs (qui dépendent de l'état de celui qui cherche).

Exemples de Difficultés

10 : la cible est de grande taille ou très bruyante (un dragon de Lôm dans une plaine, un sanglier en course dans les bois), le terrain est dégagé, silence absolu
15 : la cible manque d'évidence sans être précisément dissimulée (un livre derrière un bureau, un homme debout sous une porte cochère)
20 : la cible prend soin de se cacher ou a été cachée rapidement (un voleur dans une foule, un parchemin glissé entre deux moellons)
25 : la cible est minuscule ou presque invisible (bague cachée dans une pièce, serpent dans des broussailles)
30 : la cible est indétectable sans recherche poussée (loquet dissimulé dans une bibliothèque chargée de livres, gouttelette de sang sur un tapis sombre)
35 : la cible est indétectable par un humain non averti (caméléon au sommet d'un arbre touffu, aiguille d'acier cachée dans la reliure d'un livre)

La perception active

Cette règle s'applique lorsqu'un personnage tente de percevoir quelqu'un - ou quelque chose - qui fait tout pour échapper à sa vigilance. Il faut alors comparer les NR des deux jets : celui de Discrétion et celui de Perception. Pour simplifier leur description, les règles qui suivent font référence à des jets de "discrétion", mais il faut entendre par là "toute action visant à empêcher la perception", comme le fait de refermer sa main sur un petit objet ou de progresser de nuit en tentant de voiler sa lanterne.
Deux situations se présentent selon l'état d'alerte des personnages impliqués.

Si les personnages savent qu'il y a quelque chose à percevoir :
Jet d'opposition entre le personnage furtif (Discrétion) et le personnage chercheur (Perception). Les NR s'appliquent en bonus au prochain jet de celui qui les obtient pour agir dans la situation ou comme malus pour sa victime (au choix du meneur).

Exemple de situation : un homme se lève d'une table en renversant la bougie et en dégainant une dague pour égorger son interlocuteur. La pièce devient obscure. Les NR de la victime sont des bonus à ses jets de Discrétion. Ceux de l'agresseur deviennent des malus au jet de réaction de la victime (voir plus loin).

Si l'un des personnages ignore que l'autre est là :
Le personnage conscient effectue son jet contre une Difficulté de 15. Tous ses NR ajoutent +5 à la Difficulté du jet de celui qui ignore tout et dont la Difficulté de base est de 15. Le joueur ignorant n'effectue pas de jet, c'est le meneur qui le fait pour lui.

Exemples de modificateurs au jet

Contexte

Le personnage :
- est en alerte : +1 à +4
- est attentif : +1 à +3
- est blessé : modificateur de blessure
- fatigué, distrait : -1 à -2
- est en pleine agitation (combat, salle d'auberge) : -1 à -3
- est en plein chaos (foule, mêlée confuse en bataille d'armées, tempête) : -3 à -5

Méthode

Le personnage cherche :
- à la hâte : -1 à -3
- soigneusement : +1 à +3
- avec un ou plusieurs compagnons : le personnage avec la plus haute Perception effectue un seul jet pour tous. Il obtient un bonus égal à la moitié de la somme des Perceptions de ses alliés (arrondi à l'inférieur, maximum +20)
- avec une mauvaise visibilité (brume, crépuscule, aurore, nuit avec les deux lunes levées) : -1 à -5
*- dans l'obscurité presque totale (sous terre sans torche, nuits de Kalimsshar sans lunes) : -10**

** Si le personnage n'a vraiment aucune visibilité, le meneur de jeu peut interdire tout jet de Perception ou, dans le meilleur des cas, accorder un jet de Chance + Perception.*



L'usage de la Maîtrise est impossible, mais la Chance est systématiquement utilisée si elle permet de réussir le jet.

Exemple de situation : un espion tente de s'approcher d'un campement sans savoir qu'une sentinelle se trouve dans les arbres. La sentinelle s'attend à une attaque et a obtenu un 22 sur son jet (soit 1 NR). Le meneur utilise alors les Caractéristiques du personnage espion pour lui faire effectuer un jet de Discrétion contre une Difficulté de 15 + 5 =20. Si ce jet est manqué de peu et que la Chance de l'espion peut suffire à combler l'écart, le meneur l'utilise automatiquement et en informera le joueur ultérieurement.

Les jets de réaction

Lorsqu'un événement survient, il n'est pas toujours possible de réagir avant, mais il est souvent trop tard après... Les jets de réaction servent à mesurer la vitesse à laquelle les personnages perçoivent et analysent une situation censée les surprendre. Il s'agit d'un jet de Perception + Coordination contre une Difficulté dépendante de la rapidité de l'action survenant. Elle est susceptible d'évoluer en fonction des bonus et des malus de perception décrits précédemment.

Exemples de Difficultés

10 : un arbre cède et s'effondre sur la route, un verre oscille avant de se renverser
15 : un personnage pose le pied dans des sables mouvants, un agresseur surgit dans une pièce et attaque sans sommation
20 : le plafond ou le plancher s'écroule, un animal sauvage bondit des fourrés pour mordre
25 : un déclic précède le déclenchement d'un piège, une bûche éclate dans un feu en projetant des étincelles aux alentours
30* : un archer dissimulé décoche une flèche, un agresseur invisible apparaît au moment de poignarder le personnage dans le dos

** Certains pièges et projectiles à déclenchement mécanique peuvent atteindre des Difficultés de réaction supérieures à 30. Dans ce cas, le meneur de jeu peut très bien se passer du jet et... interdire tout jet de réaction. Si le piège se déclenche, il sera en effet trop tard.*

Si ce jet est raté, aucune réaction n'est possible.

S'il est réussi, il faut tenir compte des NR pour mesurer à quelle vitesse le personnage analyse la situation. Plus cette analyse sera précise, plus le meneur de jeu pourra révéler d'informations au joueur avant que celui-ci ne prenne sa décision.

Réussite simple : pressentiment. Le personnage a un déclic et réagit par instinct. Il a droit à un jet d'Initiative (voir plus loin), mais il n'a pas le temps de prévenir ses compagnons.

Un NR : compréhension subite. Le personnage comprend qu'un danger le menace. Le meneur de jeu peut lui fournir quelques informations avant de demander sa réaction. Il peut prévenir ses compagnons, mais leur Initiative est réduite d'un dé (s'ils tombent à 0, ils sont hébétés pour un tour, le temps de comprendre ce qui se passe).

Deux NR et plus : compréhension et analyse. Le personnage cerne le danger et ses grands paramètres (direction d'origine, nombre d'agresseurs, type d'équipement adverse). Le meneur de jeu lui décrit globalement la situation. Le personnage peut prévenir ses compagnons en quelques mots, ce qui lui permet de lancer leur Initiative sans aucun malus (mais aucune concertation ou phrase de leur part n'est admise).

Tous les personnages qui ont le droit de réagir peuvent ensuite disposer d'une action de réaction telle qu'une esquive ou une parade instinctive en levant un bouclier tenu au bras. Il n'est pas possible d'entamer d'action complexe dans cette phase, ni de dégainer une arme, d'attaquer ou de sortir un objet d'un sac. En théorie, une seule action de défense est possible durant cette phase de réaction , qui ne correspond pas véritablement à un tour de jeu. Les actions suivantes seront résolues dans un tour de combat qui débutera instantanément ensuite et où les personnages visés appliqueront leurs éventuels malus d'initiative. Pour ce sujet, référez vous au chapitre suivant.

Le système de combat

Notions de temps et d'espace

Avant de nous plonger dans les règles qui régissent les combats, il convient de définir certaines notions indispensables dans ce genre de situation.

Le temps en combat

La plupart des actions du jeu font référence, directement ou indirectement, à la gestion du temps qui s'écoule. Ainsi, un voyage entre deux cités, un combat d'auberge ou un rituel magique nécessitent des unités de temps qui, en plus de mesurer la progression de la journée ou du mois, permettront au meneur de jeu et aux joueurs de mieux appréhender la durée même de leurs actions.
Dans Kor, le temps s'écoule au même rythme que dans notre monde réel - ce qui veut dire qu'une heure draconique correspond à une heure réelle. On pourrait donc se contenter de jours, d'heures, de minutes et de secondes.
Cependant, certaines actions récurrentes posent un véritable problème d'interprétation. C'est notamment le cas des séquences de combat, qui représentent les échanges de coups et de parades entre deux ou plusieurs adversaires, et qui ne peuvent logiquement être résumées à de simples secondes. D'où la nécessité d'une unité de temps typiquement ludique : le tour.

La notion de "tour"

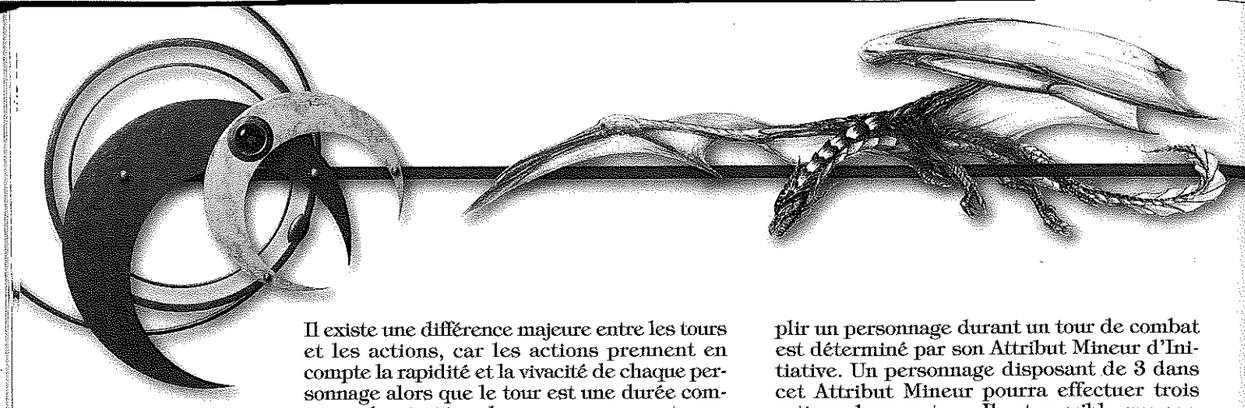
Le tour représente à *Prophecy* le temps qu'il faut à un personnage - qu'il soit humain, animal ou monstrueux - pour accomplir une série d'actions brèves ayant un effet notable sur le jeu.
Durant un tour, un personnage peut observer un événement avec attention, échanger une violente passe d'armes avec un adversaire, viser et décocher une ou deux flèches ou incanter un sort rapide. Un tour n'a pas de durée précise, mais on peut raisonnablement parler d'un laps de temps compris entre une et dix secondes. Les actions plus complexes, comme la préparation d'une attaque spéciale ou la lecture d'un parchemin particulièrement long, peuvent ainsi nécessiter plusieurs tours.

L'utilisation des tours simplifiera considérablement la gestion des actions collectives. Dans le cas du combat, il est évidemment plus simple de parler de tours que de calculer à la seconde près le temps qu'il faut à chaque personnage pour agir - surtout si toutes les actions du groupe sont différentes. De plus, le tour permet au meneur de jeu "d'aligner" toutes les actions simultanées sur une seule et même référence : à chaque nouveau tour, les joueurs déclarent les actions que leurs personnages entreprennent ou poursuivent, s'ils les ont commencées au tour précédent.

La notion d'action

Les actions sont une sous-unité du tour. Une action considère le fait d'accomplir un acte précis dont l'accumulation va constituer le tour du personnage. En général, les actions ne sont utilisées qu'en combat, ou lorsque la vitesse des personnages les uns vis-à-vis des autres est réellement importante. De même que le tour, le système d'action morcelle le temps pour le rendre plus facile à organiser, ce qui est inutile dans les phases narratives et ne sert qu'en cas de conflit. Tout ce qu'un personnage peut faire durant un combat est considéré comme une action, mais il conviendra de faire la différence entre les actions dites "simples" - et ne nécessitant normalement pas de jet telles que changer d'arme ou se déplacer - et les actions de "combat", qui incluent le fait de frapper, de parer, d'esquiver, etc.
Tous les gestes simples, tels que parler ou regarder autour de soi, ne sont pas comptabilisés en termes d'actions.





Il existe une différence majeure entre les tours et les actions, car les actions prennent en compte la rapidité et la vivacité de chaque personnage alors que le tour est une durée commune. Ainsi, si tous les personnages vont commencer leur tour ensemble et le finir en même temps, il y aura une différence au niveau du nombre d'actions que chacun sera capable d'effectuer durant ce laps de temps. Le nombre maximum d'actions que peut accomplir un personnage durant un tour de combat est déterminé par son Attribut Mineur d'Initiative. Un personnage disposant de 3 dans cet Attribut Mineur pourra effectuer trois actions dans un tour. Il est possible que certaines réalisations puissent demander plusieurs actions, ce qui explique que le personnage pourra parfois passer tout son tour, voire plusieurs, à effectuer ce qu'il veut. La gestion de l'ordre de ces actions et de la comparaison avec celles des autres personnages est traité dans le paragraphe l'Initiative.

LES DIFFÉRENTS TYPES D'ACTIONS

Actions gratuites ne coûtant aucune action :
- Parler (une phrase longue pourra être segmentée sur plusieurs actions)
- Jeter un coup d'œil pour vérifier la santé de ses compagnons
- Porter une riposte foudroyante contre un adversaire malhabile (cf. La parade)
- Surveiller le sol pour éviter de trébucher sur un corps ou glisser sur une flaque de sang

Actions simples demandant...

...une action
- Changer d'arme
- Encocher une flèche
- Parcourir quelques mètres
- Se débarrasser de son sac
- Sortir un objet d'une poche

...deux actions
- Saisir un objet accroché à son sac à dos
- Apprêter un arc

...plusieurs actions
- Fouiller dans son sac pour en sortir un objet
- S'écarter du combat sans être poursuivi
- Recharger une arbalète

Actions de combat demandant...

...une action
- Acculer son adversaire ou reprendre de la distance
- Jauger une situation tactique et donner des ordres
- Parer un coup
- Porter un coup
- S'écarter pour esquiver
- Lancer un projectile

...deux actions
- Charger et porter un coup
- Remonter ou démonter de selle

...plusieurs actions
- Apporter des soins conséquents
- Lancer un sortilège (voir la description des sorts)
- Plonger sur un compagnon blessé pour comprimer une blessure

Le mouvement en combat

Tout comme les actions de combat, le fractionnement du mouvement est une étape indispensable en cas de combat. Si deux adversaires se poursuivent ou l'un d'entre eux rompt le combat pour fuir à toutes jambes, il convient alors de savoir comment gérer les déplacements des personnages à l'intérieur des tours.
Durant un tour de combat, un personnage peut utiliser des actions dont il dispose pour se déplacer d'un nombre de mètres égal à la valeur de son Attribut Physique.
S'il décide de n'effectuer aucune autre action durant ce tour, il peut utiliser toutes ses actions pour se déplacer rapidement. La distance en mètres qu'il peut parcourir à chaque action dépensée est alors égale à deux fois la valeur de son Attribut Physique.
Si le personnage décide de courir le plus rapidement possible, il peut effectuer un jet de Physique + Athlétisme contre une Difficulté de 15 pour multiplier par cinq la valeur de son Attribut Physique. Dans ce cas, il ne peut utiliser ses actions que pour courir et ne peut effectuer aucun jet de défense en cas d'attaque imprévue. Les éventuels NR ne sont pas pris en compte, mais si le jet d'Athlétisme est raté, la valeur de l'Attribut Physique n'est multipliée que par trois. En cas d'échec critique, le personnage tombe et risque de subir des attaques qu'il aura plus de mal à éviter (cf. Combat au sol).

DÉPLACEMENT EN COMBAT

Type de mouvement	Distance	Défense	Durée
Mouvement de combat	Attribut Physique en mètres/action	Normale	
Course	Attribut Physique x 2 en mètres/action	Aucune	RÉS x 10 tours
Sprint (Physique + Athlétisme Diff.15)	Jet raté : Attribut Physique x 3 en mètres/action	Aucune	RÉS tours
	Jet réussi : Attribut Physique x 5 en mètres/action	Aucune	(RÉS + NR) tours
	Échec critique : Chute	cf. Combat au sol	Variable

Le combat

Dans un monde comme celui de Kor, où le danger guette les aventuriers, il y a fort à parier que le combat occupera une place de choix dans les parties de jeu. C'est pourquoi il est important d'apporter un soin tout particulier à la présentation des règles de combat. Le système de combat fonctionne exactement comme toutes les autres actions, mais la multitude de situations et de cas de figure que peuvent engendrer les affrontements justifie à elle seule un chapitre spécifique. Comme pour le reste du système de jeu, les règles de combat n'ont rien d'incontournable. Si une option vous semble mieux adaptée, n'hésitez pas à l'utiliser en complément ou en remplacement des règles qui suivent.

Utilisation du système dans les combats

Comme il a été expliqué au chapitre précédent, le système de jeu de *Prophecy* repose sur l'addition de la valeur d'un Attribut, d'une Compétence (ou Caractéristique) et du résultat d'un dé afin de donner une somme qui sera comparée à la Difficulté d'une action. Le système de combat fonctionne selon le même mode opératoire. Chaque action de combat va posséder une Difficulté et les NR vont servir à départager les adversaires si ces derniers réussissent tous les deux leurs actions. Dans certains cas, des manœuvres spéciales nécessiteront des jets d'opposition, afin de pouvoir simuler des situations où les efforts des deux protagonistes vont déterminer conjointement l'issue de l'action. Il convient donc de bien s'être familiarisé avec le système de jeu pour comprendre son utilisation en combat.

Les différentes étapes d'une passe d'armes

- Étape 1 : les protagonistes doivent définir leur Initiative, afin de pouvoir organiser l'ordre de réalisation de leurs actions au cours du tour de combat.

- Étape 2 : le personnage ayant la plus haute Initiative effectue une action offensive et son jet, contre une Difficulté donnée, détermine sa réussite. Si le coup porte, le défenseur va pouvoir effectuer une action de défense, qui aura elle aussi une Difficulté donnée. S'il la réussit, la comparaison des NR des adversaires déterminera laquelle est réellement couronnée de succès.

- Étape 3 : si le coup a porté, l'attaquant détermine les dommages de son attaque par rapport aux dommages de son arme, éventuellement modifiés si son attaque a été un franc succès doté de nombreux NR. Il jette plusieurs dés pour calculer les dommages qu'il inflige.
- Étape 4 : le défenseur soustrait l'indice de protection de son armure aux dommages reçus et coche une case de blessure plus ou moins grave si les dommages ont outrepassé son armure.

Tout au long des paragraphes suivants, nous allons détailler chaque étape d'une passe d'armes afin de pouvoir les appliquer rapidement en partie et ainsi mettre en place des combats où se succèderont plusieurs passes d'armes.

L'initiative

Les rangs d'initiative

Lorsque le meneur de jeu annonce le début du tour, tous les joueurs dont les personnages ont l'intention de participer au combat doivent déterminer leur Initiative. Pour cela, ils lancent un D10 pour chaque action dont ils disposent - ce qui est indiqué par l'Attribut Initiative.
La valeur de chaque dé va déterminer la rapidité subjective des actions dans le tour. Par exemple, un joueur dont le personnage dispose de quatre actions lancera quatre dés. Ses résultats (4, 7, 9 et 2) indiqueront le rang d'Initiative de chacune de ses actions.
Une fois l'Initiative déterminée, les joueurs conservent leurs dés devant eux. Chaque fois que leur personnage effectuera une action, il leur suffira d'ôter le dé correspondant pour visualiser le nombre d'actions dont dispose encore leur personnage.

Les modificateurs d'initiative

La maîtrise

Il est possible de dépenser des Points de Maîtrise pour améliorer le score d'Initiative d'une action (donc la valeur d'un dé). Il est possible de dépenser autant de Points de Maîtrise que son personnage possède d'actions, qui compteront comme bonus sur UNE des actions. Ces points, dont la dépense doit être annoncée avant de lancer les dés, s'ajouteront ensuite au dé que le joueur aura choisi. Ce système permet d'améliorer une valeur lorsque le personnage est relativement bien placé en mêlée et pense pouvoir agir de façon plus rapide du fait de sa longue expérience ou de son astuce.

Les modificateurs d'arme

Selon l'arme employée, un personnage pourra prétendre à une attaque plus ou moins rapide. En effet, si la manipulation d'une épée à longue lame permet de porter un coup de plus loin, le fait d'armer une hache pour placer un coup est un léger handicap qu'il convient de prendre en compte. Pour simuler cette allonge, ce poids ou cette aisance d'utilisation, les armes disposent d'un modificateur d'Initiative. Ce modificateur s'applique sur l'un des dés d'Initiative au choix du joueur.

Points de Maîtrise et de Chance

Les actions de combat sont sûrement celles qui inciteront le plus les joueurs à se servir de leurs Points de Maîtrise et de Chance - et qui permettront d'en regagner le plus rapidement. Comme pour n'importe quelle action, il faut toujours annoncer et dépenser ses Points de Maîtrise AVANT de lancer les dés, tandis que les Points de Chance ne peuvent être utilisés que pour réussir une action ratée APRÈS le jet de dés, sans pouvoir obtenir le moindre NR. Chaque action réussie sans l'aide d'aucun point permet de regagner 1 Point de Maîtrise (2 en cas de réussite critique) si aucun Point de Maîtrise n'est utilisé dans le tour. Chaque action ratée fait regagner 1 Point de Chance (2 en cas d'échec critique) si aucun Point de Chance n'est utilisé dans le tour.

Le modificateur d'Initiative d'une arme ne s'applique qu'une fois par tour. En effet, une fois lancée, une arme lourde ou encombrante disposera d'une inertie telle que sa vitesse et sa surface de manœuvre équilibreront son usage avec les autres armes.
Une Initiative modifiée pourra tout à fait dépasser 10, permettant ainsi avec une arme longue ou légère de frapper plus vite qu'un adversaire désarmé. Après tout, un combattant avec cent vingt centimètres d'acier à la main dispose d'un avantage conséquent pour tenir un boxeur à distance et le frapper avant que ce dernier n'ait une chance de le toucher...

Exemple : un combattant utilise l'épée longue. Il a une Initiative de 3 et jette ses trois dés. Il obtient 5, 8 et 9. Son arme lui apporte un modificateur de +2. Il décide de l'appliquer sur son dé le plus élevé. Ici, c'est le 9, qui devient alors un 11. Ses valeurs d'Initiative sont donc de 5, 8 et 11.
Les modificateurs d'Initiative sont donnés dans le tableau des armes (cf. pages 149 à 151).

Les blessures

Les blessures reçues peuvent largement affecter la vivacité et la coordination d'un combattant. La fatigue, la douleur ou la perte de sang ralentit les réflexes et constitue un danger notable. Lorsqu'un personnage est blessé, il doit appliquer à TOUS ses dés d'Initiative un malus égal à son malus de blessure (indiqué sur la feuille de personnage) à savoir -1 pour une blessure légère, -3 pour une blessure grave et -5 pour une blessure fatale. Le modificateur d'arme s'appliquera toujours (comme la possibilité d'utiliser de la Maîtrise), mais il est possible que certaines valeurs des dés deviennent alors négatives. Dans ce cas, les actions ne peuvent être effectuées. Le personnage est trop handicapé pour pouvoir se battre avec autant de vigueur que d'habitude.

Exemple : après plusieurs tours de combat d'une rare violence, le même combattant se retrouve en état de blessure grave. Il lance ses trois dés et obtient 2, 6 et 7. Il applique alors son modificateur de +2 à son 7 car il utilise toujours son épée longue et essaie d'agir le plus rapidement possible. Il obtient donc 2, 6 et 9. Il applique ensuite son modificateur de -3 à tous ses dés et obtient au final -1, 3 et 6. L'action à -1 ne sera pas utilisable et il se retrouve alors avec deux actions, une à 3 et une à 6. S'il avait appliqué son +2 sur le dé à 2, il aurait conservé 3 actions à 1, 3 et 4 au final, mais ces rangs tardifs pouvaient à ses yeux représenter un danger...

L'organisation des actions

Une fois que les personnages ont déterminé leurs actions et que le meneur a noté celles de ses protagonistes, ce dernier effectue une rapide description de l'état de la mêlée et des éventuels évènements extérieurs (renforts, changement du décor, etc.). Une fois ce rapide état rappelé, il annonce le décompte des rangs d'Initiative afin de permettre à chacun d'agir. En général, le décompte commence aux alentours de 15 mais il sera parfois possible qu'un protagoniste obtienne une Initiative au-delà, ce qui pourra obliger le meneur à commencer son décompte aux alentours de 20. Lorsque l'un des protagonistes dispose d'un dé d'action correspondant au score annoncé par le meneur, ce dernier l'arrête et effectue son action. Comme le décompte lui permet de savoir que son tour arrive, le joueur prendra soin de calculer d'avance son score de base, de préparer ses dés et de sommairement décrire son action en le lançant afin de préserver le dynamisme du combat.

Les actions simultanées

Dans le cas des égalités, les actions s'effectuent simultanément, le meneur de jeu choisissant quelle action il résout en premier pour des raisons de dynamisme, sachant que de toutes façons elles se résolvent en même temps et que les résultats de l'une n'influenceront pas les autres.

Exemple : deux combattants s'affrontent dans un duel destiné à régler un différend. Ils disposent tous les deux d'épées courtes (modificateur de 0) et d'une Initiative de 3. Ils obtiennent l'un 4, 6 et 7 et l'autre 9, 7 et 1. Le meneur décompte alors à partir de 9, aucune action n'étant résolue avant. À 9, l'un des combattants agit. À 7, il agissent en même temps. De ce fait, ils ne disposent pas d'option de défense, s'apercevant avec irritation que leur adversaire porte son coup au même instant...

Retarder son action

Un personnage a tout à fait le droit de retarder son action pour mieux cerner l'événement qui se produit ou stresser un adversaire. Aucun jet n'est nécessaire, mais l'action du personnage sera alors résolue à un rang ultérieur (au choix du joueur), mais ce dé est considéré comme déjà dépensé.

Exemple : un duelliste avec une épée de duel affronte un mercenaire engoncé dans une armure de cuir. Il décide de ne pas prendre le double risque d'une parade et d'une résistance de l'armure. Il dispose de dés d'action à 11, 7 et 5 et ignore tout des scores de son adversaire. Arrivé à 11, il déclare attendre pour agir dès que le mercenaire bougera sa lame, lui interdisant toute parade. Arrivé à 8, le mercenaire attaque. Le duelliste décide d'agir également à 8 et résout son action simultanément. S'il avait fallu calculer de combien de dés disposait le duelliste entre le rang 11 et le rang 8, le résultat aurait été de deux et non de trois. Reste à espérer que le mercenaire soit peu adroit et que la rapière perfore d'estoc pour toucher un organe vital.

Le cumul des actions

Un tour de combat permet d'effectuer autant d'actions que son Initiative. Toutefois, il convient de bien comprendre qu'il s'agit d'un enchaînement d'actions dans un délai figé (le tour). Plus les actions vont être nombreuses, plus le personnage qui tente de les effectuer va se retrouver en déséquilibre, essoufflé ou mal positionné dans la mêlée. Pour simuler cette accumulation qui rend chaque action un peu plus difficile, certaines actions vont être appelées "actions supplémentaires" et imposeront un malus graduel. Les actions gratuites ne sont jamais comptées dans les actions supplémentaires. Par contre, les actions simples ou de combat peuvent le devenir si elles se produisent trop souvent.

Par tour, un personnage dispose d'UNE action offensive et d'UNE action défensive sans aucun malus de cumul. Par la suite, toute attaque, parade ou esquive au-delà de la première verra sa Difficulté augmenter de 5.

Exemple : un personnage dispose d'une Initiative de 3. Il peut donc dans un tour effectuer une attaque, une défense (parade ou esquive) et une troisième action qui aura +5 en Difficulté. Néanmoins, il peut tout à fait décider de n'effectuer que des attaques. Dans ce cas, la Difficulté de la première sera normale, celle de la deuxième sera à +5 et la troisième à +10. En effet, porter trois attaques est relativement audacieux et impose de se ruer sur son adversaire en enchaînant les coups sans prendre le temps de se replacer ou d'équilibrer son arme. Dans le cas inverse, il peut décider de n'effectuer que des défenses. Dans ce cas, la Difficulté de la première sera normale, celle de la deuxième sera à +5 et la troisième à +10. Cette situation correspond à un combattant qui ne fait que réagir aux coups qu'il reçoit et se laisse entraîner dans une position délicate.

Conserver ses actions

Pour des raisons diverses, un personnage peut être amené à ne pas utiliser toutes les actions dont il dispose au cours d'un tour. Cela peut arriver s'il retarde trop une action ou s'il décide de reprendre du champ dans le combat pour se replacer au lieu de tenter une ultime action en plein déséquilibre avec un malus qui laisse augurer un échec, comme +10 ou +15. Lorsqu'un personnage décide de se replacer et de ne pas effectuer une ou plusieurs actions, il va pouvoir ajouter ces dés inutilisés (et laissés devant lui) avec ceux qu'il doit lancer pour déterminer sa prochaine Initiative. Il lance alors plus de dés mais n'en conserve toujours qu'un nombre égal à son Attribut Mineur d'Initiative.

Exemple : un personnage dispose de 3 en Initiative. Il effectue une attaque (qui rate) et une parade (qui réussit). Il décide de mettre des chances de son côté pour augmenter son Initiative et toucher son adversaire avant que ce dernier ne trouve un moyen de le blesser. Il conserve donc sa dernière action à se repositionner. Au début du tour suivant, il lance alors 3 + 1 = 4 dés pour déterminer son Initiative, sur lesquels il en gardera trois. Il obtient 5, 8, 10 et 1. Il décide de garder 5, 8 et 10 et agira plus vite car il a cherché à mieux se placer.

Effectuer des actions de combat

Toutes les actions de combat fonctionnent sur le même modèle. L'attaquant effectue un jet d'Attribut + Compétence utilisé contre une Difficulté qui varie en fonction de l'attaque qu'il porte. La Difficulté de base de toutes les actions de combat est de 15, mais elle peut être modifiée par un grand nombre de paramètres. Si l'adversaire tente de se défendre, en parant ou en esquivant le coup, il doit effectuer un jet d'Attribut + Compétence, contre une Difficulté qui sera souvent de 15 mais pourra varier selon le type d'attaque qu'il subit. De plus les attaques et les défenses peuvent voir leur Difficulté augmenter si elles sont des actions supplémentaires (deuxième attaque, deuxième dé-fense, etc.). Un coup est entièrement esquivé ou paré si le défenseur obtient la même réussite que l'attaquant.
Si l'attaquant obtient une réussite simple, sans NR, le défenseur devra obtenir au moins une réussite simple. Si l'attaquant a obtenu un ou plusieurs NR, le défenseur devra en obtenir autant pour ne subir aucun dégât.

Malus dûs au nombre d'actions

Un personnage classique effectuera deux actions par tour sans trop de difficulté, car ses mouvements sont amples et lents, avec un intervalle de replacement entre chaque. Il peut donc agir sans trop de malus, mais seulement deux fois dans le tour. Dans le cas d'un personnage disposant de trois actions ou plus, il sera possible d'obtenir des malus allant jusqu'à +20 (cas du personnage à cinq actions lancé en pleine série d'attaques). Cela peut paraître handicapant mais ce personnage effectue toutes ses actions dans le même espace de temps que le personnage à deux actions, ce qui lui impose une désorganisation de plus en plus critique de ses mouvements.
Pouvoir effectuer beaucoup d'actions dans un même tour ne signifie pas forcément toutes les réussir...



Les actions offensives

Chaque action offensive est définie par une Difficulté de base, par ses effets sur la défense en cas de parade ou d'esquive et enfin par son effet sur les dommages.

Attaque simple

Difficulté : 15
Esquive : normale (15)
Parade : normale (15)
Dommages : normaux

L'attaquant ne cherche aucun effet particulier et veut juste toucher son adversaire.

Attaque brutale

Difficulté : 15
Esquive : facile (10)
Parade : normale (15)
Dommages : la Force s'ajoute aux dommages

L'attaquant privilégie la force à la précision pour porter une attaque violente, mais plus facilement prévisible par son adversaire.
Si l'attaquant utilise une arme à deux mains, sa Force s'ajoute deux fois au lieu d'une.

Attaque précise

Difficulté : 15 + X
Esquive : 15 + X
Parade : 15 + X
Dommages : normaux, -X à l'Indice de protection

L'attaquant s'impose une Difficulté supplémentaire (X) pour viser une zone ou une partie de l'armure qui lui semble moins protégée. Le meneur de jeu peut interdire l'utilisation de cette attaque s'il estime que l'armure de l'adversaire ne comporte pas la moindre faille - mais de telles armures sont vraiment très rares... Si le coup porte, l'Indice de protection de l'armure du défenseur est réduit de X.

Les actions défensives

Les actions défensives sont de deux types : soit le défenseur cherche à bloquer l'arme avec la sienne ou un bouclier avant qu'elle ne le touche (parade) ou il va tenter de se mettre hors de portée du coup (esquive). Les actions défensives sont toujours en faveur du défenseur. Si l'attaque et la parade sont réussies sans NR, le défenseur n'est pas touché.

La parade

Parer un coup nécessite de posséder une arme adéquate et solide pour l'interposer sur la trajectoire de l'arme attaquante. En règle générale, les armes de corps à corps ou de jet (comme les dagues) ne peuvent jamais servir à parer une arme de mêlée. Le meneur de jeu peut décider d'exceptions s'il le désire. Une parade a une Difficulté de base de 15 et elle est réussie si le défenseur obtient au moins autant de NR que l'attaquant. Dans ce cas, aucun dommage n'est infligé. Une parade impose de dépenser un dé d'action (n'importe lequel) parmi ceux encore non utilisés au moment de l'attaque ennemie. Si le défenseur les a tous utilisés, il ne peut pas parer.

Exemple : un attaquant va toucher avec un NR. Le défenseur pare et obtient un NR. Il n'est pas touché. S'il n'avait pas eu ce NR, il aurait été touché et l'attaquant aurait disposé d'un NR pour calculer ses dommages (voir plus loin).

Si le défenseur obtient deux NR de plus que son agresseur, il peut tenter immédiatement une riposte. Une riposte est une attaque gratuite ne coûtant aucune action. Elle subit les malus d'éventuelles attaques préliminaires dans le tour mais n'en entraînera aucun. Une riposte est toujours une attaque simple dont les dommages sont réduits d'un dé. Une seule riposte est possible par tour et il est impossible de riposter en parant une riposte.

L'esquive

Esquiver un coup consiste à se reculer ou à se détourner pour éviter que l'arme ne touche. L'esquive ne nécessite qu'un peu de place pour avoir la liberté de ses mouvements (esquiver dans la foule ou dans un cul-de-sac est peu évident). Une esquive peut être partielle. En effet, il sera toujours utile de réussir à protéger ses zones vitales même si un coup touche. La Difficulté de base d'une esquive est de 15. Tous les NR obtenus sont soustraits aux NR de l'attaquant. Une esquive impose de dépenser un dé d'action (n'importe lequel) parmi ceux encore non utilisés au moment de l'attaque ennemie. Si le défenseur les a tous utilisés, il ne peut pas esquiver.

Exemple : un attaquant va toucher avec deux NR. Le défenseur esquive et obtient un NR. Il est tout de même touché mais l'attaquant ne dispose que d'un NR pour calculer ses dommages (voir plus loin). Si le défenseur en avait obtenu deux, il aurait entièrement évité le coup.

Si un défenseur obtient plus de NR que son adversaire, il s'écarte de son agresseur et peut reprendre du champ pour se replacer. Dans ce cas, il retient le nombre de NR qu'il a obtenu en esquive durant le tour. S'il est touché avant la fin du tour, il perd ces NR de "recul". Ces NR constituent chacun un bonus de +1 que le personnage pourra appliquer à un ou plusieurs dés d'Initiative pour en augmenter la valeur.

Utiliser un bouclier

Un bouclier peut s'utiliser de deux façons :
• Soit son porteur l'utilise pour parer et l'Indice de protection devient alors un bonus de parade. L'action est alors résolue comme une parade normale. Une parade impose de dépenser un dé d'action (n'importe lequel) parmi ceux encore non utilisés au moment de l'attaque ennemie. Si le défenseur les a tous utilisés, il ne peut pas parer.
• Soit son porteur l'utilise pour se protéger de façon statique (et donc sans parer), auquel cas son Indice de protection s'ajoute à l'armure.

L'usure des armes

Les armes de Kor sont parfois de qualité inégale et il arrive qu'une passe d'armes particulièrement violente se termine par la rupture d'une lame ou d'un manche. Lorsqu'une arme est utilisée pour parer une attaque critique, l'arme du défenseur se brise si elle est d'une qualité inférieure à celle de l'attaquant. Toutefois, la parade a lieu et ses effets sont pris en compte normalement. Une arme brisée peut être réparée selon les règles décrites à la page 148.

Les manœuvres de mêlée

Les manœuvres de combat sont des actions offensives qui peuvent changer le cours d'un combat sans forcément nécessiter un coup mortel. Toutes les manœuvres de combat sont décrites comme des actions offensives, à savoir Difficulté, effets sur l'esquive ou la parade et sur les dommages. Quelques lignes permettent ensuite de détailler la manœuvre et ses effets.

Armes improvisées

Difficulté : 20
Esquive : normale
Parade : selon l'arme
Dommages : variables

Il est possible qu'un combattant se voit contraint de saisir une arme de fortune pour se défendre (lors d'une rixe d'auberge, par exemple). Comme il y a peu de chance pour qu'il ait développé la Compétence Tabouret ou Cruche de vin, il subit une pénalité qui explique en fait la Difficulté de ses actions. Ensuite, ses jets d'attaque doivent être effectués avec Coordination, s'il s'agit d'un objet maniable, ou avec Force s'il s'empare d'un banc ou de tout objet particulièrement lourd ou encombrant. Une valeur de dommages de base peut être attribuée à cette arme de fortune mais, généralement, il est peu probable qu'une arme improvisée inflige de véritables blessures. De plus, toute parade effectuée avec cette arme risque de briser l'objet.

Assommer

Difficulté : 20
Esquive : normale
Parade : normale
Dommages : possibles

Pour assommer son adversaire, l'attaquant peut utiliser n'importe quel type d'attaque.
Si elle rate son action de défense, la victime doit effectuer un jet de Physique + Résistance contre une Difficulté égale aux dommages infligés pour éviter d'être assommé. S'il le désire l'attaquant ne peut utiliser qu'une partie de ses NR pour calculer ces dommages. Si le jet est raté, la victime est sonnée pour 1D10 tours et toutes ses actions voient leur Difficulté augmenter de 10 durant ce délai. Si le jet est raté même contre la moitié de la Difficulté (arrondi à l'inférieur), la victime est assommée pour 2D10 tours et subit les dommages.

Attaques déroutantes

Difficulté : variable
Esquive : variable
Parade : variable
Dommages : variables

Il n'est pas rare de voir deux adversaires se lancer du sable à la figure, se cacher derrière un arbre pour se gêner mutuellement ou se servir de leurs épées comme d'un projectile meurtrier. La règle est la suivante : le personnage qui fait l'action effectue un jet contre une Difficulté de base (généralement 15) qui peut être modifiée par des bonus/malus en fonction des conditions. Ensuite, un jet d'opposition peut départager les deux protagonistes et les NR peuvent se transformer en malus sur le jet adverse.
Par exemple, si un combattant utilise un arbre pour gêner son adversaire, il doit effectuer un jet de Physique + Athlétisme contre une Difficulté de 15. Ses NR deviendront des malus de 1 pour l'adversaire qui, en raison de la gêne, verra la Difficulté de ses coups augmenter.
Pour lancer du sable, il faut effectuer un premier jet de Physique + Coordination contre une Difficulté de 15 (pour se baisser et ramasser le sable), puis un jet de Manuel + Coordination contre une Difficulté de 20 (15 de base + 5 pour la visée) pour le lancer dans les yeux de son adversaire. Si le premier jet est raté, le défenseur subit le malus de "combat au sol" pour la prochaine attaque de son adversaire. Si le lancer est réussi, l'adversaire peut tenter une esquive à Difficulté + 5 ou se retrouver aveuglé pendant un tour, plus 1 par NR du lanceur. Une fois aveuglé, le défenseur voit la Difficulté de tous ses jets augmenter de 10.

Charger

Difficulté : 10
Esquive : selon l'élan
Parade : impossible
Dommages : la Force s'ajoute aux dommages

L'attaquant se rue sur son adversaire avec toute la hargne dont il dispose. La charge dépend du nombre d'actions passées par l'attaquant à prendre de l'élan.
• 1 action d'élan : esquive facile (10), action automatique de renversement avec un bonus de +5 en cas de toucher.
• 2 actions d'élan : esquive évidente (5), action automatique de renversement avec un bonus de +10 en cas de toucher.
Dans le cas d'une charge à cheval, la Force de la monture se substitue à celle du cavalier (cf. page 188).
Si le défenseur parvient à esquiver avec 2 NR, il peut effectuer une riposte comme s'il avait réussi une parade, s'étant déporté avec assez d'équilibre pour pouvoir placer un coup correct.

Combattre à deux armes

Difficulté : selon la main
Esquive : normale
Parade : normale
Dommages : variables

Lorsqu'un protagoniste utilise une arme dans sa "mauvaise main", il lance un dé supplémentaire d'Initiative, d'une couleur différente de ses autres dés. Le chiffre obtenu est modifié selon l'arme secondaire. Ce dé est conservé en plus des dés normaux d'Initiative et donne droit à une action supplémentaire. Lors du décompte de l'Initiative, cette action est résolue comme les autres, mais utilise obligatoirement la seconde arme et ne peut donc compter que pour une attaque ou une parade. Toutes les actions effectuées avec cette arme secondaire subissent un malus de -5 comme toutes les actions supplémentaires (à moins bien sûr d'être la première attaque ou parade, auquel cas c'est l'arme principale qui subira le malus). Dans le cas d'un personnage ambidextre, l'action effectuée avec cette arme secondaire compte comme une action gratuite (elle subit les malus découlant d'actions précédentes mais n'en entraînera en revanche aucun).

Exemple : un personnage possède 3 en Initiative et utilise une épée courte et une dague. Il lance alors 4 dés, dont un de couleur différente. Il obtient 7, 5, 8 et 6 pour le dé différent. Ces résultats ne sont pas modifiés par ses armes. Il dispose donc de trois actions au maximum avec son épée courte à 7, 5 et 8 et d'une avec sa dague à 6. S'il agit dans l'ordre de ses actions, il pourra attaquer à 8 normalement, parer avec son 7 normalement (ou attaquer à -5), et agir avec sa dague à 6 (en parant à -5 ou en attaquant à -10), avant d'utiliser sa dernière action à 5. S'il avait été ambidextre, il aurait pu attaquer à 8 normalement, parer avec son 7 normalement (ou attaquer à -5), et agir avec sa dague à 6 (en parant cette fois normalement ou en attaquant à seulement -5), avant d'utiliser sa dernière action à 5.

Désarmer

Difficulté : opposition
Esquive : impossible
Parade : impossible
Dommages : aucun

Une tentative de désarmement se résout par un jet d'opposition de Manuel + Compétence d'arme. Le personnage ayant obtenu un NR de plus que son adversaire le désarme (ce qui peut être à double tranchant). En cas d'égalité, les deux adversaires ferraillent sans résultats. Une arme ainsi ôtée atterrit non loin et il faut une action au défenseur par NR pour aller la récupérer. Certaines créatures intelligentes peuvent désarmer avec leurs armes corporelles (griffes de dragon, bec, etc.), mais ne peuvent pas être désarmées. Un échec critique fait perdre son arme à l'attaquant et il lui faut un tour complet pour la récupérer.

Feinter

Difficulté : opposition
Esquive : normale (inutile)
Parade : normale (inutile)
Dommages : aucun

La feinte consiste à obliger le défenseur à parer ou à esquiver, en lui faisant croire qu'une attaque meurtrière est portée contre lui. Une feinte se résout par un jet d'opposition de Manuel + Compétence d'arme contre Mental + Compétence d'arme du défenseur. Si l'attaquant obtient un NR, l'attaque est comme réelle et le défenseur doit dépenser une action pour se défendre car il se croira menacé. Sinon, la ruse est éventée.
Si la feinte fonctionne, l'attaquant peut immédiatement porter une attaque gratuite de son choix. Cette attaque ne coûte pas d'action (c'est la feinte qui l'utilise). Elle subit les malus d'éventuelles attaques préliminaires dans le tour mais n'en entraînera aucun. Si le défenseur tente de parer ou d'esquiver cette deuxième attaque, qui est en fait la vraie, la Difficulté de son jet de défense sera augmentée de 5, car il s'agira alors d'une action supplémentaire de défense.

Maintenir à distance

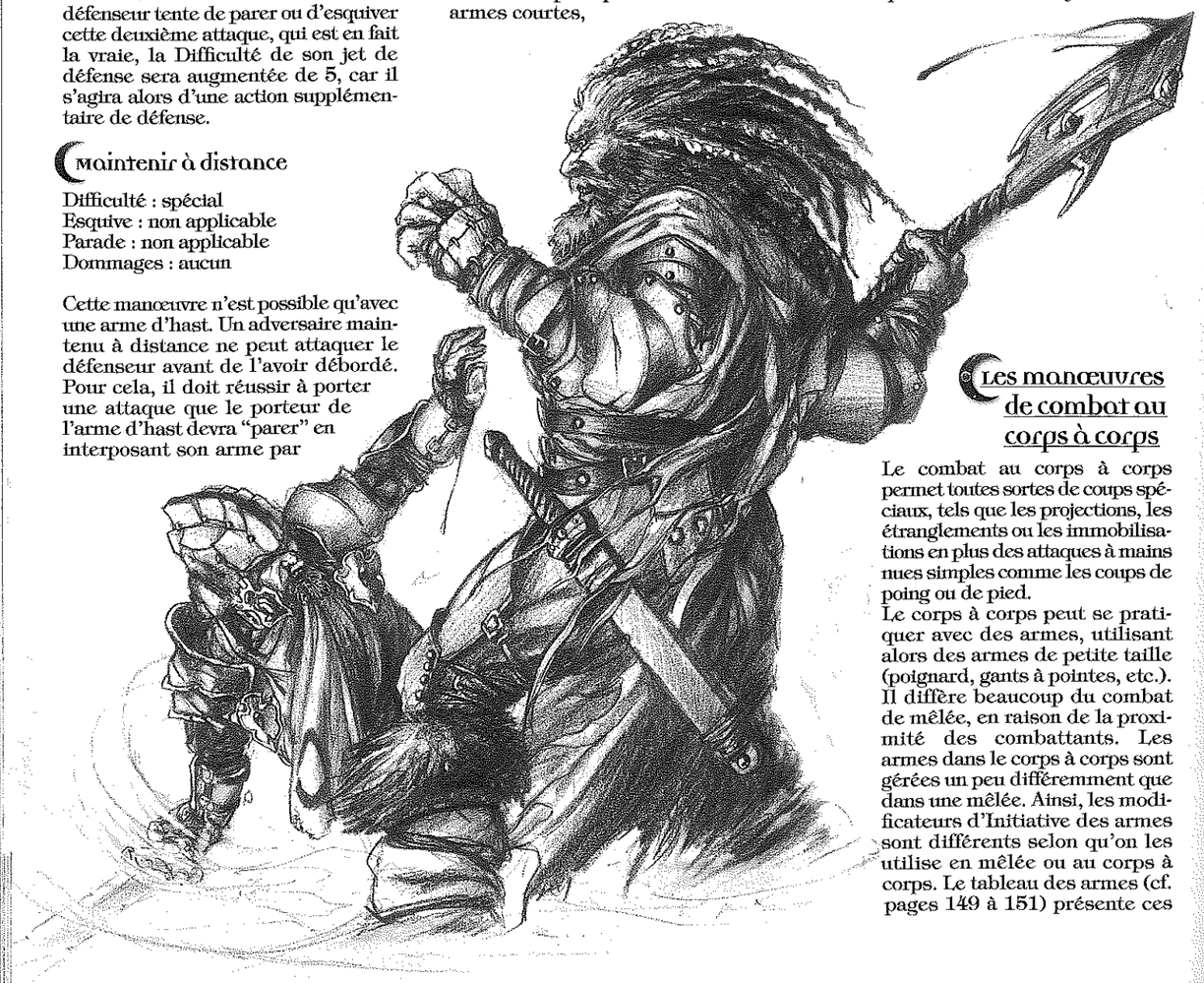
Difficulté : spécial
Esquive : non applicable
Parade : non applicable
Dommages : aucun

Cette manœuvre n'est possible qu'avec une arme d'hast. Un adversaire maintenu à distance ne peut attaquer le défenseur avant de l'avoir débordé. Pour cela, il doit réussir à porter une attaque que le porteur de l'arme d'hast devra "parer" en interposant son arme par un jet de Manuel + Compétence d'arme, augmenté de son bonus de maintien à distance. Si l'attaquant parvient à déborder, il entre en mêlée contre le défenseur, qui doit alors se battre normalement. Ce dernier peut se remettre à distance de maintien en dépensant une action pour se déplacer. Pour le suivre et rester en mêlée, l'attaquant devra faire de même. Les armes d'hast bénéficient de leur modificateur d'Initiative tant que l'adversaire est maintenu à distance, sans quoi il devient de 0.

Entrer au corps à corps

Difficulté : opposition
Esquive : opposition
Parade : opposition
Dommages : aucun

Entrer au corps à corps consiste à se rapprocher suffisamment de son adversaire pour pouvoir utiliser des armes courtes, les poings ou les pieds. Passer au corps à corps permet d'utiliser les manœuvres de corps à corps (voir paragraphe suivant) et de gêner l'usage des armes longues ou encombrantes. Passer en corps à corps nécessite un jet d'opposition de Physique + Corps à corps de l'attaquant contre Physique + Compétence d'arme (si le défenseur interpose son arme) ou Physique + Esquive s'il recule et contourne l'attaquant. Si ce jet obtient un NR en faveur de l'attaquant, les deux adversaires passent au corps à corps. S'il est manqué ou égal, rien ne se passe. Si c'est un échec critique, l'attaquant trébuche et se blesse sur l'arme que le défenseur interpose (si le jet était en Physique + Compétence d'arme) ou trébuche au sol (si le jet était en Physique + Esquive). En cas de blessure accidentelle, les dommages subis sont les dommages de base de l'arme sans qu'aucun dé ne soit jeté.



Les manœuvres de combat au corps à corps

Le combat au corps à corps permet toutes sortes de coups spéciaux, tels que les projections, les étranglements ou les immobilisations en plus des attaques à mains nues simples comme les coups de poing ou de pied.
Le corps à corps peut se pratiquer avec des armes, utilisant alors des armes de petite taille (poignard, gants à pointes, etc.). Il diffère beaucoup du combat de mêlée, en raison de la proximité des combattants. Les armes dans le corps à corps sont gérées un peu différemment que dans une mêlée. Ainsi, les modificateurs d'Initiative des armes sont différents selon qu'on les utilise en mêlée ou au corps à corps. Le tableau des armes (cf. pages 149 à 151) présente ces différences et permet de se rendre compte qu'une arme longue et capable de frapper avec une bonne allonge peut vite devenir un handicap si l'adversaire vous colle de trop près. La parade armée contre les coups à mains nues est résolue de la même façon qu'en mêlée. On considère seulement que le défenseur interpose son arme et que l'attaquant interrompt lui-même son coup pour éviter de se blesser. En cas d'échec critique en attaque , le meneur de jeu pourra s'inspirer de la manœuvre entrer au corps à corps pour gérer d'éventuelles blessures.

Dommages des coups

Les dommages infligés par des armes de corps à corps sont notés dans la liste d'équipement et se gèrent comme dans le cadre d'un combat armé. Par contre, les dommages infligés par de simples coups de pied ou de poing ne sont pas considérés comme des blessures mortelles, bien qu'ils soient gérés normalement par les cases de blessure. Lorsqu'un personnage subit une blessure mortelle du fait d'un coup à mains nues, il sombre dans l'inconscience. Pour qu'il décède, son adversaire doit spécifier au meneur de jeu qu'il l'achève et provoque la mort. Les modificateurs liés aux blessures s'appliquent normalement, que les blessures soient provoquées par une arme ou à mains nues. Toutefois, le temps de récupération des blessures à mains nues est différent de celui des autres.

Attaque simple

Difficulté : 15
Esquive : normale (15)
Parade : normale (15)
Dommages : normaux

L'attaquant porte un coup classique avec pour objectif de toucher son adversaire.

Assommer

Difficulté : 20
Esquive : normale (15)
Parade : normale (15)
Dommages : aucun

Assommer dans un combat au corps à corps est une manœuvre identique à la celle à effectuer en mêlée. Toutefois, si l'attaquant porte un coup à mains nues, il ne peut tenter d'assommer un adversaire portant un casque avec une armure moyenne ou lourde (ou s'il porte un heaume solide quelle que soit son armure, et que ce dernier a été avalisé par le meneur de jeu).

Incapaciter

Difficulté : 25
Esquive : normale (15)
Parade : difficile (20)
Dommages : spéciaux

Ce type d'attaque est particulièrement vicieux, puisqu'il permet de mettre son adversaire hors d'état de combattre en le frappant au bas-ventre, aux yeux, aux doigts de la main d'arme, aux oreilles, etc. La Difficulté de l'attaque est augmentée car il faut impérativement viser une zone "vitale". S'il subit au moins une blessure légère, le défenseur est incapacité pendant un nombre de tours égal aux NR de l'attaque. Durant cette douloureuse période, il ne peut que se défendre avec une Difficulté augmentée de 10 et ne peut tenter la moindre action offensive.

Renverser

Difficulté : opposition
Esquive : opposition
Parade : impossible
Dommages : aucun

Une tentative de renversement se résout par un jet d'opposition de Physique + Corps à corps contre Physique + Esquive (ou Acrobatie). Si l'attaquant obtient un NR, il fait tomber son adversaire qui doit alors combattre au sol. En cas d'échec critique, c'est lui qui se retrouve au sol.

LE COMBAT AU SOL

Un combattant au sol est dans une situation très dangereuse. Toutes ses actions offensives subissent une augmentation de Difficulté de +10 et ses actions défensives de +5.
Pour se relever, le combattant doit réussir un jet de Physique + Coordination contre une Difficulté égale à son Indice de protection. Dans ce cas, il ne prend pas en compte sa pénalité d'encombrement d'armure.

Écraser

Difficulté : opposition
Esquive : opposition si possible
Parade : impossible
Dommages : variables

Plonger sur son adversaire de tout son poids est une bonne façon de l'incapaciter. Cette situation peut se produire lorsqu'un adversaire vient d'être jeté au sol ou lorsque l'attaquant surprend sa victime (en sautant d'un toit par exemple). Plonger sur un adversaire se résout par un jet d'opposition de Physique + Athlétisme contre Physique + Esquive (si ce dernier est averti de l'attaque). Si ce dernier est un échec, la chute se fait à côté de la cible et l'attaquant subit les dommages qu'aurait dû subir la victime. S'il s'agit d'un échec critique, l'attaquant s'assomme automatiquement pour 2D10 tours en plus des dommages. Ces dommages varient selon que le personnage tombe de sa hauteur ou d'une éminence.
S'il tombe de sa hauteur, il inflige (Force x 2) dommages, plus la valeur positive de sa pénalité d'encombrement d'armure.
S'il tombe d'une hauteur, il inflige (Force x 2) dommages, plus la valeur positive de sa pénalité d'encombrement d'armure et les dommages de chute qu'il aurait dû subir.
Un adversaire écrasé est systématiquement jeté au sol avec le personnage sur lui.
Pour se relever, le combattant doit réussir un jet de Physique + Coordination contre une Difficulté égale à son Indice de protection, en subissant un malus égal au Physique de celui qui l'écrase plus le malus d'encombrement de l'armure de ce dernier.

Saisir

Difficulté : opposition
Esquive : opposition
Parade : impossible
Dommages : aucun

Saisir son adversaire se résout par un jet d'opposition de Physique + Corps à Corps contre Physique + Esquive. Tous les NR obtenus par l'attaquant seront comptés comme des bonus de +1 par NR pour sa prochaine action. Les NR du défenseur sont gérés de façon classique selon qu'il utilise une arme pour "parer" ou qu'il esquive. Une fois un adversaire saisi, l'attaquant peut alors tenter l'une des trois manœuvres d'empoignade décrites page 188. Tant que ce dernier ne se sera pas dégagé, que l'attaquant n'aura pas mis fin à sa prise ou effectué une manœuvre débouchant sur une libération, la victime ne peut plus utiliser d'armes autres que les armes de corps à corps ou les manœuvres d'attaque simple, incapaciter, saisir ou renversement.
Se dégager d'une prise oblige le défenseur à effectuer un jet d'opposition de Physique + Corps à corps contre Physique + Corps à corps de son adversaire. Cette tentative consomme une action.

Manœuvres d'empoignade

Ces manœuvres ne sont accessibles que si l'attaquant a saisi son adversaire.

Étrangler

Difficulté : opposition
Esquive : opposition
Parade : impossible
Dommages : spéciaux

L'attaquant tente de déplacer sa prise sur la gorge de son adversaire pour le faire suffoquer. Ce déplacement se résout par un jet d'opposition de Manuel + Corps à corps contre Manuel + Esquive du défenseur. Si l'attaquant réussit à déplacer sa prise, la victime est privée d'air. Contrairement aux règles de suffocation présentées page 194, l'asphyxie sous la pression du combat survient beaucoup plus vite. Un personnage peut supporter le manque d'air durant autant d'actions que sa Résistance. Au début de chaque action supplémentaire, il coche une case de blessure, en commençant par les égratignures. Pour rester conscient, il doit réussir à chaque début de tour un jet de Résistance + Volonté contre 5 au premier tour, puis 10 au deuxième tour, 15 au troisième et ainsi de suite. S'il sombre dans l'inconscience, il ne peut plus agir et décèdera à coup sûr à moins que son adversaire ne le relâche...

Immobiliser

Difficulté : opposition
Esquive : spéciale
Parade : impossible
Dommages : aucun

L'attaquant tente de transformer sa prise en clé. Il doit effectuer un jet d'opposition de Physique + Corps à corps contre Physique + Coordination de son adversaire. S'il obtient un NR, il bloque sa clé. Un adversaire immobilisé ne peut plus effectuer d'autres actions que de tenter de se libérer ou se rendre.
Se libérer d'une clé nécessite une jet de Physique + Corps à corps contre d'une Difficulté de 25. Tout échec entraîne un malus de -2 sur la prochaine tentative.

Projeter

Difficulté : 15
Esquive : impossible
Parade : impossible
Dommages : possibles

Un personnage saisi peut être projeté par l'attaquant. Cette projection s'effectue par un jet de Physique + Corps à corps contre une Difficulté de 15. La projection provoque (1D10 + NR) points de dommages. Un personnage qui va être projeté sent la manœuvre venir. Il peut alors au choix soit tenter une manœuvre de corps à corps avec un bonus de +5 ou bien préparer sa réception pour amortir le choc. Si l'action entreprise (et réussie) est un dégagement, la prise est brisée et la victime tombe au sol en se libérant, mais sans dommages. S'il décide de préparer sa chute, il pourra effectuer un jet de Physique + Acrobatie contre une Difficulté 15, dont les NR éventuels seront soustraits aux NR de l'attaquant pour le calcul des dommages.

Situations particulières

Tous les combats de *Prophecy* ne se dérouleront pas dans des conditions faciles et, à très court terme, le meneur de jeu risque de devoir gérer des situations aussi délicates que des combats dans l'eau, en équilibre ou en infériorité numérique. Toutes les actions décrites précédemment restent possibles quel que soit le contexte de l'affrontement, mais chaque situation devra être représentée en termes d'une Difficulté ajustée de bonus/malus.

L'environnement de combat

Le climat, la nature du sol et l'équilibre sont autant de paramètres fondamentaux lors d'un combat. Si le pont se met à tanguer, que la tempête se déchaîne ou que la chaleur monte, il y a fort à parier que la Difficulté des jets augmentera en même temps que la tension des combattants...

LE COMBAT AU SOL

Le personnage combat...
sur un pont instable : -2 aux jets

sur une corniche étroite : Difficultés +5, impossibilité d'effectuer certaines actions

dans l'eau jusqu'aux genoux : -3 aux jets, pas de sprint possible

dans l'eau jusqu'à la taille : Difficultés +5, pas de course possible

sur un sol spongieux ou glissant, dans la neige ou la boue : -4 aux jets, pas de course possible (jets d'Acrobatie possibles)

sur sol mouillé : -2 aux jets

dans une tempête : Difficultés +5

par une très forte chaleur : la pénalité d'encombrement de l'armure s'applique aussi aux Compétences de Combat.

Les montures dans les combats

Lorsque tous les protagonistes d'un combat sont à pied ou à cheval, les règles sont simples. Dans la gestion d'un combat opposant des cavaliers à des fantassins, les notions de charge et de réception de charge sont très importantes, tout comme les manœuvres que les deux combattants seront obligées d'effectuer pour attaquer ou esquiver un coup, et ce en raison de la différence de mobilité et d'allonge dont les deux adversaires disposent.

Actions offensives et défensives en selle

Toutes les esquives d'un cavalier en selle sont résolues par un jet de Physique + Équitation, au lieu de Physique + Esquive.
Au début de chaque tour, un cavalier qui combat doit effectuer un jet de Physique + Équitation contre 15 pour tenir sa monture ou perdre une action qui sert alors automatiquement à la calmer et à la diriger. Le meneur de jeu pourra à son gré redemander un jet d'Équitation ou pourra décider que le cavalier réussit sans jet du moment qu'il prend le temps.
La Difficulté de ce jet pourra atteindre 20 pour une monture n'ayant jamais été au feu et même 25 pour une monture à peine débourrée et pas encore dressée.

Charger

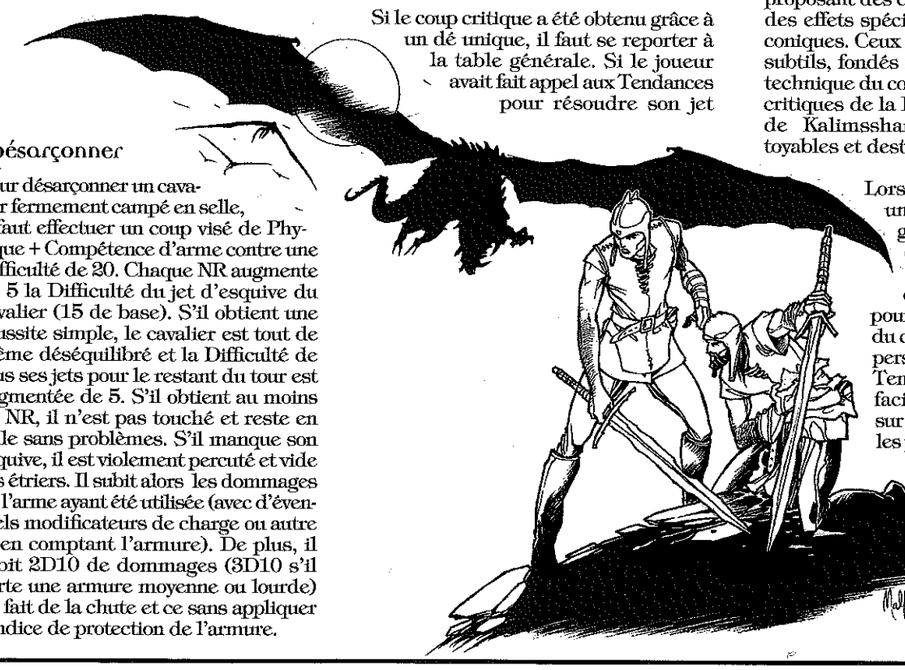
Un cavalier qui souhaite attaquer en charge doit effectuer un jet de Physique + Équitation contre une Difficulté de 15. Pour chaque NR, il gagne un bonus de 1 sur son jet d'attaque et applique alors une attaque de charge comme en mêlée, mais en ajoutant la Force de sa monture au lieu de la sienne aux dommages. Une charge d'une monture est toujours considérée comme ayant deux actions d'élan. Une attaque de renversement est automatiquement appliquée du fait du choc, même si la monture ne percutera pas volontairement le fantassin visé.

Réceptionner une charge

Un fantassin qui souhaite réceptionner une charge doit soit viser le cheval, soit viser le cavalier. Dans les deux cas, il faut effectuer un jet de Physique + Compétence d'arme contre une Difficulté de 15. Cette Difficulté est augmentée de 10 si l'arme utilisée n'est pas une arme dotée de la capacité de contre-charge (cf. tableau des armes, pages 149 à 151). Si le jet est réussi sans NR, le coup porte mais le fantassin subit tout de même les effets de la charge. Avec un NR ou plus, le fantassin se dégage de justesse. Dans les deux cas, un fantassin qui effectue une contre-charge perd son arme dans la manœuvre, car elle est soit brisée, soit sous la monture affaissée ou bien bloquée dans le corps de cette dernière.
Les dommages d'une réception de charge sont doublés (cf. tableau des armes, pages 149 à 151).

Désarçonner

Pour désarçonner un cavalier fermement campé en selle, il faut effectuer un coup visé de Physique + Compétence d'arme contre une Difficulté de 20. Chaque NR augmente de 5 la Difficulté du jet d'esquive du cavalier (15 de base). S'il obtient une réussite simple, le cavalier est tout de même déséquilibré et la Difficulté de tous ses jets pour le restant du tour est augmentée de 5. S'il obtient au moins un NR, il n'est pas touché et reste en selle sans problèmes. S'il manque son esquive, il est violement percuté et vide ses étriers. Il subit alors les dommages de l'arme ayant été utilisée (avec d'éventuels modificateurs de charge ou autre et en comptant l'armure). De plus, il subit 2D10 de dommages (3D10 s'il porte une armure moyenne ou lourde) du fait de la chute et ce sans appliquer l'Indice de protection de l'armure.



Coups critiques

Lorsqu'une réussite critique est obtenue sur un jet de toucher, le joueur doit lancer un D10 pour déterminer les effets exacts de son coup. Plus le résultat de ce jet sera élevé, plus le coup critique sera dévastateur. Pour calculer les dommages infligés par l'attaque, il faut reporter le résultat du dé sur l'une des quatre tables de critiques existantes.

Si le coup critique a été obtenu grâce à un dé unique, il faut se reporter à la table générale. Si le joueur avait fait appel aux Tendances pour résoudre son jet d'attaque, il devra se reporter à la table correspondant à la Tendance dont il a conservé le dé : celle de l'Homme, celle du Dragon ou celle de la Fatalité. Chaque table possède son propre style. Alors que les effets de la table générale sont assez conventionnels (blessures graves, coups puissants, etc.) et donnent juste un bonus aux dommages, ceux des trois tables de Tendance sont nettement plus "engagés". Les critiques du Dragon interprètent les dommages de façon héroïque, en proposant des coups spectaculaires et des effets spéciaux typiquement draconiques. Ceux de l'Homme sont plus subtils, fondés sur la ruse et l'aspect technique du combat. Enfin, les coups critiques de la Fatalité sont à l'image de Kalimsshar : horribles, impitoyables et destructeurs.

Lorsqu'un joueur obtient une réussite critique grâce au dé d'une Tendance, il ajoute son niveau dans cette Tendance au dé qu'il lance pour déterminer les effets du coup critique. Ainsi, un personnage possédant une Tendance élevée pourra facilement dépasser 10 sur ce jet et viser les effets les plus dévastateurs de la table correspondante.

TABLE GÉNÉRALE (1D10)

1. **Choc.** Le défenseur oscille sous la violence du choc. Il est partiellement désorienté et la Difficulté de sa prochaine action est augmentée de 5.
2. **Douleur.** Le coup a atteint une zone particulièrement douloureuse. Tous les malus liés aux blessures du défenseur sont augmentés de 1 jusqu'à la fin du combat.
3. **Sonné.** Le défenseur accuse violemment le coup. La Difficulté de toutes ses actions est augmentée de 5 jusqu'à la fin du tour suivant.
4. **Hémorragie mineure.** La plaie saigne abondamment. À la fin de ce tour, le défenseur subit une blessure légère supplémentaire.
5. **Cicatrice.** Une fois refermée, la blessure laissera une marque disgracieuse. Le défenseur perd définitivement 1 point de Présence.
6. **Fracture.** Le coup a brisé un os de l'épaule, de la hanche ou de l'avant-bras. Le défenseur ne pourra pas réduire le temps de rétablissement de cette blessure quels que soient les jets de soins ou les potions consommées (mais la magie reste utilisable).
7. **Main d'arme.** Le coup a atteint la main d'arme du défenseur. La Difficulté de toutes ses actions de combat est augmentée de 5 pour les 24 heures à venir.
8. **Armure.** Le coup a sérieusement endommagé l'armure du défenseur. Son Indice de protection est divisé par 2 et la Difficulté des jets de réparation est doublée. S'il ne porte pas d'armure, le défenseur subit automatiquement une blessure grave de plus.
9. **Défaut.** L'armure du défenseur est touchée dans une zone fragile et ne compte pas. Les dommages de l'attaque sont augmentés de 20, mais l'armure ne réduit pas son Indice de protection.
10. **Amputation.** Un des membres du défenseur a été sérieusement touché. Si les dommages provoquent une blessure grave, une articulation est détruite et rend le membre inutilisable pendant cinq jours.
Si le défenseur subit une blessure fatale, le membre est déchiqueté au niveau de l'articulation.
L'hémorragie qui s'ensuit provoque une blessure légère supplémentaire tous les trois tours tant qu'elle n'est pas stoppée.

TABLE DU DRAGON (IDIO + TENDANCE DRAGON)

1. **Choc.** Le défenseur oscille sous la violence du choc. Il est partiellement désorienté et la Difficulté de sa prochaine action est augmentée de 5.
2. **Sonné.** Le défenseur accuse violemment le coup. La Difficulté de toutes ses actions est augmentée de 5 jusqu'à la fin du tour suivant.
3. **Maîtrise.** L'attaquant a dérouté son adversaire. Il regagne 2 Points de Maîtrise et voit la Difficulté de sa prochaine action de défense pour ce tour réduite de 5.
4. **Recul.** La violence du coup met le défenseur en déséquilibre et l'attaquant se replace. Il pourra porter sa prochaine attaque sans Difficulté supplémentaire.
5. **Armure.** Le coup a sérieusement endommagé l'armure du défenseur. Son Indice de protection est divisé par 2 et la Difficulté des jets de réparation est doublée. S'il ne porte pas d'armure, le défenseur subit automatiquement une blessure grave en plus.
6. **Débordement.** L'attaquant réussit une manœuvre particulièrement habile. Jusqu'à la fin du prochain tour, le défenseur ne peut plus effectuer que des actions de défense.
7. **Conviction.** La précision de son coup insuffle un regain d'énergie à l'attaquant. Il regagne instantanément tous ses Points de Maîtrise ou de Chance (à son choix).
8. **Tactique.** L'attaquant réussit une manœuvre habile. Au début du prochain tour, il pourra lancer deux dés d'Initiative supplémentaires et conserver les meilleurs.
9. **Hémorragie.** La plaie saigne abondamment. À la fin de chaque tour, le défenseur subit automatiquement une nouvelle blessure, en commençant par les égratignures.
10. **Écrasement.** Le coup broie la cage thoracique du défenseur. L'Indice de protection de l'armure est divisé par 2 et les dommages sont augmentés de 10. Si le défenseur ne porte pas d'armure, les dommages sont augmentés de 20.
11. **Membre tranché.** Le coup est si violent qu'il tranche ou déchiquette instantanément un membre du défenseur, provoquant une hémorragie (cf. résultat 9).
12. **Défaut critique.** L'armure du défenseur n'est pas prise en compte et les dommages de l'attaque sont augmentés de 10. Si le défenseur ne dispose que d'une seule case de blessure grave, il meurt sur le coup.
13. **Coup mortel.** L'armure du défenseur n'est pas prise en compte et les dommages de l'attaque sont augmentés de 20. Si le défenseur ne dispose que d'une seule case de blessure fatale, il meurt sur le coup.
14. **Coup magistral.** L'armure du défenseur n'est pas prise en compte et les dommages de l'attaque sont augmentés de 20. Si le défenseur ne dispose que d'une seule case de mort, il meurt sur le coup.
15. **Guidé par Kroryn.** Un éclair foudroyant déchire le ciel et s'abat sur le défenseur, qui meurt sur le coup (sauf si c'est un dragon).

TABLE DE LA FATALITÉ (IDIO + TENDANCE FATALITÉ)

1. **Choc.** Le défenseur oscille sous la violence du choc. Il est partiellement désorienté et la Difficulté de sa prochaine action est augmentée de 5.
2. **Douleur.** Le coup a atteint une zone particulièrement douloureuse. Tous les malus liés aux blessures du défenseur sont augmentés de 1 jusqu'à la fin du combat.
3. **Cicatrice.** Une fois refermée, la blessure laissera une marque disgracieuse. Le défenseur perd définitivement 1 point de Présence.
4. **Armure.** Le coup a sérieusement endommagé l'armure du défenseur. Son Indice de protection est divisé par 2 et la Difficulté des jets de réparation est doublée. S'il ne porte pas d'armure, le défenseur subit automatiquement une blessure grave en plus.
5. **Doute.** Le coup sème la confusion dans l'esprit du défenseur. Jusqu'à la fin du combat, la Difficulté de toutes ses actions est augmentée de 2.
6. **Hémorragie.** La plaie saigne abondamment. À la fin de chaque tour, le défenseur subit automatiquement une nouvelle blessure, en commençant par les égratignures.
7. **Terreur.** Le défenseur est si ébranlé qu'il croit son heure arrivée. Jusqu'à la fin du combat, il ne peut plus porter qu'une seule attaque par tour contre l'attaquant.
8. **Membre tranché.** Le coup est si violent qu'il tranche ou déchiquette instantanément un membre du défenseur, provoquant une hémorragie (cf. résultat 6).
9. **Faille.** L'attaquant parvient à frapper une zone malheureusement dépourvue de protection à cet instant du combat. L'armure du défenseur n'est pas prise en compte.
10. **Blessure incurable.** Le coup déchire profondément les chairs. Le défenseur doit noircir toutes ses cases de blessure légère et gagne instantanément le Désavantage Blessure.
11. **Défaut critique.** L'armure du défenseur n'est pas prise en compte et les dommages de l'attaque sont augmentés de 10. Si le défenseur ne dispose que d'une seule case de blessure grave, il meurt sur le coup.
12. **Coup mortel.** L'armure du défenseur n'est pas prise en compte et les dommages de l'attaque sont augmentés de 20. Si le défenseur ne dispose que d'une seule case de blessure fatale, il meurt sur le coup.
13. **Coup magistral.** L'armure du défenseur n'est pas prise en compte et les dommages de l'attaque sont augmentés de 20. Si le défenseur ne dispose que d'une seule case de mort, il meurt sur le coup.
14. **L'ultime soupir.** L'attaquant perfore une zone vitale et se trouve aspergé du sang du défenseur. Ce dernier meurt sur le coup et l'attaquant peut effacer trois cases de blessure de son choix.
15. **Le sang de l'Immortel.** Le défenseur meurt sur le coup et l'attaquant gagne instantanément 1 point dans l'Attribut Majeur de son choix.

LE MONDE LE JOUEUR LE MENEUR L'AVENTURE

TABLE DE L'HOMME (IDIO + TENDANCE HOMME)

1. **Choc.** Le défenseur oscille sous la violence du choc. Il est partiellement désorienté et la Difficulté de sa prochaine action est augmentée de 5.
2. **Sonné.** Le défenseur accuse violemment le coup. La Difficulté de toutes ses actions est augmentée de 5 jusqu'à la fin du tour suivant.
3. **Surpris.** Le défenseur est pris de court. L'attaquant lancera un dé supplémentaire d'Initiative au prochain tour et conservera les meilleurs.
4. **Armure.** Le coup a sérieusement endommagé l'armure du défenseur. Son Indice de protection est divisé par 2 et la Difficulté des jets de réparation est doublée. S'il ne porte pas d'armure, le défenseur subit automatiquement une blessure grave en plus.
5. **Technique.** Le coup est particulièrement adroit et spectaculaire. L'attaquant regagne instantanément tous ses Points de Maîtrise.
6. **Main d'arme.** Le coup a atteint la main d'arme du défenseur, qui perd son arme. La Difficulté de toutes ses actions de combat est augmentée de 5 pour les prochaines 24 heures.
7. **Faille.** L'attaquant parvient à frapper une zone malheureusement dépourvue de protection à cet instant du combat. L'armure du défenseur n'est pas prise en compte.
8. **Coup de chance.** L'armure du défenseur n'est pas prise en compte. L'attaquant regagne instantanément tous ses Points de Chance.
9. **Anticipation.** Le coup fait perdre ses moyens au défenseur. Jusqu'à la fin du combat, l'attaquant voit la Difficulté de tous ses jets de défense réduite de 5 contre cet adversaire.
10. **Défaut critique.** L'armure du défenseur n'est pas prise en compte et les dommages de l'attaque sont augmentés de 10. Si le défenseur ne dispose que d'une seule case de blessure grave, il meurt sur le coup.
11. **Coup mortel.** L'armure du défenseur n'est pas prise en compte et les dommages de l'attaque sont augmentés de 20. Si le défenseur ne dispose que d'une seule case de blessure fatale, il meurt sur le coup.
12. **Coup magistral.** L'armure du défenseur n'est pas prise en compte et les dommages de l'attaque sont augmentés de 20. Si le défenseur ne dispose que d'une seule case de mort, il meurt sur le coup.
13. **Coup de maître.** Le défenseur est totalement pris au dépourvu. L'attaquant parvient à le tenir en respect et peut lui infliger une blessure fatale ou lui laisser une chance de se rendre. Dans ce cas, l'attaquant peut effacer tous ses cercles de Tendance Dragon et Fatalité s'il le désire.
14. **Suprématie.** Le défenseur tombe à terre et perd son arme, qui arrive automatiquement dans la main de l'attaquant. Celui-ci peut lui laisser une chance de se rendre ou l'achever sans effort. Si le défenseur est épargné, l'attaquant gagne 3 Points d'Expérience et peut effacer tous ses cercles de Tendance Dragon et Fatalité.
15. **Le dénouement.** L'attaquant peut achever son adversaire s'il le désire. S'il choisit de l'épargner, le défenseur cesse instantanément le combat et devient redevable à vie d'une dette envers l'attaquant. Sa philosophie est ébranlée et ses convictions remises en jeu.

Calcul des dommages

Pour calculer les dommages qu'il inflige, l'attaquant doit faire la somme des valeurs suivantes : sa Force, les dommages de base de son arme et un D10 supplémentaire par NR finalement obtenu sur son jet d'attaque (après décompte d'une éventuelle esquive). Une fois ce total connu, le défenseur retranche à ce total l'Indice de protection de son armure et se reporte à la table de blessures. Si les dommages sont inférieurs à l'Indice de protection de l'armure, le défenseur ne subit aucune blessure.

TABLE DE BLESSURES

Dommages	Blessure
01-10	Égratignure
11-20	Légère
21-30	Grave
31-40	Fatale
41 et +	Mort

L'usure de l'armure

Lorsque les dommages d'un coup dépassent l'Indice de protection de l'armure et qu'une blessure est infligée, l'armure est endommagée et sa protection diminue au fil des trous et déchirures. Une armure perd un point de protection par attaque l'ayant perforée. Si ce coup a été un coup critique, l'armure en perd deux. La réparation des armures est expliquée à la page 148.

Animaux, créatures et adversaires mineurs

La capacité d'encaissement

Si le principe des blessures reste applicable à tous les combats, et surtout à tous les protagonistes, il convient de faire une différence fondamentale entre les héros (dont sont les personnages) et les simples habitants de ce monde : animaux, paysans, créatures de petite taille et sans-caste. En effet, quelle que soit sa résistance physique, un fermier sera logiquement incapable de supporter autant de blessures qu'un aventurier, rodé aux dangers des routes et aux affres des combats.

Il en va de même pour les animaux, ainsi que pour la majorité des hommes et des femmes que rencontreront les personnages. À l'inverse, les créatures, monstres, entités élémentaires et dragons subiront les blessures avec une tout autre capacité d'encaissement. Ainsi, une seule et même flèche, considérée comme un danger mortel pour un chat, deviendra une menace non négligeable pour un homme et... bien peu de chose pour un dragon.

Les autres échelles de blessures

Pour gérer cette notion de "gabarit", le système de blessures effectue une distinction fondée sur la taille, l'envergure et l'essence même de la créature - en modifiant le nombre, mais aussi le type de blessures qu'un individu peut subir.
Dans cette optique, les humains dits "communs" et les animaux courants ne disposent plus de cinq, mais seulement de deux Seuils de blessure : blessé et mort. À ces Seuils correspondent toujours des valeurs qui, en fonction de la résistance et de la capacité d'encaissement de l'individu, permettront de définir combien de points de dommages suffisent à infliger une "blessure" - ou à causer la mort.

Par exemple, un simple chien pourra être représenté par "Blessé (0-20) et Mort (21 et +)". Le nombre de cases pour chaque Seuil de blessure permettra ensuite de moduler la vigueur de tel ou tel individu.
En fonction du type d'adversaire, la valeur de chaque Seuil de blessure pourra varier, de 10 à 50, pour représenter une résistance particulière. Ainsi, un ours pourra disposer de trois cases "Blessé (01-50)" et d'une case "Mort (51 et +)".

Catégories d'adversaires

Les humains

On considère que tous les êtres humains potentiellement aussi importants que les personnages disposent des Seuils de blessure classiques. Ainsi, alors que de simples hommes de main pourront se contenter de deux ou trois cases "Blessé (01-30)" et d'une case "Mort (31 et +)", les généraux des armées, les mages expérimentés et toutes les personnalités importantes pourront bénéficier des valeurs et des Seuils de blessure habituels.

Les créatures

Les monstres disposeront généralement de plusieurs types de blessures plus ou moins handicapantes selon leur résistance et la façon dont leur organisme gère les dommages. De ce fait, leurs Seuils de blessures pourront parfois porter des noms différents si les effets des dommages sont sur eux différents que de simples saignements ou blessures invalidantes. Ainsi une énorme créature gélatineuse et unicellulaire pourra posséder des Seuils de blessures comme "Entaillée (1-30)" ou "Lacérée (31-60)" au lieu de blessure légère ou grave.

Les dragons

Dans le cas des dragons, il sera tout aussi possible de revoir à la hausse les nombres et valeurs de chaque Seuil de blessure. Ainsi, les jeunes dragons pourront voir leurs valeurs augmenter de 10, sinon de 20, et les plus vieux prétendront sans mal à une ou deux cases "Mort" supplémentaire(s). Les Caractéristiques des dragons sont données dans le supplément *Les Grands Dragons*.

Cette souplesse doit permettre au meneur de jeu d'improviser rapidement des personnages et des créatures, mais aussi de peaufiner consciencieusement des êtres hors du commun, particulièrement résistants à tel ou tel type de blessure. La description de quelques créatures (cf. pages 270 à 276) et des archétypes de personnages humains, fournis dans les pages couleurs, permettra au meneur de jeu de se familiariser avec cette différence de gestion des blessures.

Les soins

Les façons de récupérer de ses blessures vont énormément changer selon le type de soins prodigués. En effet, si le corps est capable de se régénérer seul et lentement, diverses formes de soins ont été mises au point par l'homme pour se protéger et se soigner.

Les premiers soins

Les premiers soins sont la forme la plus simple de soins qui existe. Les premiers soins s'utilisent avec l'Attribut Manuel lorsqu'il s'agit de procéder à une opération délicate (extraire une esquille d'os, une pointe, poser une attelle) ou avec l'Attribut Mental lorsqu'il s'agit de diagnostiquer une affection (en vue de faire une potion par exemple), de comprendre les causes d'un décès ou de prévoir une conduite à tenir contre une maladie précise.

La médecine

La médecine est la forme la plus efficace de soins qui existe pour le peuple de Kor. Elle s'utilise avec l'Attribut Manuel lorsqu'il s'agit de procéder à une opération délicate (extraire une pointe de flèche barbelée, replacer une articulation déboîtée) ou avec l'Attribut Mental lorsqu'il s'agit de diagnostiquer une affection (en vue de faire une potion par exemple), de comprendre les causes d'un décès ou de prévoir une conduite à tenir contre une maladie précise. Dans le cas de la médecine, le diagnostic est en général beaucoup plus facile qu'avec les premiers soins.

La chirurgie

La chirurgie est une forme de médecine interdite. Elle est considérée comme une science humaniste et dont la pratique est condamnée par l'Inquisition. La chirurgie est parfois bien plus efficace que la médecine, mais pour le peuple de Kor, violer l'intégrité du corps conçu par les Dragons est une hérésie. Pourtant, certaines situations extrêmes obligent à reconsidérer ce point de vue.
La chirurgie s'utilise avec l'Attribut Manuel lorsqu'il s'agit de procéder à une opération délicate (suturer une blessure, ponctionner un abcès profond) ou avec l'Attribut Mental lorsqu'il s'agit de diagnostiquer une affection (en vue de faire une potion par exemple), de comprendre les causes d'un décès ou de définir une conduite à tenir contre une maladie précise.

L'usage des plantes

Les plantes sont en général utilisées pour confectionner des potions et des cataplasmes dont la description est donnée dans le chapitre consacré à l'alchimie. Toutefois, il est possible d'utiliser les plantes à l'état frais pour en tirer un effet curatif notable. L'usage des plantes est possible avec celui des potions. Utiliser les plantes pour en faire des tisanes, des pansements ou simplement pour les faire manger au blessé s'effectue avec un jet de Mental + Herboristerie, dont la Difficulté variera selon le milieu où se déroule la recherche. Par NR obtenu sur ce jet, le soigneur disposera d'un bonus variable sur son prochain jet de soins. Les plantes ainsi découvertes pourront être conservées une semaine, après quoi elles seront sèches et ne pourront servir que pour préparer des potions.

MODIFICATEURS D'ENVIRONNEMENT

Milieu	Difficulté	Bonus par NR obtenu
Littoral, lac	15	+2
Plaine sauvage	15	+2
Plaine cultivée	20	+1
Colline	15	+2
Montagne	20	+2
Désert, forêt morte	25	+1
Forêt commune	15	+2
Forêt Mère, Forêt de Solor	10	+3
Marais, bayou	15	+3

Soigner les blessures

Le tableau suivant indique la Difficulté des jets de soins à effectuer selon le type de blessure. Il indique la durée de rétablissement selon les NR obtenus sur ce jet de soins. Chaque blessure est soignée séparément et ne bénéficie que d'un seul jet de soins. Par la suite, tous les soins sont considérés comme un entretien des pansements ou du traitement. Certains sorts ou potions pourront toutefois autoriser un deuxième jet de soins, même avec une méthode identique. Dans ce cas, la meilleure durée de traitement sera conservée. Pour les blessures à mains nues, les temps de récupération sont calculés en heures, et non en jours.
Si un blessé s'adresse à un soigneur disposant d'une meilleure méthode de soins que celle qu'il a ininitialement reçue, il peut également demander à recalculer sa durée de convalescence sur la base d'un nouveau jet (la chirurgie est meilleure que la médecine, elle-même meilleure que les premiers soins).

Toutes les durées de récupération sont données pour un personnage ayant une activité moyenne. Dans le cas d'un personnage au repos complet, chaque demi-journée de repos compte double et permet donc, théoriquement, de diviser la durée de récupération par deux.

Exemple: un personnage devant récupérer d'une blessure en six jours peut décider de rester couché, et récupérera alors en trois jours. S'il reste couché une journée, il récupère en cinq jours et s'il reste couché deux jours, il récupère en quatre jours.

Méthode de soins	Type de blessure traitée : Égratignure	Légère	Grave	Fatale	Mortelle
Aucune Régénération naturelle	Pas de jet	Pas de jet	Pas de jet	Pas de jet	Décès immédiat
	5 jours pour une case	10 jours pour une case	15 jours pour une case	30 jours pour une case	
Premiers soins	Difficulté : (15-RÉS)	Difficulté : (20-RÉS)	Difficulté : (25-RÉS)	Difficulté : (30-RÉS)	Pas de jet (un tour complet)
	4 jours pour une case, moins 1 demi-journée par NR (minimum 1 demi-journée)	8 jours pour une case, moins 1 jour par NR	12 jours pour une case, moins 1 jour par NR	25 jours pour une case, moins 1 jour par NR	Si les soins sont prodigués dans le même tour que la blessure, le mourant a le temps de prononcer quelques mots avant de décéder (inéluctablement).
Médecine	Difficulté : (10-RÉS)	Difficulté : (15-RÉS)	Difficulté : (20-RÉS)	Difficulté : (25-RÉS)	Pas de jet (un tour complet)
	3 jours pour une case, moins 1 demi-journée par NR (minimum 1 demi-journée)	6 jours pour une case, moins 1 jour par NR (minimum 1 jour)	10 jours pour une case, moins 1 jour par NR	20 jours pour une case, moins 1 jour par NR	Si les soins sont prodigués dans le même tour que la blessure, le mourant est maintenu en vie, mais inerte, pour RÉS tours avant de décéder (inéluctablement).
Chirurgie	Difficulté : (10-RÉS)	Difficulté : (15-RÉS)	Difficulté : (20-RÉS)	Difficulté : (25-RÉS)	Difficulté : (30-RÉS)
	2 jours pour une case, moins 1 demi-journée par NR (minimum 1 demi-journée)	5 jours pour une case, moins 1 jour par NR (minimum 1 jour)	8 jours pour une case, moins 1 jour par NR	15 jours pour une case, moins 1 jour par NR	Si les soins sont réussis et prodigués dans le même tour que la blessure, le mourant tombe dans le coma (sauf en cas de mort immédiate par coup critique) pour RÉS jours avant de décéder*.

** Un personnage dans le coma peut tenter de se réveiller en réussissant un jet de Résistance + Volonté contre une Difficulté de 30. Une tentative par jour est possible. S'il se réveille, le personnage a toutes ses cases de blessures cochées, sauf la case de mort.*

Les dangers naturels

Il existe bien des façons de mourir, comme vont rapidement s'en rendre compte les personnages. Parfois, les crocs acérés d'un prédateur ne sont pas les plus terribles des tourments. Une simple fiole de poison peut provoquer des souffrances bien plus atroces - mais tout aussi fatales. De même, il arrive aussi que la maladie, les brûlures, les chutes et la noyade mettent fin à des aventures glorieuses...

Les chutes

En général, un personnage tombe d'une certaine hauteur lorsqu'il rate un jet d'Escalade, un jet d'Acrobatie ou, à la rigueur, lorsqu'il est poussé dans le vide. Le personnage prend alors des dommages et la gravité des blessures dépend de la hauteur de la chute. L'armure portée ne protège pas des dommages occasionnés. Dans le cas des armures métalliques rigides, la situation est même catastrophique, les plaques pouvant se tordre et blesser le porteur en plus de l'empêcher de retirer facilement son armure.

EFFET DES CHUTES	
Hauteur (m)	Blessure
2-5	Égratignure
5-10	Légère
10-15	Grave
15-20	Fatale
+ de 20	Mort

Dans un souci de facilité, nous considérerons que le personnage s'écrase sur une surface dure. S'il tombe sur une surface molle (paille, neige, eau, etc.), il suffira de décaler le Seuil de blessure au niveau inférieur.

Le personnage peut tenter d'amortir sa chute en réussissant un jet de Physique + Acrobatie contre une Difficulté de 15. Si le jet est réussi, le personnage prend des dommages mais au Seuil inférieur.
Par exemple, Ghar tombe d'une hauteur de dix-sept mètres. Il devrait normalement se prendre une blessure fatale mais il réussit son jet d'Acrobatie. Il ne prend plus qu'une blessure grave.

L'asphyxie et la noyade

Un personnage risque de se noyer s'il rate un jet de Natation et de suffoquer s'il se trouve entouré de vapeurs toxiques ou s'il inhale de la fumée. Dans ces deux cas de noyade et d'asphyxie, la règle est identique : elle ne demande qu'une simple adaptation des descriptions de la part du meneur de jeu.

Un personnage qui se noie ou qui suffoque peut supporter le manque d'air pendant un nombre de tours égal à sa valeur de Résistance. Chaque tour suivant, il coche une case de blessure, en commençant par les égratignures. À ce moment, pour rester conscient, il doit réussir à chaque début de tour un jet de Résistance + Volonté contre 5 au premier tour, puis 10 au deuxième tour, 15 au troisième et ainsi de suite. S'il sombre dans l'inconscience, il ne peut plus agir et décédera à coup sûr à moins que quelqu'un ne le sorte de là.

Les dommages de noyade sont traités comme les dommages de Corps à Corps et se soignent en quelques heures. Il en va de même pour les dommages d'asphyxie, à moins que le meneur de jeu ne décide que les gaz présents, en plus d'être pauvres en oxygène, sont dangereux pour le système respiratoire. Ils se soigneront alors comme des dommages de combat armé. Les gaz pauvres sont les émanations des marais ou l'air d'anciens tombeaux fermés depuis des siècles. Les gaz nocifs sont le chlore, les fumées d'incendie ou encore l'air d'une cavité fermée où se trouvent plusieurs personnages.

Un autre personnage peut venir en aide à un personnage qui se noie. Il doit alors réussir deux jets de Natation : un pour nager et un pour sauver le noyé.

Les acides

L'acide, souvent confectionné par un alchimiste, inflige des dommages d'1D10 + 5 par degré d'acidité de la potion (allant de 1 à 5) . Ces dommages réduisent instantanément de moitié l'Indice de protection de l'armure et causent la moitié des dommages à son porteur. Au début du tour suivant, l'armure perd encore la moitié du reste de sa protection et son porteur subit un quart des dommages d'origine de l'acide. Les dégâts causés par l'acide interdisent toute tentative de réparation de fortune.

Le feu

Un personnage qui entre en contact avec une source de flammes ou de chaleur intense prend aussitôt des dommages et coche automatiquement des cases de blessure selon le type de feu, en commençant par les égratignures. La protection apportée par l'armure ou les vêtements peut servir à réduire ou à annuler les dommages au premier tour mais les vêtements ainsi que les armures de cuir trop huilées ou en matériau inflammable risquent de prendre feu. Si les vêtements ou toute autre matière recouvrant le personnage prennent feu, ce dernier subit des dommages différents. Il procède ainsi tous les tours suivants tant que les flammes qui l'embrasent n'ont pas été étouffées (à l'aide d'une couverture, par exemple) ou éteintes.

Feu de camp, feu de cheminée s'étant répandu.
1 case par tour

Incendie de forêt, maison en flammes, vêtements en feu.
2 cases par tour

Bûcher, coulée de lave, phénomène élémentaire de feu.
Un Seuil entier de blessure par tour

Si un personnage est gravement brûlé mais survit à ses blessures, il risque de conserver des séquelles physiques (brûlures au visage, aux mains, etc.) et psychologiques (phobie du feu). Les dommages dus au feu se soignent lentement, comme des blessures de combat armé.

Le froid

Quand un personnage n'est pas suffisamment protégé et qu'il se trouve dans un froid intense, il risque de s'affaiblir d'abord et de finir par voir baisser sa température interne s'il s'attarde trop longtemps dans ces terribles conditions climatiques.
Pour résister, le personnage doit, toutes les heures, réussir un jet de Physique + Résistance selon une Difficulté définie par la gravité du froid. Un premier jet raté indique que le personnage commence à s'engourdir. La Difficulté de base sera augmentée de 5. Un deuxième jet raté indique que le personnage s'endort. La Difficulté de base est désormais augmentée de 10. Si le troisième jet est également raté, le personnage meurt de froid à moins d'être secouru dans les trente minutes qui suivent.

EFFETS DU FROID	
Température	Difficulté
0 à -5°C	5
-5 à -10°C	10
-10 à -15°C	15
-15 à -20°C	20
-20 à -30°C	25
-30 à -40°C	30
-40 à -50°C	35
- de 50°C	40

Si le personnage dispose de vêtements chauds, de fourrures ou d'un abri relativement isolé, la Difficulté de base peut être calculée par rapport à une température moins basse d'un ou plusieurs paliers. Le jet peut même être déclaré inutile, preuve que le matériel du personnage est parfaitement adapté.

Les dommages dus au froid se soignent lentement, comme des blessures de combat armé, à cause des dommages internes, de la fatigue et des engelures.

Les maladies

Dans le monde de Kor, les maladies ont une place très importante. La pauvreté des sciences, couplée à la prolifération d'espèces corrompues, donne naissance à d'innombrables épidémies.
Toutes les maladies sont présentées selon le même format.

Type : le type d'affection de la maladie.
Transmission : mode de propagation de la maladie.
Virulence : cette valeur détermine la Difficulté des jets de Physique + Résistance qu'il faut réussir pour résister aux effets de la maladie.
Incubation : période de latence précédant le déclenchement des effets.
Effets : les effets obtenus suite à une infection.

La nécrose

Type : maladie cutanée
Transmission : contact avec un foyer d'infection
Virulence : 15
Incubation : une semaine complète avant les premiers signes
Effets : la nécrose est un autre nom pour la lèpre. Le malade pourrit lentement, ne régénérant pas ses tissus internes et externes. Rapidement, d'autres maladies s'ajoutent à la nécrose et le corps ne supporte plus toutes les agressions. La victime doit réussir un jet de Résistance tous les jours ou perdre 1 point de Résistance. Une fois la Résistance réduite à 0, la victime meurt. Il n'existe pas de remède connu si ce n'est l'usage de la magie ou les bienfaits d'Heyra dispensés par les Prodiges qui fonctionnent parfois. Les nécrosés sont souvent chassés des villes vers les faubourgs ou vers les nécropoles car la population, apeurée par leur aspect, n'hésite pas à les lyncher, les brûler vifs ou les repousser vers les fosses communes où ils sont enterrés vivants.

La fièvre des mers

Type : maladie infectieuse
Transmission : par la salive, les puces, les moustiques, le contact avec un foyer d'infection
Virulence : 20
Incubation : une journée
Effets : bien que plus fréquente sur le bord de mer, cette maladie peut également être contractée près des étendues d'eau de moindre importance. La victime est progressivement prise de vertiges, ses yeux sont extrêmement douloureux et elle perd rapidement la vue. Elle doit réussir un jet de Résistance chaque jour. Si deux jets consécutifs sont ratés, la victime devient définitivement aveugle. Si le malade réussit deux jets de Résistance consécutifs, la maladie est vaincue et il recouvre la santé en quelques jours.

Le fléau

Type : maladie surnaturelle
Transmission : inconnue
Virulence : inconnue
Incubation : inconnue
Effets : cette maladie ne semble affecter que les dragons, mais une rumeur dit que quelques rares Élus auraient été touchés. Elle est d'autant plus terrifiante que personne ne sait comment elle est transmise - et encore moins comment la combattre. Les rares symptômes qui ont pu être observés sont des crises de folie meurtrière, des pertes de conscience terribles et des accès de tremblements inexplicables. Au cours de ces dix dernières années, plusieurs dragons passent pour avoir été atteints par ce mal qu'aucun érudit ne semble en mesure d'expliquer.

La peste d'automne

Type : maladie infectieuse
Transmission : par la salive, les puces, les moustiques, le contact avec un foyer d'infection
Virulence : 15
Incubation : 3 jours avant les premiers symptômes
Effets : la victime est prise de fièvres douloureuses et de vertiges. Elle se déshydrate rapidement et se couvre de bubons hautement contagieux. Chaque jour, elle doit faire un jet de Résistance ou noircir deux cases de blessures (en commençant par les égratignures). Si elle ne reçoit aucun soin, la Difficulté du jet augmentera de 5 par jour. Si le malade réussit deux jets de Résistance consécutifs, la maladie est vaincue et il recouvre la santé en quelques jours. Une telle rémission l'immunise à la maladie pour le reste de ses jours.

La rouge foudre

Type : maladie mentale
Transmission : héritage
Virulence : pas de virulence. Cette maladie est une malédiction héréditaire d'origine inconnue.
Incubation : aucune. Crises passagères imprévisibles.
Effets : cette maladie se manifeste à la puberté, chez les hommes comme les femmes. De façon complètement irrégulière, le malade devient fou furieux et cherche à tuer le plus atrocement possible le premier être humain qu'il rencontre. Ses yeux sont alors rouge sang. Sitôt le forfait commis, il redevient normal, sans aucun souvenir de son acte. La fréquence des crises augmente généralement rapidement pour devenir permanente aux alentours de trente ans. En général, les malades atteints sont condamnés avant cet âge ou se suicident lorsqu'ils prennent conscience de cette monstrueuse maladie.

La magie



Les notions théoriques

L'énergie élémentaire

La magie est omniprésente. Plus qu'une simple force, elle sous-tend les moindres réalités du monde et existe de façon innée et naturelle dans le monde des Dragons comme dans celui des hommes. On ne peut parler de magie sans faire référence aux Grands Dragons, fondateurs de toutes choses, qui engendrèrent par leur naissance les neuf Sphères fondamentales. L'énergie magique existant à travers le monde est phénoménale, puissante et omniprésente. Chaque élément possède une trame infinie, présente dans chaque réalisation du monde. Les montagnes, les fleuves, les volcans, les vents, les rêves et même l'homme existent parce qu'une force magique les structure et les maintient. Ces éléments, divisés selon les neufs Sphères, existent tous à l'état brut sur le corps de l'Être Primordial. Ce qui fait qu'ils se divisent et acquièrent de la puissance, c'est qu'un Dragon les incarne. Il serait facile de parler des Grands Dragons comme des plus grands mages du monde. Mais ils n'utilisent pas la magie : ils SONT la magie. Si l'un d'entre eux venait à disparaître, alors tout l'élément qu'il incarne disparaîtrait aussi, retournant à l'état de flux énergétique brut ondulant autour de Moryagorn.
Les magiciens de Kor ne sont que des instrumentistes, qui puisent et manipulent le potentiel magique d'un lieu pour en modifier la structure, plus ou moins brutalement, et en faire naître des effets spectaculaires. Par leur simple volonté, ils modifient les fils qui tissent la réalité et les renouent pour obtenir des sorts. La magie n'est pas une force qui vient de celui qui la manipule. C'est une force invisible qui existe en toute chose et que la volonté du mage va canaliser pour l'appréhender et la manipuler.

"Alors seule notre volonté suffit ?
– Non, répondit Harl en levant la main vers un champ. Demain, je veux que tu labours cette terre de tes mains. Je veux t'y voir à genoux jusqu'au soir, avec tes ongles pour seul outil.
– Mais qu'ai-je dit ? s'écria l'élève, affolée.
– Rien. Mais tu comprendras bientôt qu'il est aussi facile de labourer un champ sans charrue que de pratiquer la magie sans outil. Les Clés sont là pour ça, pour nous aider. Et cesse de te plaindre. De mon temps, le champ était beaucoup plus grand, et mon maître moins clément..."

Les disciplines

Il existe autant de façons de faire de la magie qu'il y a de mages dans le monde, mais trois écoles sont reconnues et enseignées comme étant les Grandes Disciplines : la Magie instinctive, la Magie invocatoire et la Sorcellerie. Si les Sphères draconiques étaient des outils, ces Disciplines en seraient les méthodes. Chacune d'entre elles possède ses propres applications et permet, en utilisant les Clés adaptées, de déclencher des sortilèges aux effets bien particuliers.

La magie instinctive

Cette forme de magie, fulgurante et spontanée, est principalement utilisée lors des combats et des situations d'urgence. On sait que plusieurs espèces animales la manient pour chasser, fuir ou protéger leur territoire, et l'on murmure que des phénomènes similaires auraient été constatés chez certains insectes. À en croire ces récits, ce serait l'essaim lui-même qui aurait manipulé les énergies fondamentales, comme si chaque membre était incapable de pratiquer seul la magie. On ignore si les plantes peuvent utiliser une forme de magie similaire, mais rien ne prouve qu'elles en soient incapables. Selon les légendes, les premiers sortilèges de Magie instinctive ont été utilisés lors des grandes batailles immortelles, à l'époque des Premières guerres fratricides. Les anciens textes prétendent que les mages, alors directement instruits par les Grands Dragons, pouvaient canaliser une telle énergie qu'ils en devenaient capables de lancer des éclairs pulvérisant un flanc de montagne à dix kilomètres...
Pour lancer un sort de Magie instinctive, le magicien utilise des runes, gravées sur des pierres ou sur son corps, des symboles dessinés dans les airs, des postures particulières, etc. Tout objet ou mouvement facilement accessible ou exécutable peut servir de Clé à un sortilège de ce type. Les Clés de la Magie instinctive sont tellement simples et évidentes qu'il arrive qu'un magicien déclenche un sort sans le vouloir, en combinant des gestes qui canalisent malgré lui l'énergie magique de certaines Sphères. Cette Discipline est la plus communément employée.

La magie invocatoire

Si cette Discipline est nettement moins pratiquée que la Magie instinctive, c'est sûrement parce qu'elle fait peur. Pour provoquer des effets, les adeptes de cette forme de magie spectaculaire ouvrent des portes donnant sur d'autres espaces et en attirent des forces, des objets, des créatures, des phénomènes naturels, etc. C'est pourquoi leur Discipline est appelée "l'Art des portails". Seuls les hommes et les dragons sont connus pour pratiquer cette Discipline, mais certaines catastrophes naturelles - comme les tornades ou les tempêtes d'énergie - ont déjà été attribuées à l'ouverture accidentelle de portails. Les forces que manipulent les mages s'apparentent d'ailleurs fortement à des phénomènes naturels de cet ordre. Les plus puissants d'entre eux sont d'ailleurs capables, pour sauver une cité, de dévier un raz de marée en ouvrant un portail gigantesque devant les flots.
Les créatures que l'on prétend attendre derrière les portes magiques ne sont pas issues des cauchemars des ignorants : elles sont bel et bien réelles. Heureusement, il est extrêmement difficile de les invoquer et toutes ne sont pas forcément désireuses de franchir les portails crépitants d'énergie. C'est pour cette raison qu'un magicien apprend aussi bien l'art de l'invocation que celui de la conjuration et de l'exorcisme. La majorité des mages, pragmatiques, affirme que les portails n'ouvrent sur rien d'autre que des régions éloignées ou inconnues de Kor. Toujours est-il que l'invocation nécessite des Clés particulièrement sensibles et difficiles à acquérir. On n'ouvre jamais un portail par hasard. Les rituels complexes s'apprennent dans des écoles spécialisées et, bien que ce type de magie soit utilisé en temps de guerre, il est souvent trop long pour être utilisé dans les batailles rangées. Certaines armées comptent toutefois des unités spéciales de mages invocateurs protégés par des fantassins d'élite qui réussissent à utiliser leur art en batailles. Ils parviennent alors à bouleverser l'affrontement en modifiant le terrain ou en faisant apparaître des troupes fraîches dans les rangs ennemis.

La sorcellerie

Contrairement à la Magie instinctive ou invocatoire, la Sorcellerie a l'ambition de ne laisser aucune place au hasard. Elle repose sur l'idée qu'en combinant des éléments, des Clés, on peut obtenir un résultat précis qui peut être déclinable, modulable et renouvelable à l'infini. On pourrait presque parler "d'expérience", tant le principe de recherche et de combinaison s'apparente à la science.
Les effets de la Sorcellerie ne sont pas plus importants que ceux des autres Disciplines de magie, mais ils sont nettement plus durables et appréciables. C'est à l'aide de la Sorcellerie que l'on peut enchanter des objets, animer des statues, graver des runes de protection dans les murs des cités, etc. De toutes les magies connues, c'est à la fois la plus longue et la plus difficile à mettre en œuvre. Les combinaisons de Clés sont d'une telle complexité qu'il est indispensable de les consigner dans des matrices qui seront toujours un repère. De plus, la nature même des effets provoqués par la Sorcellerie est en mesure de perturber une zone très étendue d'énergie magique. Quand le mage utilise la Sorcellerie, pour créer une torche magique par exemple, il a ensuite la possibilité de déplacer son enchantement, modifiant ainsi les champs magiques des différents endroits qu'il va traverser. Dans la plupart des cas, la Sorcellerie permet de plus un déclenchement répété des effets. Un sortilège peut être activé à plusieurs reprises, à des endroits et des moments bien distincts. C'est donc une magie plus complexe, et donc plus dangereuse car il n'est pas rare de voir un laboratoire exploser à cause d'une erreur de trame élémentaire. Dans les contrées reculées, les sorciers sont tellement craints tant qu'ils sont proscrits dans certains villages. Cette crainte mêlée de haine vient du fait que de nombreux sorciers possèdent des objets ensorcelés si étranges et inquiétants qu'ils sont confondus avec des Humanistes manipulant leurs engins maudits...

En temps de guerre, les sorciers sont plus utiles avant les batailles, afin de préparer le matériel et d'ensorceler des armes, plutôt qu'au cœur de la première ligne. En effet, mieux vaut parfois ensorceler les javelots d'une escouade et payer un ou deux sorciers plutôt que de recruter trois ou quatres fantassins de plus.

Les clés

Les Clés ne sont rien de plus que des outils qui aident le magicien à pratiquer son art. Elles peuvent être de toute nature, du simple mot de pouvoir à la gestuelle complexe, en passant par les ingrédients rares, les herbes, les danses rituelles, etc. Chacune de ces Clés va permettre de focaliser une partie de l'énergie d'un sort et de nouer deux effluves de magie. Ainsi, chaque sortilège est lié à une ou plusieurs Clés qui permettent son déclenchement. Elles sont parfois parcourues d'une telle énergie qu'elles peuvent même disparaître, consumées par l'énergie du sort. En général, cette possibilité de destruction des Clés concerne les objets, mais tout, ou presque, peut être considéré comme une Clé. De par son apprentissage, un lanceur de sorts est entraîné à connaître et à utiliser la nature et la fonction de ces focus. Plus il en connaît, plus il a de chances de découvrir de nouveaux sorts. C'est grâce à la combinaison des Clés que les mages les plus expérimentés pourront créer leurs propres effets magiques.

La légende du Fils Meurtrier

La découverte des Clés émotionnelles est associée à la légende du château d'Yrklass, où se produisaient d'étranges phénomènes. Des meubles se déplaçaient, des statues se brisaient sans raison et le châtelain finit par périr, sauvagement assassiné par des ombres mouvantes. Recueilli par les mages de Nenya afin de recevoir une éducation respectable tout en soignant le traumatisme de la mort affreuse de son père, l'enfant comprit alors qu'il était le responsable de tous ces événements. À chaque fois qu'il était contrarié ou triste, le jeune garçon déclenchait involontairement un effet magique. Tragiquement, il ne supporta pas le fardeau de ces horreurs et s'immola par le feu en place publique.
Toutefois, l'étude de ses rêves et cauchemars permit aux magiciens de comprendre que les sentiments pouvaient faire office de Clés très puissantes. Avec le temps, ils comprirent que cette Clé pouvait être utilisée quelle que soit l'origine d'un sentiment.
Très populaire, cette légende est bien connue des enfants car elle inculque le respect des parents et limite les accès de colère. Elle est contée dans tous les pays de Kor, chaque vénérable, tuteur ou grand-père possédant une version de ce conte destinée à mettre en garde les enfants contre la haine qui pourrait noircir leur cœur...

Les différents types de clés

La plus grande partie des Clés ne nécessite pas forcément de support matériel. Ainsi, le souffle, la voix et la posture sont autant de Clés tout aussi efficaces qu'un joyau d'une grande pureté. Toutefois, malgré leur incroyable diversité, il existe certaines Clés classiques qu'il appartient à tout mage de savoir maîtriser.

Les runes

On dit que les runes seraient issues d'une écriture runique, bien plus ancienne que l'écriture actuelle, et qui serait directement issue des Dragons ou aurait été inventée par les Immortels. Il ne faut pas confondre les runes avec les lettres. Une rune est un pictogramme qui désigne une notion complexe (objet, idée, sentiment, etc.) mais absolument pas une lettre ou une syllabe. Il n'existe pas de grammaire runique, car on ne peut pas les utiliser pour former des phrases. Leur association peut mener à la confluence d'énergies magiques et créer un effet de sort, mais en aucun cas un texte ou un contenu didactique.
Concrètement, on appelle "rune" tout symbole permettant de focaliser une énergie magique. Ainsi, des signes complètement différents pourront donner le même résultat. Comme un seul et même objet peut être désigné de façon différente suivant les langues, il en va de même pour les runes.
Les runes et symboles focalisateurs peuvent être utilisés sur n'importe quel support : pierres sculptées, lames d'épées, tatouages, peintures corporelles ou même tracées en l'air avec une poudre scintillante ou de la fumée. Pour les utiliser, il suffit de les exhiber et de se concentrer, car le pouvoir des runes et des symboles est lié à leur image. Ainsi, les peintures présentes sur le corps d'un mage devront-elles être montrées au moment de l'incantation. De ce fait, il est très courant de voir les sorciers et mages de Kor peindre leur corps, tatouer leurs mains ou leurs avant-bras ou encore tondre leur crâne selon un motif élémentaire (voir plus loin, les tatouages magiques).

Les postures

Les postures sont souvent utilisées en combat, à cause de leur rapidité d'exécution. On distingue deux types de postures : les postures symboliques, qui sont immobiles et imitent la forme d'une rune et les postures dynamiques, qui font appel à un enchaînement. Dans les deux cas, le corps du mage devient un focus en lui-même, accumulant et canalisant une énergie qui s'extériorisera sous la forme d'un sortilège. Il existe des écoles de danse spécialisées dans l'apprentissage de danses magiques.
Avec les runes, les postures sont les Clés les plus courantes, mais aussi celles qui sont utilisées pour les sorts les plus puissants. Les légendes font parfois référence à de grands sortilèges lancés par des centaines de mages danseurs exécutant une chorégraphie parfaite. Un magicien en sait souvent plus en sortant d'une école de danse que d'une bibliothèque. Ainsi, les danseuses illuminées sont-elles de grandes magiciennes sans même connaître le plus petit objet magique.

Les composantes

"Composante" est un terme général qui désigne tout ingrédient que l'on peut considérer comme une Clé : aile de mouche, bave de crapaud, cheveux de vierge, bâton, chaudron, armure, pièce de monnaie, larme de dragon, croc de loup, etc. Il existe tant de composantes, aux formes et aux applications radicalement différentes, que personne n'a jamais pu en établir une liste intégrale - même si les lanceurs de sorts connaissent parfaitement un très grand nombre de composantes.

La voix et le regard

La voix et le regard sont souvent utilisés comme des Clés de Magie instinctive. Ces Clés permettent de provoquer des effets magiques très puissants, comme influencer - par un mot, une intonation, un regard - le comportement d'un individu ou d'un objet ou bien encore d'un élément. Lors des combats de masse, des chanteurs placés sur les hauteurs peuvent ainsi entonner des hymnes magiques, accompagnés d'instruments ensorcelés qui, à eux seuls, sont capables de déterminer l'issue d'une bataille, avant même le début des affrontements. Lors d'un duel, le premier réflexe d'un combattant sera systématiquement de viser les yeux et la gorge d'un mage.

Les sentiments

Cette Clé est de loin la plus subtile à manipuler. La force de ce type de Clé provient d'une puissante émotion qui va habiter le lanceur du sort ou son entourage. Ainsi, il est possible de créer un focus et de tisser les énergies magiques par le biais d'un sentiment provoqué chez une autre personne. De ce fait, avant les combats, les anciens sorciers belgoriens infligeaient une blessure rituelle à leurs guerriers pour provoquer la douleur qui décuplait leurs forces. La tristesse, la peur, la haine, l'amour, l'extase ou la joie, sont autant de sentiments qui peuvent être utilisés comme des Clés.

Les clés parfaites

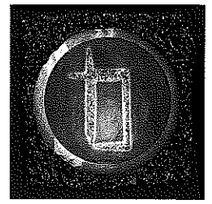
La majorité des Clés peut mener à des focus bien plus puissants s'ils ne présentent pas de défaut. Ainsi, une chorégraphie servant à lancer un sort aura une force bien plus grande si elle est réalisée par un danseur expérimenté plutôt que par un jeune enfant sachant juste se dandiner en rythme avec les énergies élémentaires. De même, une gemme d'une grande pureté aura plus de force qu'un cristal présentant quelques défauts et imperfections.
Une Clé parfaite peut se définir de deux façons différentes. Dans le cas d'un objet, c'est son origine ou sa fabrication qui détermine sa perfection. Si le jet impliqué dans la création de cette Clé a été obtenu avec au moins deux NR, la Clé est considérée comme parfaite et offre un bonus conséquent lors que lancement du sort (voir plus loin, les modificateurs au lancement des sorts).

Changer les clés

Modifier les Clés d'un sort est une possibilité offerte à certains mages, notamment ceux disposant du Privilège Style. Dans ce cas, ou par une étude longue et précise des mécanismes du sort, il est possible de remplacer certaines Clés par d'autres. Ces changements doivent toujours se faire dans une catégorie de Clé similaire : une posture en remplace une autre, un mot un autre. En aucun cas il n'est possible de remplacer une posture par un mot ou un chant par une rune (à moins que le sortilège ne soit recréé avec ces Clés radicalement différentes).
La nouvelle Clé devra avoir la même utilisation et sera également consumée si l'ancienne Clé l'était. Ainsi, un sort lancé normalement avec un cristal de roche (consumé dans l'incantation) et lancé avec une pépite d'argent comme nouvelle Clé se finira également par la destruction de cette pépite.

Les sphères de magie

La sphère des cités



Si la Sphère de Khy est de loin la plus énigmatique, c'est peut-être parce que ce dernier est le seul Grand Ailé à avoir renoncé à sa forme draconique. La source même de sa magie, qui se confond avec les méandres de la nature humaine, la rend aussi indissociable du monde que peuvent l'être l'air ou l'eau - tout en étant bien plus mystérieuse. Plus que toute autre magie, celle de Khy oblige le lanceur de sorts à se poser des questions sur sa place dans l'univers, à percer les secrets et à discerner la vérité au-delà des apparences. Cette Sphère est liée au doute et à l'illusion.

Les écoles

Sans dire qu'il n'existe aucune école, cette Sphère de magie ne dispose pas plus de structure officielle que de haut représentant, à l'opposé de toutes les écoles de magie draconique. Chaque fois que les mages importants de la Sphère se réunissent, ils reçoivent la visite d'un homme qui se présente à eux comme l'envoyé des Grands Maîtres de la Sphère. Étrangement, il semble qu'aucun élève de ces écoles n'ait jamais rencontré le moindre "supérieur", et qu'un voile de mystère entoure les noms et les visages des véritables Maîtres de la Sphère des Cités. On murmure donc - peut-être à raison - que l'école serait gérée par Khy lui-même, ou tout du moins par l'un de ses Élus. L'élève qui souhaite maîtriser cette Sphère doit donc être assez malin et influent pour se trouver son propre maître. Certains ont cherché des années durant avant de comprendre que la première épreuve de Khy est celle de la persévérance. Un adepte de ce Dragon doit toujours arriver à ses fins, quels que soient les moyens, et apprendre à faire confiance en dépit des apparences. Personne ne sait vraiment ce qu'apprennent ces magiciens marginaux, ni quels arts magiques ont leur préférence.

Quelques exemples de clés

Runes
Magie instinctive : symboles complexes écrits à la main
Magie invocatoire : symboles dessinés dans le sable
Sorcellerie : chiffres et signes de calcul

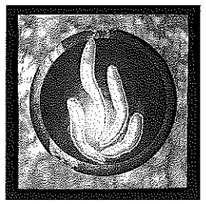
Postures
Magie instinctive : mains devant les yeux
Magie invocatoire : paumes tendues
Sorcellerie : mouvements complexes des doigts

Composantes
Magie instinctive : pièce de monnaie, bille
Magie invocatoire : clé, miroir
Sorcellerie : encre, instruments de calcul

Voix, regards
Magie instinctive : sourire, clignement des yeux
Magie invocatoire : rire, chant léger
Sorcellerie : psaume, transe musicale

Sentiments
Magie instinctive : calme, sérénité
Magie invocatoire : confiance, amour
Sorcellerie : ambiguïté, mensonge

La sphère du feu



Affiliée à Kroryn, la Sphère du Feu est sans conteste la plus impressionnante et la plus spectaculaire de toutes. Les mages qui l'utilisent appartiennent souvent à des ordres guerriers ou à des troupes d'artistes et de baladins.

Les écoles

Les collèges du feu sont appelés les "Foyers". Ils sont installés aux portes des cités, aux abords des garnisons ou près des sources de chaleur naturelle que sont les volcans et les geysers. La plupart des connétables passent des accords avec ces écoles pour que les élèves assistent les miliciens en cas de guerre en échange de quoi la milice les emmène en patrouille et leur offre leur baptême du feu. Les Foyers sont toujours des lieux animés, bruyants et joyeux, mais seuls les serviteurs de Kroryn y sont véritablement les bienvenus.

Pour entrer dans un Foyer, une série d'épreuves très dures est imposée aux postulants, comprenant des tests fondés sur la résistance et la vivacité des réflexes. Il faut entre trois et six ans pour être formé au sein des Foyers. Ensuite, l'élève peut quitter l'uniforme cramoisi pour se tourner vers une autre Sphère. Cet apprentissage rigoureux est réprouvé par les mages des autres écoles, mais les adeptes du feu représentent à eux seuls une fraction non négligeable des mages.

L'organisation interne des écoles du feu est fondée sur l'autorité et le charisme des dirigeants. L'Incandescent, le guide spirituel commun à tous les foyers, est coopté par les directeurs des collèges majeurs dans un cercle rituel baptisé l'Anneau. Ce statut lui donne pratiquement tous les droits, sauf celui de destituer ses conseillers. Ainsi, ses ordres ne peuvent aller contre la volonté des collèges. À sa mort, un nouveau chef est coopté. L'Anneau compte neuf conseillers et il faut six voix pour être élu.

Quelques exemples de clés

Runes
Magie instinctive : flamme stylisée
Magie invocatoire : arche ou anneau de feu
Sorcellerie : rune ardente, symbole flamboyant

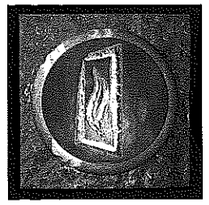
Postures
Magie instinctive : mouvement des doigts, posture offensive
Magie invocatoire : danse du feu
Sorcellerie : apposition de la main sur des braises

Composantes
Magie instinctive : charbon, souffre
Magie invocatoire : brasero, feu rituel
Sorcellerie : salamandre, rubis

Voix, regards
Magie instinctive : intimidation, insulte
Magie invocatoire : chant rauque, cri
Sorcellerie : incantation forte et puissante

Sentiments
Magie instinctive : passion, fureur
Magie invocatoire : amour, haine
Sorcellerie : rancœur, colère

La sphère du métal



Les mages du métal sont peu nombreux, mais très respectés. Leur magie, silencieuse et mortelle, est à la fois travaillée et radicale. Entre eux, ils se reconnaissent au doigt d'acier qui couvre leur annulaire et aux nombreux bijoux qui vantent la virtuosité de Kezyr. La magie du métal est difficile et exigeante, mais permet de manipuler les métaux comme s'ils étaient un élément fluide et réactif. Pour la majorité, les sorts du métal permettent d'agir sur les métaux environnants, mais certains sont également capables d'agir directement sur le corps, fusionnant la finesse de l'homme au tranchant du métal.

Les écoles

Elles se divisent en trois branches complémentaires.

La première, la plus importante, est liée aux arts de la Sorcellerie et de la forge. C'est de cette école que naissent les plus belles épées, les flèches les plus pointues et les alliages les plus originaux. Les "académies des forges" sont toujours bienvenues dans les villes, puisque les Disciplines qu'on y enseigne peuvent être utiles à tous.

La deuxième, liée à la Magie invocatoire, est étrangement spécialisée dans la fermeture, la garde et la surveillance des portails et dans la redécouverte des Eeries perdues de Kezyr. Puissants, endurcis et réfléchis, les meilleurs invocateurs du métal sont régulièrement aperçus aux côtés des exorcistes et des chasseurs de monstres élémentaires auxquels ils offrent force et courage pour préserver Kor, comme Kezyr le fit en son temps.

La Magie instinctive est très peu pratiquée. En effet, même si les runes du métal permettent quelques sorts de protection rapide, elles sont loin de permettre la vélocité du feu ou la force de la terre. Elle a en revanche des effets immédiats et directs qui lui valent l'intérêt des artisans pour leur travail, ainsi que de certains combattants pour améliorer leur art.

Quelques exemples de clés

Runes
Magie instinctive : rune ou motif ciselé
Magie invocatoire : arche ou anneau de métal
Sorcellerie : métal poli, miroir

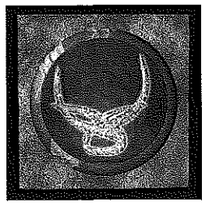
Postures
Magie instinctive : tranchant de la main
Magie invocatoire : danse saccadée
Sorcellerie : mouvements martiaux

Composantes
Magie instinctive : pièce, minerai
Magie invocatoire : coffret, boîte
Sorcellerie : pépite, minerai brut

Voix, regards
Magie instinctive : voix monocorde, regard fixe
Magie invocatoire : chant polyphonique, hypnose
Sorcellerie : sonorités stridentes, transe hypnotique

Sentiments
Magie instinctive : confiance, exaltation
Magie invocatoire : patience, curiosité
Sorcellerie : complexité, réflexion

La sphère de la nature



À peine moins utilisée que celle de Kroryn, la magie d'Heyra est aussi appréciée que pratiquée, à la ville comme à la campagne. C'est au sein de ces écoles que l'on trouve les meilleurs soigneurs, médecins et herboristes - mais aussi les chasseurs et les protecteurs des forêts. Pour préserver l'équilibre de la nature, Heyra autorise l'utilisation de la magie en vue de chasser les créatures et les abominations qui s'égarent parfois dans ses forêts, mais la règle veut qu'un mage d'Heyra cherche toujours à sauvegarder le cycle de la vie, recréant autant que ce qu'il détruit. Si les mages qui suivent la Sphère de la Nature vivent généralement à l'air libre, ils peuvent aussi fréquenter les villes, où leurs soins sont toujours très prisés. Ils sont d'ailleurs bien plus matérialistes que les Prodiges et se font payer pour leurs services. Ils sont très proches des adeptes de Brorne, qu'ils considèrent comme des frères, tant qu'il s'agit d'aider et de protéger.

Les écoles

Les "Refuges" sont disséminés un peu partout dans Kor. Ils sont ouverts à tous, mais l'on y enseigne qu'à ceux qui se montrent les plus désireux d'apprendre. Le domaine d'Heyra est plus qu'une simple école : c'est un art de vivre, bien plus difficile à appréhender qu'il n'y paraît. Les élèves sont astreints à quelques tâches quotidiennes communautaires, mais la discipline et le travail sont à la charge des étudiants. La médiation personnelle et la philosophie ont autant de place que l'apprentissage magique, chacun devant comprendre les secrets de la nature par lui-même. Dans cette ambiance très détendue, parvenir à la compréhension profonde de la nature demande énormément de volonté et de travail personnel. Bon nombre d'étudiants passent la moitié de leur vie à profiter de cet enseignement pour finalement devenir de simples villageois doués de magie, alors que les mages qui sont reconnus comme tels méritent le respect dû à leur discernement.

Quelques exemples de clés

Runes
Magie instinctive : dôme, arbre
Magie invocatoire : racine, source
Sorcellerie : graine, cercles

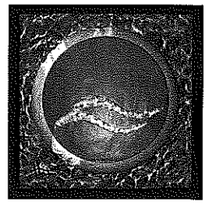
Postures
Magie instinctive : main sur le cœur
Magie invocatoire : danse de joie
Sorcellerie : position du lotus

Composantes
Magie instinctive : racine, graines
Magie invocatoire : encens, fleurs parfumées
Sorcellerie : herbes, glaise

Voix, regards
Magie instinctive : sifflement, chant
Magie invocatoire : appel, yeux clos
Sorcellerie : psaume répété

Sentiments
Magie instinctive : partage, bienveillance
Magie invocatoire : attente, confiance
Sorcellerie : générosité, maternité

La sphère des océans



Cette Sphère, qui figure parmi les plus puissantes et les plus anciennes du monde, est aujourd'hui plus redoutée que respectée. Si le calme de l'eau est légendaire, la tempête qu'elle peut déclencher est tout aussi connue. Capable d'agir tant sur l'eau et les océans que sur l'esprit et la conscience, la Sphère des Océans possède un champ d'applications allant de la mémoire aux voyages. En outre, la magie d'Ozyr est aussi mystérieuse que les secrets qu'elle abrite au fond des océans. Les mages qui manipulent la Sphère des Océans sont à l'image de leur élément. En petit nombre, ils sont transparents. En comité, la vérité se trouble puis disparaît. Telle est la sagesse d'Ozyr. En multipliant les points de vue, on brouille la réalité et on la multiplie. Ce domaine est réservé aux sages qui savent montrer leur puissance au moment opportun.

Les écoles

Les "Sources", comme on appelle généralement tous les collèges affiliés à Ozyr, sont toujours installés à proximité de points d'eau, qu'il s'agisse de fleuves ou de bordures de mer. Fortement hiérarchisées, les Sources sont fondées sur le modèle des fleuves, où l'amont est dirigé par un conseil collégial de trois directeurs - un pour chaque Discipline de magie. En marge de ce pouvoir local, des relations soutenues existent entre les directeurs, la caste des érudits et la caste des mages. En effet, les mages des océans reçoivent une partie de leurs instructions des érudits et communiquent beaucoup avec eux car ils révèrent le même Dragon. Mais tous les établissements ne répondent pas à ce modèle. Le Collège des Mangroves, à Flore, est plus une communauté de mystiques religieux qu'un lieu d'enseignement ou d'étude. Pour entrer dans une école des océans, il faut soit payer, soit s'engager à s'acquitter d'une dette durant les vingt années qui suivent la fin des études. Ainsi, la plupart des mages d'Ozyr doivent un service à leur école - qui ne se prive pas de leur rappeler.

Quelques exemples de clés

Runes
Magie instinctive : cercles parfaits
Magie invocatoire : cercles concentriques
Sorcellerie : courbes régulières

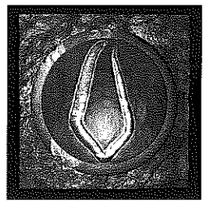
Postures
Magie instinctive : mouvements amples de la main
Magie invocatoire : danses et gestes très lents
Sorcellerie : posture de méditation profonde

Composantes
Magie instinctive : coupe, perle marine
Magie invocatoire : puits, jarre ciselée
Sorcellerie : creuset, eau pure

Voix, regards
Magie instinctive : larme, son grave
Magie invocatoire : son guttural
Sorcellerie : psaume grave

Sentiments
Magie instinctive : confiance, prévoyance
Magie invocatoire : perméabilité, abandon
Sorcellerie : harmonie, espoir

La sphère de la pierre



Premier fils de Moryagorn, Brorne est peut-être également le plus puissant. Il se présente comme un gardien, une sentinelle contre les trames du mal. Comme lui, les effets de cette Sphère sont démesurés - mais prévisibles. Pleine de force et de puissance, la magie de la pierre est peu précise, souvent brutale et active sur des larges zones. Les mages de la pierre manifestent souvent une sorte de besoin de dépassement incessant. En s'imposant régulièrement des défis tant physiques qu'intellectuels, ils sont soucieux de toujours se prouver la valeur de leurs capacités par une mise à l'épreuve permanente.

Les écoles

Les académies de la pierre sont nommées les "Dômes", et de tous les collèges, ils sont les plus éprouvants tant pour le corps que pour la volonté. La vie est tellement rude que seulement un élève sur trois survit. Les mages de cette Sphère sont soumis aux pires conditions, sans distinction d'âge, de sexe ou d'état physique. Il n'y a pas de blessés à l'entraînement : les vivants continuent, les morts s'arrêtent. La solidarité qui existe entre les élèves s'en trouve donc considérablement renforcée. Jamais un mage de Brorne n'abandonnera un compagnon ou ne s'engagera à la légère. De même, jamais il ne se battra sans raison, tout combat devant avoir un sens. Par un tatouage, une scarification, il montrera son appartenance au collège qui l'a formé et à une puissante communauté d'anciens adeptes. L'insulter, c'est insulter tous ses compagnons et se mettre une centaine de mages à dos. On dit que les quêtes entreprises par les mages de la pierre ne cessent jamais, car même si l'un d'entre eux meurt, un de ses frères sera toujours présent pour reprendre son œuvre. Cette solidarité est l'une des fiertés de Brorne, dont les mages sont les alliés naturels des protecteurs et de l'Inquisition...

Quelques exemples de clés

Runes
Magie instinctive : carré, formes anguleuses
Magie invocatoire : arche, dôme
Sorcellerie : cube, ovale

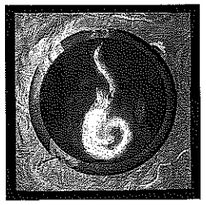
Postures
Magie instinctive : pieds campés sur le sol
Magie invocatoire : debout, bras dressés vers le ciel
Sorcellerie : paumes contre terre

Composantes
Magie instinctive : minerai, pierre brute
Magie invocatoire : roche polie, anneau de pierre
Sorcellerie : argile, cristaux

Voix, regards
Magie instinctive : grondement, grincement de dents
Magie invocatoire : grondement prolongé, yeux clos
Sorcellerie : sons graves, mélopée caverneuse

Sentiments
Magie instinctive : colère, bienveillance
Magie invocatoire : harmonie, sérénité
Sorcellerie : repos, patience

La sphère des rêves



Si les adeptes des autres Sphères se concentrent sur des aspects matériels de l'univers, ceux qui suivent la voie de Nenya se penchent sur la nature même de la magie. On les dit mystiques, sages, mais trop détachés des réalités du monde qui les entourent. Parfois, on les prétend même dénués d'âme. Pourtant, c'est au sein de cette école que se trouvent les meilleurs lanceurs de sorts de tout Kor. Beaucoup de Maîtres des autres Sphères reconnaissent avoir découvert de grands secrets en suivant les enseignements des Sanctuaires de Nenya. La puissance que cherchent ces sorciers n'est pas immédiate. Leur magie est souvent mise à contribution pour augmenter la force d'un sort. En revanche, ce qui peut apparaître comme une faiblesse est contrebalancé par la connaissance des mondes oniriques de Nenya et une maîtrise poussée des arts invocatoires.

Les écoles

On appelle les collèges de Nenya les "Sanctuaires". Ce sont de véritables labyrinthes où il est facile de se perdre. Dans les recoins les plus isolés, des portes censées mener vers d'autres couloirs donnent en fait sur des pièces secrètes, cachées dans les replis de la réalité. Car en plus d'abriter les secrets de la magie des rêves, les Sanctuaires sont des lieux ensorcelés dont la géométrie intérieure ne répond pas aux règles physiques. Leurs dimensions intérieures sont parfois supérieures (ou inférieures) à celles du bâtiment les abritant et certains murmurent que la majorité des temples et des académies communiqueraient entre eux. C'est là que les sortilèges les plus puissants et les rituels les plus anciens sont étudiés, créés, manipulés. Pour entrer dans ces collèges, il faut passer des épreuves mystiques très complexes. Mais en cas de réussite, l'enseignement est gratuit. Les enseignants gagnent leur vie en donnant des conseils aux sorciers des autres Sphères. Une fois leurs études terminées, les élèves louent leurs services aux dignitaires des autres écoles de magie.

Quelques exemples de clés

Runes
Magie instinctive : sphères et spirales inachevées
Magie invocatoire : silhouettes symboliques
Sorcellerie : symboles magiques antiques

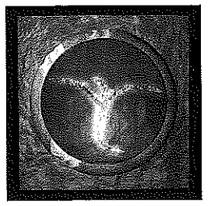
Postures
Magie instinctive : tête penchée en avant
Magie invocatoire : hypnose, transe provoquée
Sorcellerie : méditation, recueillement

Composantes
Magie instinctive : bille de métal, pierre précieuse
Magie invocatoire : sable, chandelle parfumée
Sorcellerie : poudre précieuse, parchemin

Voix, regards
Magie instinctive : plissement des yeux, note de musique
Magie invocatoire : yeux révulsés, mélopée envoûtante
Sorcellerie : yeux clos, chant hypnotique

Sentiments
Magie instinctive : surprise, peur
Magie invocatoire : fascination, appréhension
Sorcellerie : émerveillement, transport

La sphère des vents



La magie de Szyl est non seulement très appréciée, mais aussi très sollicitée par le commun des mortels. Elle est en effet synonyme d'informations, de rapidité et d'agilité. Les messagers sont souvent issus des collèges des vents, où l'on trouve également les meilleurs archers venus ici se former à la magie. Les moyens magiques d'assistance aux transports, développés par les collèges aériens, sont utilisés depuis des siècles pour rallier les cités lointaines. Au-delà de l'aide appréciable que la magie des vents offre en matière de voyage et de mouvement, c'est aussi une énergie destructrice incroyable, domptant les orages et les tempêtes. Domaine de l'énergie et du mouvement, la magie de Szyl est destinée aux esprits vifs et aiguisés. L'enseignement de ces mages est très proche de celui prodigué dans les puissantes écoles de Nenya, domaines de la magie pure, dont ils considèrent les adeptes comme leurs frères.

Les écoles

Les académies où l'on enseigne les secrets des vents sont appelés les "Nids". Ils sont en général situés dans les hauteurs des villes et des villages, jouant ainsi le rôle de tours de guet. Les élèves qui choisissent uniquement de maîtriser cette Sphère sont assez peu nombreux. En effet, la magie des vents est tellement utile que bon nombre de ses utilisateurs sont issus d'autres académies, venus se former après leur période de noviciat. La Magie instinctive et la Sorcellerie sont les plus développées dans ces écoles, même si les collèges des vents sont connus pour cacher des portails de puissance. Même s'il ne s'agit probablement que de légendes, nombreux sont ceux qui affirment avoir vu des créatures de lumière voler au-dessus des collèges. Instruits dans une ambiance studieuse et libertaire, les mages des vents sont souvent des êtres sociables et ouverts, habitués aux rencontres brèves et intenses. Les élèves et les maîtres portent le plus souvent des habits légers et des capes, et ce dans des styles variables selon les saisons.

Quelques exemples de clés

Runes
Magie instinctive : symboles dessinés dans les airs
Magie invocatoire : spirales et tourbillons
Sorcellerie : motifs cycliques complexes

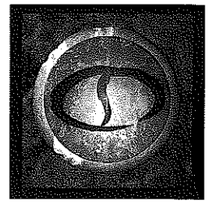
Postures
Magie instinctive : mouvements rapides des mains
Magie invocatoire : danses légères
Sorcellerie : séances de relaxation, cérémonies du souffle

Composantes
Magie instinctive : plume, sable
Magie invocatoire : cloche, tissu léger
Sorcellerie : sable, poussière

Voix, regards
Magie instinctive : sifflement, regard acéré
Magie invocatoire : chant mélodique, yeux fermés
Sorcellerie : incantation lancinante

Sentiments
Magie instinctive : insouciance, bien-être
Magie invocatoire : générosité, curiosité
Sorcellerie : joie, enthousiasme

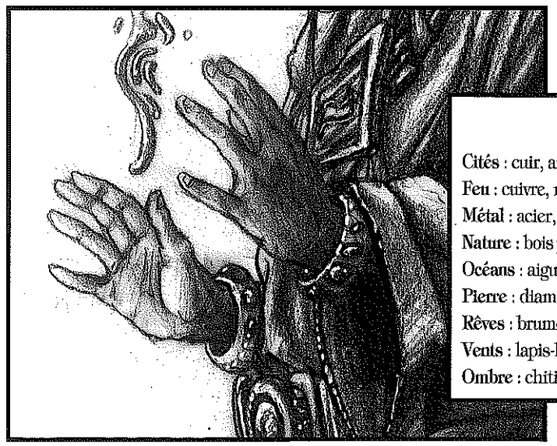
La sphère de l'ombre



Les adeptes de la Sphère de l'Ombre sont peu nombreux. Pour le devenir, ils doivent suivre l'initiation d'un dragon de l'ombre, généralement en créant un Lien avec lui. Cette distinction est rare. Il existe bien quelques humains ayant des dispositions particulières, mais ces dons "naturels" sont souvent le reliquat d'un lourd héritage, parfois dur à assumer. L'apprentissage de la Sphère de l'Ombre ouvre la pratique de la magie à tous les Élus, quelle que soit leur caste. Bien entendu, cette Sphère est interdite et sa pratique est condamnée par toutes les écoles. Elle propose des pouvoirs fondés sur la vie et la mort, le principe étant de toujours respecter l'équilibre qui existe entre ces deux forces. Ainsi, pour ramener quelqu'un d'entre les morts, il va falloir sacrifier une existence en échange. Par extension, le temps et le contrôle de la psyché et des émotions sont des aspects liés à la Sphère de l'Ombre, constituant de puissants moyens d'action. Très puissants, les effets magiques engendrés par les adeptes de Kalimsshar font frémir d'effroi tous les autres mages - cependant, nombreux sont les curieux qui sont fascinés par les merveilles qu'elle est capable de créer et les effets originaux qu'elle engendre. Mais ce qui fascine le plus, c'est la facilité apparente de son utilisation. Aussi, il n'est pas rare que certains mages déçus ou médiocres tentent l'aventure de s'initier à cette Sphère. Ils apprennent souvent à leur dépens le prix exorbitant d'un tel pouvoir.

Les écoles

L'apprentissage de cette Sphère n'est possible qu'à l'intérieur du Royaume de l'Ombre, où Nadjar abrite la principale académie. Elle n'accueille que ceux qui sont déjà initiés et leur permet d'enrichir les bases enseignées par les dragons. La progression se fait en fonction des sacrifices consentis par l'élève. Une fois devenus adeptes, les mages de l'ombre ne portent aucun signe particulier, à la fois pour tromper leurs éventuels adversaires et pour assurer leur propre sécurité. À l'intérieur des écoles, les Maîtres affectionnent les amples robes noires ou pourpres mais ils reprennent l'apparence traditionnelle de leur caste d'origine dès qu'ils quittent ces sanctuaires, n'osant jamais arborer de bracelets noirs dans leurs insignes de caste. Quelques collèges secrets existent de par le monde, généralement très bien camouflés. Les adeptes leur donne le nom de "Fosses".



Quelques exemples de clés

Runes
Magie instinctive : symboles complexes sombres
Magie invocatoire : tourbillons sombres
Sorcellerie : symbole de vie et de mort

Postures
Magie instinctive : une main ouverte, l'autre fermée
Magie invocatoire : un bras devant, l'autre derrière
Sorcellerie : mouvements géométriques effectués dans les deux sens

Composantes
Magie instinctive : os, sang
Magie invocatoire : marbre, écailles, cheveux
Sorcellerie : gemmes noires et blanches, parchemin en peau

Voix, regards
Magie instinctive : un œil ouvert, l'autre fermé
Magie invocatoire : murmure, bruit de crissement
Sorcellerie : chant profond, cris de plaisir

Sentiments
Magie instinctive : insensibilité, passion
Magie invocatoire : courage, peur
Sorcellerie : folie, sérénité

Les marques de caste des mages

Les mages possèdent comme toutes les castes des marques extérieures qui leur permettent de s'identifier entre eux, de faire valoir leur citoyenneté et de créer spontanément une échelle sociale. Chez les mages, ces marques sont des bracelets dont la forme, la nature, le nombre et l'arrangement vont modifier le Statut du personnage. Les bracelets se portent serrés, remontant le long de l'avant-bras au fur et à mesure de leur multiplication. Les mages portent un bracelet par degré de Statut, souvent aux deux bras, parfois au bras majeur. Le premier bracelet désigne la Sphère principale du mage, le deuxième sa Sphère secondaire, le troisième sa Sphère tertiaire. Par la suite, le quatrième va redésigner sa Sphère principale et le cinquième sa Sphère secondaire. Bien sûr, au cours de leur progression, il est courant que les mages changent l'ordre de leurs bracelets pour montrer leurs modifications de philosophie. La matière de ces bracelets détermine la Sphère représentée. En général, les bracelets sont faits de matériaux solides et de plus en plus précieux, mais il arrive parfois que les matières élémentaires ou des liquides figés y figurent.

MARQUES DE CASTE

Cités : cuir, argent, ambre, formes géométriques complexes, runes
Feu : cuivre, rubis, opale, braises élémentaires, lave, formes effilées ou acérées
Métal : acier, fer, bronze, chaînettes, gravures entrelacées
Nature : bois précieux, émeraude, gravures symboliques, motifs naturels, formes douces
Océans : aigue-marine, corail, saphir, glace, formes sinueuses et enlacées
Pierre : diamant, obsidienne, granit, cristal, formes géométriques anguleuses, runes épaisses
Rêves : brumes solidifiées, améthyste, cristaux lumineux, runes mystiques
Vents : lapis-lazuli, soie, azurite, formes irrégulières et évidées
Ombre : chitine, os, onyx, formes organiques déchiquetées et insectoïdes, barbillons et pointes

La magie en jeu

Les pages qui suivent sont consacrées à la présentation de la magie, de l'utilisation des sortilèges au maniement des différentes Sphères, en passant par l'interprétation des résultats et une liste propose des exemples de sorts pour chaque Sphère et chaque Discipline. Il est évident que les joueurs chevronnés - ou tout simplement curieux - risquent tôt ou tard de songer à concevoir leurs propres sortilèges, option qui sera possible dans un prochain supplément.

Les points de Magie

La faculté qu'ont les mages d'influencer la réalité peut être comparée à celle qu'ont les combattants, par exemple, de manier une arme, ou que les Prodiges ont de soigner les animaux blessés. Mais alors qu'une simple Compétence suffit à gérer la maîtrise qu'un combattant a de son arme, il est indispensable d'inclure une nouvelle donnée pour interpréter l'énergie dont dispose un mage et sa capacité à focaliser plus ou moins d'énergie élémentaire. Cette capacité détermine son aptitude à lancer plus ou moins de sortilèges par jour ou à créer des effets plus ou moins puissants. Cette échelle de valeur est représentée par les Points de Magie.



La Réserve personnelle

À la création, un utilisateur de magie dispose d'un nombre de Points de Magie égal à la valeur de sa Caractéristique Volonté - en quelque sorte, ces points représentent son potentiel magique "personnel" et prennent le nom de Réserve. Il en va de même pour les mages (issus de la caste), mais ces derniers peuvent en plus l'augmenter par leurs Points de Compétence, ce qui représente leur formation particulière.

Les points de Magie par sphère

Au fil des années, le mage va apprendre à manier une ou plusieurs Sphères de magie. Son niveau de Compétence dans chacune des Sphères définit alors le nombre de Points de Magie dont il dispose pour lancer des sortilèges de la Sphère correspondante.
Par exemple, un mage ayant 7 en Volonté et 6 dans la Sphère du Feu disposera de 13 Points de Magie par jour pour lancer des sortilèges du feu. En revanche, si le même lanceur de sorts avait également développé la Sphère de la Pierre à 4, il aurait bénéficié de 6 points pour les sorts du feu, de 4 pour ceux de la pierre, et aurait pu utiliser ses 7 points de Réserve personnelle pour lancer n'importe quel type de sortilège.

Sur la feuille de magie, une case spéciale est prévue à côté de chaque Sphère pour comptabiliser les Points de Magie du personnage. Sa Réserve personnelle, égale à son score de Volonté, s'y trouve également.

Sphères et Tendances

Les Tendances jouent un rôle particulièrement important dans l'harmonie du personnage avec les Sphères et la trame élémentaires de Kor. En effet, un mage ne pourra harmoniser sa trame avec celle de l'Être Primordial que s'il choisit de s'imprégner de la puissance des Dragons et de la sagesse de leurs enseignements. En termes de jeu, cette harmonie est mesurée par les Tendances. Lorsqu'une Sphère est utilisée (que ce soit pour le lancement d'un sort ou la création d'un effet magique), le score de la Sphère n'est utilisable qu'à un niveau égal à la Tendance Dragon (actuelle) +5. Si le score de la Sphère est supérieur à cette valeur, le personnage a perdu une harmonie qu'il avait réussie à atteindre au moment où il avait augmenté sa Sphère jusqu'à ce score. Le niveau maximum est donc réduit.

...

Puiser dans ses réserves

Chaque sortilège exige un certain nombre de Points de Magie pour être lancé convenablement. Si le mage ne dispose plus d'assez d'énergie, il lui reste tout de même une possibilité de lancer son sortilège : en puisant dans son énergie vitale. Pour chaque Point de Magie qui lui manque, il peut cocher une case de blessure dans l'ordre croissant des Seuils. Ainsi, si un personnage souhaite lancer un sortilège exigeant 4 Points de Magie, et qu'il ne lui en reste plus que 2, il peut compenser en cochant deux cases de blessure, en commençant naturellement par les égratignures. Cela explique pourquoi certains mages sont épuisés - ou meurent, tout simplement - après avoir lancé un sortilège.
Les effets de certaines complications, comme les Contrecoups qui sont décrits plus loin, peuvent également puiser dans les réserves vitales du mage, soit en lui infligeant des blessures, soit en exigeant des Points de Magie supplémentaires. Chaque fois qu'un mage doit dépenser plus de Points de Magie qu'il n'en possède, il est obligé de puiser dans ses réserves et de cocher des cases de blessure.

Regagner ses points de Magie

Une fois dépensés, les Points de Magie peuvent se regagner de deux façons :
Au réveil, le mage regagne tous ses points, du moment que son sommeil a été réparateur. Si les conditions ont été trop mauvaises (sommeil perturbé, nombreux réveils, etc.), il ne regagne que la moitié de ses Points de Magie - arrondi au supérieur - dans chaque Sphère et dans sa Réserve personnelle. Un mage ne peut jamais regagner moins de la moitié de ses points.
Ensuite, chaque fois qu'un lanceur de sorts obtient une réussite critique lorsqu'il lance un sortilège - quelles que soient la Sphère ou la Discipline utilisées -, il regagne 1 Point de Magie dans la Sphère correspondante ou dans sa Réserve personnelle, à son choix.

Lancement des sorts

Compétences et jets

Le lancement des sorts s'effectue de façon très similaire aux actions. Toutefois, les Attributs n'entrent pas en jeu, toute opération magique reposant sur la maîtrise que l'on a de ce type de magie (une Discipline) et la capacité à percevoir et à convoquer l'énergie élémentaire nécessaire (une Sphère). Il faut donc additionner la Discipline et la Sphère du sort, ajouter le résultat d'un dé et obtenir une somme au moins égale à la Difficulté du sort.
Par exemple : il faudra réussir un jet de Magie instinctive + Sphère du Feu contre une Difficulté de 15 pour déclencher les effets du sort "Bouclier carmin".

LANCER UN SORT :

Score de la Discipline + score de la Sphère +1D10 à comparer à la Difficulté du sort

La description de chaque sortilège fournit la Discipline à utiliser, ainsi que la Difficulté à atteindre et la gestion des effets découlant des Niveaux de Réussite. Une fois le sortilège lancé, le mage dépense les Points de Magie correspondants.

Le temps d'incantation

Chaque sort demande un certains temps pour mettre en œuvre les forces élémentaires qui le composent. Selon la Discipline utilisée, ce temps s'exprimera en actions, en tours ou en minutes (voire en heures). Ce temps est incompressible. Il dépend intimement de la trame du sort et de sa conception. Si jamais cette incantation est stoppée net, en immobilisant le mage lors d'une danse, en le bâillonnant ou en le blessant, l'écheveau élémentaire se disperse et aucun effet n'est produit. Dans ce cas, le mage ne dépense pas les Points de Magie, le sort n'étant pas lancé.

Les modificateurs au lancement des sorts

Comme pour le combat, certaines circonstances peuvent modifier la Difficulté du jet d'incantation ou de déclenchement d'un sortilège. Ces modificateurs peuvent découler de circonstances extérieures ou de la condition du mage (fatigue, blessure). Les mages de Kor sont des professionnels aguerris. Tout comme les combattants, ils ont un entraînement physique souvent bien supérieur à la moyenne et ne s'effarouchent pas facilement.

MODIFICATEURS AU JET D'INCANTATION

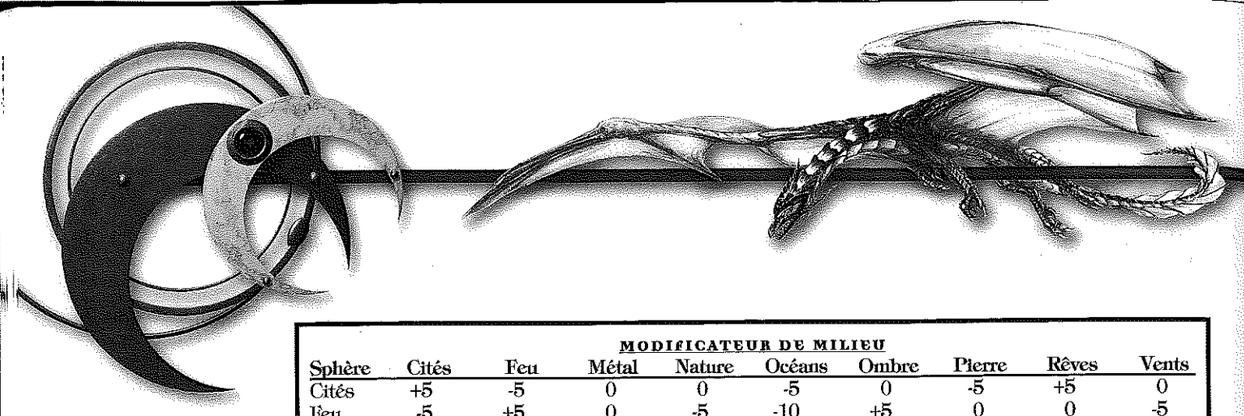
Le personnage lance un sort...
- sans posséder exactement les bonnes Clés : -5 (par Clé différente, mais similaire)
- en utilisant une Clé parfaite* : +5
- en étant blessé : modificateur de blessure
- en étant fatigué : -1 à -2

Sphères et Tendances (suite)

Dans le cas d'un personnage converti à la Sphère de l'Ombre, cette règle s'applique différemment, le score maximal de sa Sphère de l'Ombre étant égal à sa Tendance Fatalité (actuelle) +5. Il s'agit de la seule exception à cette règle. Aucune Sphère ne dépend de la Tendance Homme. En effet, cette Tendance incite au refus de la suprématie des Dragons et s'utilise pour mesurer le niveau maximum des Compétences liées à l'Humanisme et les Compétences interdites.

Exemple : Isham possède à un certain moment de sa vie 5 en Tendance Dragon et il réussit à augmenter une Sphère draconique jusqu'à un score de 10. Un peu plus tard, ses convictions ont été ébranlées et ses Tendances sont alors de 3 en Dragon et 2 en Fatalité. Sa Sphère draconique n'est utilisable qu'à un score de 5 + 3 = 8. En revanche, s'il développe la Sphère de l'Ombre avec cet équilibre de Tendances, il pourra la développer (et l'utiliser) jusqu'à un score de 5 + 2 = 7.

...



MODIFICATEUR DE MILIEU									
Sphère	Cités	Feu	Métal	Nature	Océans	Ombre	Pierre	Rêves	Vents
Cités	+5	-5	0	0	-5	0	-5	+5	0
Feu	-5	+5	0	-5	-10	+5	0	0	-5
Métal	0	0	+5	-5	-5	0	0	-5	0
Nature	0	-5	-5	+5	0	-10	-5	+5	+5
Océans	-5	-10	-5	0	+5	0	-5	0	0
Ombre	0	0	0	-10	-5	+5	-5	0	0
Pierre	0	0	0	-5	-5	-5	+5	-5	0
Rêves	+5	0	-5	+5	0	0	-5	+5	0
Vents	0	-5	0	+5	0	0	0	0	+5

Sphères et Tendances (fin)

Dans le cas d'un personnage expert (ayant un score de Compétence supérieur à 10), il n'est possible d'utiliser ces scores que si la Tendance limitante de la Sphère est de 5. Si la Tendance vient à passer à 4, le score maximal d'utilisation de la Sphère retombe à 5 + 4 = 9, bien que le score porté sur la feuille ne soit pas réduit.
Ainsi, un personnage possédant 13 dans la Sphère des Vents peut utiliser ce 13 dans ses calculs tant que sa Tendance Dragon est de 5. Si elle passe à 4, il ne peut plus l'utiliser qu'à 9, ayant tout à coup perdu une grande partie de son harmonie avec la magie draconique car son code moral s'est modifié.

Eeries et sites élémentaires

L'efficacité et les chances de réussite des sortilèges dépendent également des énergies élémentaires présentes au moment où le mage lance son sort. En effet, en plein désert, un sortilège de la Sphère des Océans risque d'être beaucoup plus difficile à utiliser qu'un sortilège basé sur le feu et la chaleur. Le tableau ci-dessus résume les modificateurs de Difficulté liés aux Sphères lorsque le mage se trouve dans un lieu particulièrement imprégné d'une énergie particulière (un volcan, au milieu d'un lac, en plein désert, au sommet d'une chaîne montagneuse ou dans une Eerie). La majorité du monde de Kor possède une trame harmonieuse, ne favorisant aucun élément plutôt qu'un autre. Si les aventuriers atteignent en revanche un lieu de convergence, il appartient au meneur de jeu de décider de son étendue exacte et de sa localisation.

Maîtrise et chance

Il est possible de dépenser des Points de Chance et de Maîtrise dans le cadre de n'importe quelle action magique, mais les jets de magie réussis et ratés ne font regagner aucun point, sauf s'il s'agit d'un échec ou d'une réussite critique (qui vont en plus pouvoir provoquer des effets secondaires magiques). Un échec critique entraînant un Contrecoup (voir plus loin) fait regagner 1 Point de Chance alors qu'une réussite critique provoquant un Miracle fait regagner 1 Point de Maîtrise.

Utiliser les Tendances

Il est tout à fait possible de faire appel aux Tendances pour effectuer une action magique, mais le choix du dé devient beaucoup plus délicat que pour les autres actions. En effet, chaque Tendance représente une énergie, une force motrice du monde qui, à l'image des Grands Dragons et de leurs Sphères, constitue l'essence même d'une des trois formes de magie. Normalement, la plupart des mages que vont incarner les joueurs se tourneront vers la magie draconique et les huit Sphères qui en découlent. Si le meneur de jeu l'autorise, il leur sera ensuite possible de s'initier à la magie de Kalimsshar ou, plus exceptionnellement encore, à l'étrange puissance qu'ont développée les Humanistes.

Chaque forme de magie est donc intimement liée à sa Tendance, car en plus d'orienter les effets des sortilèges, la Tendance influence directement le dé qui lui correspond. La magie draconique est donc liée au dé du Dragon, celle de Kalimsshar à celui de la Fatalité et les deux sont en rupture avec l'Homme. Du fait, lorsqu'un joueur fait appel aux Tendances pour effectuer un jet de magie, le dé correspondant à la Tendance même de sa magie devient prépondérant, mais le résultat des deux autres dés peut fortement influencer son action - selon le principe de la lutte perpétuelle entre les Tendances.

Miracles et contrecoups

Pour des raisons de simplicité, la description qui suit des Miracles et des Contrecoups part du principe que tous les mages utilisent la magie draconique et donc les Sphères des Cités, du Feu, du Métal, de la Nature, des Océans, de la Pierre, des Rêves, ou des Vents. Les règles qui suivent s'appliquent de façon transposée aux trois formes de magie.
Si un personnage développe la magie de Kalimsshar et la Sphère de l'Ombre, il se base sur le dé de la Fatalité.
S'il développe un jour la puissance des Humanistes (dont la description fera l'objet d'un supplément), il se basera sur le dé de l'Homme.

La magie possède aussi ses réussites et ses échecs critiques. Mais ces derniers ont des effets radicalement différents car ils mettent en œuvre des forces élémentaires, ce qui leur donne leur nom de Miracles ou de Contrecoups. Lorsqu'une réussite critique est obtenue grâce au dé du Dragon, le personnage provoque un Miracle dont les effets, s'ils ne sont pas toujours spectaculaires, lui prodigueront toutes sortes de bénéfices. Lorsqu'un échec critique est obtenu sur ce même dé, c'est un Contrecoup qui se déclenche et expose le mage à d'incroyables complications.



Mais il n'y a pas que le dé du Dragon qui puisse exposer un mage à une de ces fabuleuses extrêmes... Lorsqu'un 1 ou un 10 est obtenu sur l'un des dés que le joueur ne conserve pas, celui-ci doit tout de même le relancer, comme pour gérer un éventuel critique.
Dans les deux cas, si le joueur obtient un critique (échec ou réussite), le sort s'accompagne automatiquement d'un Contrecoup, car la magie qu'il aurait pu convoquer subit à ce moment une fluctuation dont le mage fait les frais. Le joueur n'utilise que le résultat du dé qu'il conserve. Le fait de relancer un dé et d'obtenir un "critique" sert juste à déterminer si un Contrecoup se produit.

De plus, si le dé du Dragon fait 1 et que le joueur décide de ne pas le conserver, il provoque automatiquement un Contrecoup. S'il le conserve, il relance un autre dé et n'obtient un Contrecoup qu'en cas d'échec critique.

Il peut arriver qu'un jet de Tendances expose le personnage à deux, voire même trois Contrecoups. Dans ce cas, il faut déterminer les effets de chaque Contrecoup... Il est ainsi possible de gagner plusieurs Points de Chance lors de Contrecoups simultanés (car ce sont des échecs critiques), ce qui permettra peut-être au mage malchanceux de s'en sortir sans trop de mal.

En résumé, les Miracles et les Contrecoups surviennent dans les cas suivants :

Le dé du Dragon fait...	Résultat
1 et n'est pas conservé	Contrecoup automatique
1 et se trouve conservé	Contrecoup en cas d'échec critique (relancer pour tester)
10 et n'est pas conservé	Contrecoup en cas de réussite critique (toujours relancer pour tester)
10 et se trouve conservé	Miracle en cas de réussite critique (relancer pour tester)

Un autre dé fait...	Résultat
1 et n'est pas conservé	Contrecoup en cas d'échec critique (toujours relancer pour tester)
10 et n'est pas conservé	Contrecoup en cas de réussite critique (toujours relancer pour tester)

Il est très fréquent d'obtenir un Contrecoup lorsque l'on utilise les Tendances lors de lancements de sorts. En effet, s'il sera alors possible d'obtenir de meilleurs résultats en lançant plus de dés, il est aussi beaucoup plus dangereux de le faire car cette coexistence est dangereuse et correspond en jeu à un croisement de différentes façons de tisser les énergies. En général, les mages de Kor sont de purs adeptes draconistes (ou fatalistes) qui évitent toute fusion.

Les miracles

Lorsqu'un Miracle se produit, le joueur regagne 1 Point de Magie qu'il peut attribuer à la Sphère utilisée par le sortilège ou à sa Réserve personnelle.
Pour déterminer les effets du Miracle, le joueur doit lancer un dé et se reporter à la table ci-dessous.

TABLE DES MIRACLES

1 Virtuosité
Tous les effets physiques du sortilège sont doublés, qu'il s'agisse de sa durée, de sa portée ou de ses dommages.

2 Illumination
Le mage gagne définitivement 1 point dans la Sphère ou la Discipline qu'il vient d'utiliser (au choix du joueur).

3 Faveur
Un sortilège aléatoire se grave définitivement dans la trame du mage (au choix du meneur de jeu).

4 Vision
Le magicien obtient une information primordiale sur son avenir. Cela peut-être la solution d'un énigme, la révélation d'un secret, la prémonition d'un danger, etc.

5 Triomphe
Si le mage est en train de combattre, son adversaire sombre immédiatement dans l'inconscience. S'il s'agit d'un dragon, le mage devient immunisé à toutes les attaques physiques et magiques que celui-ci lui portera jusqu'à la fin du combat (car les dragons ne sombrent pas dans l'inconscience). Si le mage n'est pas au combat, le joueur relance le dé et ignore ce résultat.

6 Inspiration
Le prochain sortilège que lancera le mage aura une Difficulté de 0 (le joueur devra tout de même effectuer son jet pour déterminer les Niveaux de Réussite).

7 Soutien
Un portail élémentaire s'ouvre non loin du mage pour faire apparaître une créature draconique qui aidera le personnage pendant un nombre d'heures égal à la valeur de sa Tendance Dragon. Le choix de la créature est laissé à l'appréciation du meneur de jeu.

8 Puissance
L'Attribut Mental du personnage est doublé pour le reste de la journée.

9 Dette
Le sortilège lancé par le mage perturbe la puissance élémentaire du lieu où il se trouve – en faisant apparaître une petite forêt au beau milieu du désert, par exemple. Pour manifester son empreinte, la Sphère qu'il vient d'utiliser se remanifestera par son intermédiaire en provoquant un effet bénéfique (une sorte de "rééquilibrage" dont les effets sont laissés à l'appréciation du meneur de jeu).

10 Miracle
Le sortilège lancé par le personnage s'accompagne d'un événement avantageux et spectaculaire, totalement imprévisible, qui n'est pas forcément lié à la Sphère utilisée par le mage. Le meneur de jeu est libre d'en improviser les effets (guérison des blessures du mage ou d'un compagnon, éclair foudroyant l'adversaire du mage, etc.).



Les contrecoups

Lorsqu'un Contrecoup se produit, le mage doit dépenser les Points de Magie correspondants, même si le sortilège échoue.

Pour déterminer les effets du Contrecoup, le joueur doit lancer un dé et se reporter à la table qui correspond à la Discipline utilisée. Ces effets se produisent que le sort soit réussi ou non.

Interpréter les résultats

Plus encore que le combat ou les actions courantes, la magie doit être interprétée de façon visuelle, théâtrale, car elle constitue l'une des forces majeures du monde. Aucun sortilège n'est bénin, même si la plupart des habitants de Kor sont capables de l'utiliser à des fins quotidiennes - pour chauffer leur demeure ou accélérer le travail de la forge.

Lorsqu'un personnage - ou tout autre acteur du monde - utilise la magie, le meneur de jeu doit faire son possible pour en décrire précisément les effets. Pour cela, il peut se servir du type de sortilège, de la Sphère mise en cause, du dé conservé par le joueur et, bien sûr, des éventuels Niveaux de Réussite obtenus sur le jet. La description de chaque sortilège propose déjà une interprétation des Niveaux de Réussite, en augmentant la durée, la portée ou les dommages d'un sort, mais il est conseillé d'en décrire également la couleur, le mouvement, les réactions qu'il provoque…

MAGIE INSTINCTIVE

1 Miroir
Le mage subit tous les effets néfastes de son sortilège si celui-ci est lancé avec succès. Si le sort n'a que des effets bénéfiques, le mage perd la moitié de ses Points de Magie dans la Sphère correspondante. Si le jet est raté, le sortilège est tout de même lancé et provoque ses effets comme si le mage avait obtenu 2 Niveaux de Réussite.

2 Rebond
L'un des proches compagnons du mage subit tous les effets néfastes du sortilège, si celui-ci est lancé avec succès. Si le sort n'a que des effets bénéfiques, le mage perd la moitié de ses Points de Magie dans la Sphère correspondante et le compagnon coche deux cases de blessure, en commençant par les égratignures. Si le jet est raté, le sortilège est tout de même lancé et provoque ses effets comme si le mage avait obtenu 2 Niveaux de Réussite.

3 Siphon
Le sortilège échoue, mais le mage doit dépenser deux fois plus de Points de Magie. S'il ne lui en reste plus assez, il est obligé de puiser dans ses réserves et de cocher des cases de blessure.

4 Épuisement
Le mage subit un terrible choc physique qui l'oblige à cocher toutes ses cases d'égratignures restantes et augmente de 10 la Difficulté de toutes ses actions physiques pendant un nombre d'heures égal à deux fois le niveau du sortilège lancé.

5 Entropie
Le sortilège échoue, mais le mage est obligé de lancer immédiatement le plus complexe des sorts qu'il possède, en dépensant les Points de Magie nécessaires. Si le meneur de jeu l'accepte, le personnage peut éventuellement "orienter" les effets de ce nouveau sortilège.

6 Stase
Les brumes de Nenya enveloppent l'esprit du mage, lui faisant perdre toute notion du temps. Totalement coupé du monde extérieur, le personnage reste figé sur place pendant 1D10 tours (s'il s'agit d'un combat) ou 1D10 heures (dans tous les autres cas). Le meneur de jeu peut éventuellement profiter de la stase pour provoquer des visions et mettre l'esprit du personnage en contact avec des habitants de l'Éther.

7 Punition
Le Grand Dragon prend conscience de la piètre tentative du mage et s'insurge d'être vénéré par un adepte aussi peu doué. Il lui interdit alors de lancer tout sortilège de sa Sphère pour le reste de la journée.

8 Vortex
Le personnage et les utilisateurs de magie présents dans un rayon de 10 fois le niveau de Magie instinctive du personnage en mètres perdent tous leurs Points de Magie, Réserve personnelle comprise. Les objets contenant des sorts stockés ne sont pas utilisables pendant une journée complète.

9 Fatalité
Le sortilège échoue mais, au lieu de dépenser ses Points de Magie, le personnage puise directement dans sa réserve vitale et coche une case de blessure par deux points qu'il aurait dû dépenser.

10 Catastrophe
Que le sortilège soit lancé ou non, il provoque un événement néfaste, totalement imprévisible, dont la description est laissée à l'appréciation du meneur de jeu (un éclair foudroie le mage, une chape de ténèbres recouvre la zone, etc.).

MAGIE INVOCATOIRE

1 Impasse
Le sortilège échoue et le mage ne pourra plus utiliser sa Discipline pour le reste de la journée.

2 Entropie
Un portail totalement imprévu s'entrouvre pour laisser jaillir une attaque élémentaire qui frappe le mage et/ou ses proches voisins. Il appartient au meneur de jeu de déterminer l'élément concerné et de décrire les effets de l'attaque, qui cause 20 + 2D10 points de dommages.

3 Inconscience
Le portail qui s'ouvre laisse échapper une créature draconique agressive qui attaque instantanément le mage. Il appartient au meneur de jeu de déterminer le type et la puissance de la créature.

4 Tornade
Le portail s'ouvre sur une tempête dévastatrice qui projette au sol les individus présents dans un rayon de 100 mètres autour du mage. Le meneur de jeu est libre de gérer les complications évidentes de ce Contrecoup (dommages liés à la chute, impossibilité de se battre, etc.).

5 Chimères
Que l'invocation soit ou non réussie, le portail laisse filtrer des visions chimériques qui fascinent et hypnotisent le mage, le rendant incapable de toute action (et de toute perception) pendant 1D10 tours.

6 Vortex
Le personnage et les utilisateurs de magie présents dans un rayon de 10 fois le niveau de Magie invocatoire du personnage en mètres perdent tous leurs Points de Magie, Réserve personnelle comprise.

7 Disparition
Que le sort soit réussi ou non, le portail s'ouvre et emporte en se refermant un des objets personnels du mage – qui n'est pas forcément conscient de cette disparition. En règle générale les portails élémentaires font disparaître avec eux un objet lié à leur élément (comme une arme, pour le métal, des Clés, une matrice, etc.). L'objet sera emporté vers une destination au choix du meneur de jeu, bien que la majorité de ces phénomènes ait tendance à déplacer les objets sur de grandes distances aux quatre coins de Kor ou dans des Eeries isolées. Dans tous les cas, l'objet sera extrêmement difficile à localiser et à récupérer.

8 Jugement
Que le sort soit réussi ou non, le portail s'ouvre pour laisser passer un dragon de la Sphère mise en jeu par le sortilège tenté. En lançant 1D10, le meneur de jeu peut déterminer si le dragon est un enfant (de 1 à 5), un jeune (de 6 à 9) ou un adulte (10). Dans tous les cas, le dragon vient pour punir le mage de son échec ou de sa faiblesse. Il n'est pas obligé de le tuer, ni de s'opposer physiquement à lui, mais prendra le temps de lui rappeler les règles de la magie (en le mettant à l'épreuve ou en se joignant au groupe pour 1D10 jours, par exemple).

9 Drain
Le mage perd tous ses Points de Magie dans la Sphère correspondante et ne peut plus utiliser sa Discipline de Magie invocatoire pour le reste de la journée.

10 Catastrophe
Que le sortilège soit lancé ou non, il provoque un événement néfaste, totalement imprévisible, dont la description est laissée à l'appréciation du meneur de jeu (le portail s'ouvre sous les pieds du mage, l'effet invoqué s'accompagne d'une pluie torrentielle, etc.).

SORCELLERIE

1 Méprise
Les effets du sortilège sont purement et simplement inversés (dommages au lieu de soins, malus au lieu de bonus, etc.). Le mage ne s'en rend bien sûr compte qu'au moment où le sortilège se déclenche.

2 Explosion
Le sort échoue et provoque une explosion dont les effets sont similaires à ceux d'un sortilège "Conflagration écarlate", ayant obtenu 2 Niveaux de Réussite, dont l'épicentre n'est autre que le mage.

3 Magnétisme
Que le sort soit réussi ou non, tous les objets métalliques situés dans un rayon de 20 mètres sont attirés à grande vitesse vers le mage. Seuls les objets dont le poids est inférieur à 20 kilos sont ainsi projetés. Les porteurs d'armes et/ou d'armures métalliques doivent effectuer un jet de Physique + Athlétisme ou Force contre une Difficulté de 20 pour éviter d'être désarmés ou de tomber.

4 Hallucination
Le sort échoue automatiquement, mais le mage et ses compagnons sont victimes d'une hallucination si réelle qu'ils sont tous persuadés du contraire. Seuls les autres mages présents ont droit d'effectuer un jet de Mental + Discipline utilisée contre une Difficulté de 20 pour comprendre la réalité.

5 Pesanteur
Toute personne se trouvant dans un rayon de 10 mètres autour du mage voit son poids et celui de son équipement doubler pendant 1D10 tours, augmentant de 10 la Difficulté de toutes ses actions physiques, y compris les déplacements.

6 Parasite
Au moment où il dépense ses Points de Magie, le mage ressent une violente douleur et comprend qu'un parasite élémentaire s'est introduit dans son corps. Chaque fois qu'il utilisera sa Discipline Sorcellerie, il devra cocher 2 cases de blessure, mais dépensera 2 Points de Magie de moins. Le parasite ne peut être ôté que grâce à la magie d'un dragon, en récompense d'une action jugée honorable.

7 Pénitence
Le Grand Dragon de la Sphère correspondante prend conscience de l'erreur du mage et lui interdit de lancer le dé du Dragon pour les 1D10 prochaines actions (magiques ou autres) qui suivront.

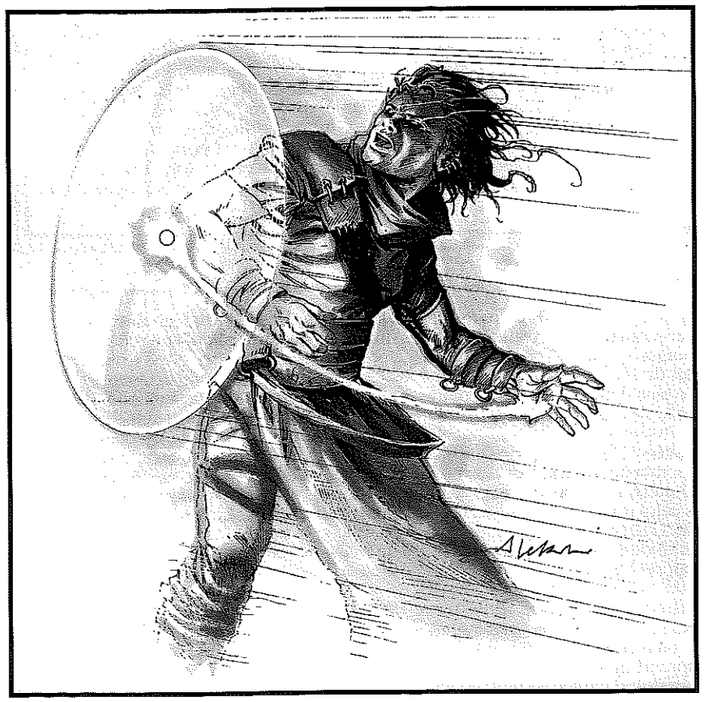
8 Parallèle
Que le sort soit réussi ou non, il s'accompagne d'une réplique exacte des effets désirés, dont le meneur de jeu peut disposer à sa guise (pour soigner un adversaire s'il s'agissait d'un sort de soin, infliger des dommages à l'un de membres du groupe, etc.). Les effets de cette copie sont gérés comme si le mage avait obtenu 2 Niveaux de Réussite (ou plus, si le sort était réussi avec une meilleure marge).

9 Fusion
Toutes les Clés matérielles destinées à un usage purement magique sont détruites dans un rayon de 10 mètres autour du mage (y compris ses propres Clés).

10 Catastrophe
Que le sortilège soit lancé ou non, il provoque un événement néfaste, totalement imprévisible, dont la description est laissée à l'appréciation du meneur de jeu (la peau du mage prend une consistance écailleuse pendant plusieurs heures, le mage devient momentanément aveugle, etc.).

Résister à un sort

Selon les effets du sort et la puissance mise en œuvre, il sera souvent possible de résister aux effets d'un sort. Il sera ainsi possible d'effectuer un jet de Mental + Volonté pour éviter de subir une attaque mentale, ou bien d'esquiver un projectile élémentaire s'il ne se déplace pas à la vitesse de l'éclair. Chaque sort possède dans sa description le type de jet qu'il est possible d'effectuer pour résister, ainsi que sa Difficulté. Bien sûr, ce jet de résistance est similaire aux autres jets du jeu et pourra bénéficier de Chance, de Maîtrise ou de l'usage des Tendances.



Apprendre des sorts

Le nombre de sortilèges dont dispose un mage à la création est défini dans le chapitre réservé à la création des personnages (cf. page 91). Une fois nanti de ses sorts de base, le mage risque fort de chercher à progresser, à percevoir de nouvelles harmonies, à rendre visite à ses maîtres de magie… Bref : à apprendre de nouveaux sorts. Deux possibilités s'ouvrent à lui : apprendre avec un mentor ou à partir d'une matrice de sort.

Les matrices

Une matrice de sort est un objet ou une réalisation qui contient la trame élémentaire d'un sort en vue de le transmettre. Les matrices sont le seul moyen de transmettre un sort d'une personne à l'autre sans instruction directe. Il est impossible d'écrire un sort dans un livre, les mots ne portant en eux aucune magie. Une matrice peut être n'importe quoi, à partir du moment où c'est une réalisation de qualité et de la main de l'homme. Il est bien sûr possible d'utiliser un texte comme matrice, mais les mots n'auront aucun sens, pas plus que les enluminures ou la forme des lettres calligraphiées. Seuls les mages peuvent utiliser les matrices magiques, les percevoir et les créer.
Lorsqu'un mage crée une matrice, il insuffle dans l'objet un peu de l'élément magique pour y tisser une trame qui sera capable de communier avec l'esprit d'un autre mage afin de lui faire prendre conscience de la façon de lancer ce sort. En règle générale, un objet qui supporte une trame est immunisé à l'élément du sort. Une matrice n'a extérieurement aucun signe particulier autre que sa qualité. La magie est présente mais ne déforme pas la réalité de l'objet.

Percevoir une matrice magique

Une matrice magique n'est décelable qu'au contact. Il faut effectuer un jet d'Empathie + Sphère du sort contre une Difficulté de 25. Si ce jet est raté, il ne peut être retenté que lorsque l'une des valeurs utilisées aura évolué. S'il est réussi, des volutes de l'élément du sort s'échappent de l'objet pendant une ou deux secondes. De mystérieux glyphes d'énergie dansent à sa surface alors qu'une distorsion ondulante brouille la réalité autour de l'objet comme un remous dans de l'eau. Tous ces effets sont inoffensifs pour le mage, mais peuvent agir sur la réalité. Des flammèches dégageront de la chaleur, une brise pourra souffler ou une trille d'énergie de la nature pourra former un arbre miniature durant un instant…

Dans certaines situations, comme un dégagement intense d'énergie élémentaire lié au sort tissé, l'objet pourra réagir et baisser la Difficulté du jet à 20. Ces situations sont très rares. Une tempête élémentaire, le passage dans une Eerie ou dans un site élémentaire sont des exemples de ces phénomènes. Mais, par exemple, si une échoppe prend feu avec une matrice de feu à l'intérieur, les propriétaires retrouveront le lendemain l'objet intact sous une tas de cendres, irradiant des flammèches et entouré durant des heures d'une distorsion ondulante et tiède.

Obtenir une matrice magique

Les matrices sont des objets inestimables. Leur valeur monétaire est incalculable et il faudra bien souvent l'échanger contre autre chose si son propriétaire est conscient de sa nature. Dans bien des cas, il arrive que de modestes marchands ou des artisans de villages reculés obtiennent par hasard une matrice et la vendent en la prenant pour un bel objet. Un mage qui repère une matrice dans un étal se doit de le signaler au propriétaire s'il l'achète. Dans ces cas, le propriétaire en réclame une somme importante à ses yeux, correspondant à un ou deux ans de son revenu. Il est possible de négocier le prix, mais la loi commerciale donne tout pouvoir au vendeur pour fixer son prix. Il est à noter que même un sans-caste peut posséder une matrice et la négocier au prix fort à un citoyen, la Loi draconique protégeant sa propriété.

S'harmoniser avec une matrice

Afin de comprendre le sort inclus dans une matrice, le mage doit entrer en harmonie avec la trame qu'elle contient. Cette harmonisation dépend du type de magie contenue dans la matrice. Dans le cas de Magie instinctive, la magie est vivace et énergique et il faudra la ressentir par l'Empathie. Dans le cas de la Magie invocatoire, la magie est mise en perspective et il faut se resituer par rapport à elle, à l'espace et au temps. Il faudra alors utiliser la Perception. Dans le cas de la Sorcellerie, la magie est stricte et organisée et il faudra utiliser son Intelligence pour appréhender les concepts qu'elle renferme. La Difficulté du jet mis en œuvre dépend de la complexité du sort (voir la description des sorts).

MATRICE DE MAGIE INSTINCTIVE
Empathie + Sphère du sort contenu contre une Difficulté de :
20 pour les sorts de niveau 1
25 pour les sorts de niveau 2
30 pour les sorts de niveau 3

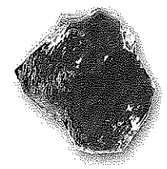
MATRICE DE MAGIE INVOCATOIRE
Perception + Sphère du sort contenu contre une Difficulté de :
20 pour les sorts de niveau 1
25 pour les sorts de niveau 2
30 pour les sorts de niveau 3

MATRICE DE SORCELLERIE
Intelligence + Sphère du sort contenu contre une Difficulté de :
20 pour les sorts de niveau 1
25 pour les sorts de niveau 2
30 pour les sorts de niveau 3

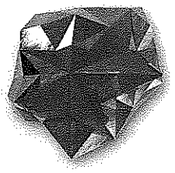
Si le jet est un échec critique, la matrice se décharge dans un tourbillon d'énergie élémentaire du sort contenu. Cette décharge est inoffensive mais détruit irrémédiablement la trame de la matrice. L'usage des Tendances sur ce jet est possible et les effets sont gérés comme dans le cas du lancement d'un sort et peuvent donc amener à des Miracles ou Contrecoups. Une fois en harmonie, un personnage le reste tant qu'il ne fait pas usage de magie. En effet toute opération magique (issue d'un sort ou d'une Faveur draconique, mais non d'un objet) sur lui briserait l'harmonie entre sa trame et celle de la matrice. Il en va de même s'il subit un effet magique contre lequel il ne parvient pas à se défendre (si cet effet permet un jet de résistance). S'il se défend (en réussissant son jet), il ne perd pas l'harmonie même s'il subit des effets magiques mineurs, car sa trame aura refusé le changement. L'harmonie perdure indéfiniment, jusqu'à usage de magie, compréhension du sort, destruction de l'objet ou éloignement de l'objet de plus d'un kilomètre. L'harmonie ne gêne aucunement le mage. Il peut dormir, manger, voyager (à condition d'avoir l'objet avec lui) ou se battre sans aucune pénalité et son esprit reste clair et vif.

Détruire une matrice magique

Détruire une matrice magique est malheureusement assez fréquent. La matrice est détruite si l'objet qui la contient est détruit ou endommagé à plus d'un quart (une déchirure dans un foulard, une fissure dans une sculpture ou une éraflure sur une toile). De même, la matrice est détruite si son utilisateur l'utilise mal (voir ci-dessus).







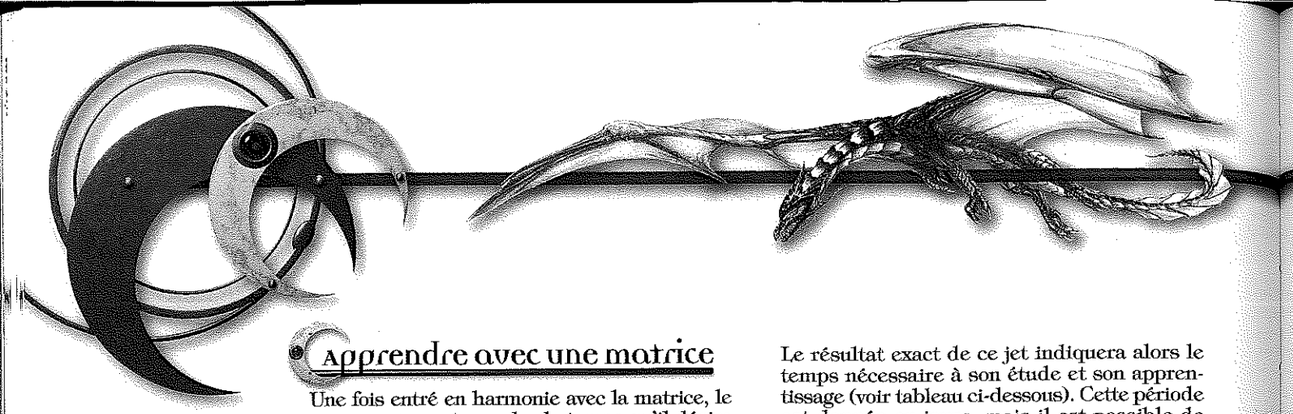
Les maîtres de magie

Dans le monde de Kor, la meilleure forme d'étude magique reste encore l'apprentissage avec un maître. En effet, rien ne vaudra jamais les conseils d'un expert pour ressentir les énergies élémentaires et les tisser en un sort. Un maître peut de plus répondre aux multiples questions que le mage se pose et veiller à ce que son élève fasse un bon usage de son savoir.

Un maître de magie peut être n'importe qui tant qu'il connaît le sort qu'il va enseigner à son élève. Ainsi, un simple paysan ayant réussi à lancer de façon intuitive un sort utile à sa communauté pourra constituer un maître si un personnage décide de lui demander "comment" il fait pour obtenir cet effet. Bien sûr, il pourra être difficile de faire comprendre à un sans-caste que ses dons ne sont pas une simple "bénédiction des Dragons" et qu'il fait réellement de la magie. Dans les cas les plus extrêmes, il est possible que certains sans-caste nient leurs facultés, croyant que le personnage vient enquêter sur l'usage de la magie et qu'il cherche à le prendre en défaut pour le punir, lui simple sans-caste, de pratiquer la magie.
En général, les mages qui respectent la Loi du Partage sont faciles à convaincre en vue de recevoir quelques enseignements. Ils pourront être rencontrés dans les temples de Nenya, les académies ou bien chez eux… Négocier leur savoir est en revanche une autre affaire, car bien peu de mages accepteront de transmettre leur savoir sans un minimum de rétribution, voire de services ou de connaissances équivalentes.

Les matrices courantes

Bien souvent, des cristaux taillés ou façonnés par des artisans habiles sont utilisés comme matrices magiques par les mages désirant transmettre leur savoir. En effet, outre leur grande résistance aux intempéries et aux affres du temps, de tels cristaux restent relativement abordables.



Apprendre avec une matrice

Une fois entré en harmonie avec la matrice, le personnage peut prendre le temps qu'il désire pour avancer dans la compréhension de la trame du sort. Selon son assiduité et ses capacités, cette durée pourra être plus ou moins longue. De plus, le personnage aura la possibilité de morceler cette période d'étude sur plusieurs semaines ou cycles tant qu'il ne brise pas son harmonie avec la matrice. Bien sûr, les contraintes d'une harmonie durable sont telles qu'un mage préfèrera souvent s'isoler et se consacrer entièrement à sa méditation plutôt que de prendre le risque de perdre son harmonie.

Lorsqu'il travaille activement sur une matrice, un mage se plonge en méditation et projette son esprit dans la trame de la matrice via le lien. Il devient alors inconscient de son entourage et ne peut se défendre, bouger ou parler. Il ne voit rien et aucun son léger ne lui parvient. En plongeant dans sa méditation, le mage doit préciser quelle en sera la durée. S'il est dérangé avant la fin de cette période, il perd tout le bénéfice des heures écoulées depuis le début de sa méditation.

Pour comprendre toutes les finesses d'une matrice, le personnage n'a qu'un unique jet à effectuer. Il doit réussir un jet de Discipline + Sphère contre une Difficulté égale à la complexité du sort contenu dans la matrice.

Le résultat exact de ce jet indiquera alors le temps nécessaire à son étude et son apprentissage (voir tableau ci-dessous). Cette période est donnée en jours, mais il est possible de découper cette période. Par défaut, on considère par "un jour" une période de travail sur la matrice de dix heures (qui est le maximum), suivi d'un repos de douze heures minimum. Il est possible de travailler une heure par jour seulement, mais chaque nuit devra toujours faire douze heures sous peine de perdre les heures d'étude de la journée de travail.
Il est possible, au cours de cette période, d'utiliser les Tendances pour tous les jets, d'utiliser de la Chance ou de la Maîtrise ou bien de tenter de bénéficier de bonus dus à des sites élémentaires.

Apprendre auprès d'un maître

Après avoir convaincu un maître de lui expliquer la voie d'un sort, le personnage peut commencer son travail. Sans nous pencher sur les détails réels de cet apprentissage, il faut savoir qu'un mage qui étudie devient excessivement occupé et peu à même de courir les routes. Il doit en effet passer de longues heures à méditer, chercher à harmoniser sa trame aux courants élémentaires, s'exercer aux Clés, tester des travaux artisanaux et procéder petit à petit à des essais de son nouveau sortilège. De ce fait, les maîtres de magie ont tendance à imposer à leur élève une stricte discipline de vie qui lui évitera la déconcentration due à des rencontres, des problèmes, un voyage, une soirée ou une bagarre. Bien sûr, dans le cas où le maître n'a aucune notion de discipline et d'isolement, ce sera au personnage de pallier à ses carences car tout enseignement dérangé se révèlera infructueux.

Apprendre un sort avec un maître se résout avec deux jets . Le premier jet est effectué par le maître, comme s'il lançait le sort (Discipline + Sphère), et il représente la valeur de son enseignement sur toute la durée de l'étude. Tout NR obtenu sur ce jet donne un bonus de +2 sur le jet de l'élève. Si ce jet est manqué, les deux personnages perdent une semaine à s'apercevoir qu'ils ne peuvent pas travailler ensemble car leurs façons de penser diffèrent trop. L'élève devra alors obligatoirement trouver un autre maître, mais aura le droit de retenter de travailler avec ce maître si l'un des deux fait augmenter son Intelligence, sa Volonté ou son Empathie.
Le deuxième jet, celui de l'élève, est également un jet de Discipline + Sphère, mais contre la complexité du sort. Le résultat obtenu permettra de calculer la durée de l'apprentissage en jours (voir tableau ci-contre). Cette période doit être effectuée d'une traite, en dormant huit heures par nuit et en consacrant toute son énergie à son étude.
Il est possible, au cours de cette période, d'utiliser les Tendances pour tous les jets, d'utiliser de la Chance ou de la Maîtrise ou bien de tenter de bénéficier de bonus dus à des lieux de convergence élémentaire.

TEMPS D'APPRENTISSAGE À PARTIR D'UNE MATRICE

Jet de Discipline + Sphère \ Complexité	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	100
5	11	20	30	41	53	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
10	10	18	27	37	48	60	68	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
15	9	16	24	33	43	54	61	69	78	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
20	8	13	19	26	34	43	48	54	61	69	79	-	-	-	-	-	-	-	-
25	7	11	16	22	29	37	41	46	52	59	67	76	86	-	-		-	-	-
30	6	9	13	18	24	31	34	38	43	49	56	64	73	83	94	-	-	-	-
35	5	8	12	17	23	30	33	37	42	48	55	63	72	82	93	96	100	-	-
40	4	6	9	13	18	24	26	29	33	38	44	51	59	68	78	80	83	87	92
45	3	5	8	12	17	23	25	28	32	37	43	50	58	67	77	79	82	86	91
50	2	4	7	11	16	22	24	27	31	36	42	49	57	66	76	78	81	85	90
55 et +	1	3	6	10	15	21	23	26	30	35	41	48	56	65	75	77	80	84	89

TEMPS D'APPRENTISSAGE AUPRÈS D'UN MAÎTRE

Jet de Discipline + Sphère \ Complexité	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	100
5	7	13	20	27	35	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
10	7	12	18	24	32	40	45	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
15	6	11	16	22	28	36	40	46	51	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
20	5	9	13	17	22	28	32	36	40	46	52	-	-	-	-	-	-	-	-
25	5	7	11	15	19	24	27	30	34	39	44	50	57	-	-	-	-	-	-
30	4	6	8	11	15	20	22	25	28	32	37	42	48	55	62	-	-	-	-
35	3	5	8	11	15	20	22	24	28	32	36	42	48	54	61	63	66	-	-
40	3	4	6	9	12	16	17	19	22	25	29	34	29	45	51	53	55	57	61
45	2	3	5	8	11	15	17	18	21	24	28	33	38	44	51	52	54	57	60
50	1	3	5	7	11	15	16	18	20	24	28	32	38	44	50	51	53	56	59
55 et +	1	2	4	7	10	14	15	17	20	23	27	32	37	43	50	51	53	55	59

Créations magiques

Comme toute réalisation humaine, la conception d'objets ayant trait à la magie suit des règles bien précises.

Création des tatouages magiques

Créer un tatouage à caractère magique concerne en général les Clés runiques tatoués sur le corps d'un mage. Dans des cas beaucoup plus rares, il s'agira de capacités involontaires dues à une telle perfection dans le dessin qu'un peu de la magie de Kor s'est retrouvée incluse dans sa réalisation.
Pour réaliser un tatouage magique, le tatoueur doit avoir développé Artisanat (tatouages), posséder des notions dans la Sphère qu'il va mettre en œuvre et un peu d'élément de cette Sphère. En général, les mages qui se font tatouer le créent pour eux grâce au bénéfice de leur premier Statut. Il est ensuite mélangé aux encres et se fondent en elles en se dissipant. Tous les tatoueurs de Clés peuvent réaliser cette fusion élémentaire en réussissant un jet de Mental + Sphère contre une Difficulté de 15 (tous les NR comptent comme un bonus de +1 sur le jet d'Artisanat (tatouages)). Une fois l'encre imprégnée de l'élément, elle doit être utilisée dans l'heure. Elle peut alors servir à confectionner un tatouage qui servira de Clé. La Difficulté du jet de création d'une Clé tatouée est toujours de 20. En effet, il n'est pas facile de tisser une trame magique dans un tatouage sans un certain art. Il est possible de porter plusieurs tatouages sur le corps, mais il faut toujours qu'un de ces derniers soit visible pour lancer un sort. De plus, si plusieurs d'entre eux sont des Clés parfaites, le bonus de Clé parfaite ne s'applique qu'une fois.
Il est possible, au cours de cette période, d'utiliser les Tendances pour tous les jets, d'utiliser de la Chance ou de la Maîtrise ou bien de tenter de bénéficier de bonus dus à des sites élémentaires.

Création des matrices

La création des matrices de sort est un art difficile et dangereux pour les mages peu expérimentés. Officiellement, les mages ne peuvent pas créer de matrices avant le troisième Statut, à partir duquel on estime qu'ils sont assez puissants pour ne pas se mettre en danger. Bien sûr, cela n'interdit pas à un Apprenti de tenter sa chance, mais à ses risques et périls.

Pour créer une matrice, il faut pouvoir lancer le sort que l'on désire tisser dans la matrice, disposer d'un objet de qualité au moins très bonne. De plus, l'objet devra résister à l'élément du sort (on ne place pas de sort de feu dans une bougie de cérémonie ou de sort des océans dans un tableau peint...). Il est nécessaire de posséder au moins 1 dans la Sphère des Rêves pour créer une matrice.

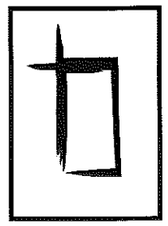
La création de la matrice nécessite un jet de Discipline + Sphère du sort + Sphère des Rêves qui va être comparée à la complexité du sort tissé selon le tableau donné pour la durée de l'apprentissage d'un sort à partir d'une matrice. La durée est cette fois donnée en heures, mais cette réalisation doit se faire d'une seule traite. Le mage est alors plongé dans une méditation comparable à celle de l'apprentissage du sort et qui peut s'interrompre de la même façon. Cette période fait oublier la faim, la soif et la fatigue. Le problème, c'est qu'en entrant en méditation, le personnage ne sait pas combien de temps celle-ci va durer et il ne pourra pas en sortir volontairement. Pour lui le temps n'existera plus. Par tranches de dix heures de méditation au-delà des douze premières, le personnage perdra virtuellement 1 point de Résistance. S'il arrive à 0, il devra cocher une case de blessure par tranche de 10 encore en plus (en commençant par les égratignures).
Il est possible, au cours de cette période, d'utiliser les Tendances pour tous les jets, d'utiliser de la Chance ou de la Maîtrise ou bien de tenter de bénéficier de bonus dus à des sites élémentaires.

Création des sorts

La création des sorts est une étape longue et difficile auquel les mages expérimentés voudront se frotter un jour. Tout comme les matrices, qui peuvent tuer leur créateur en cas de sagesse insuffisante, les sorts peuvent détruire l'esprit de leurs concepteurs s'ils ne sont pas assez préparés. Seuls les mages de troisième Statut sont donc autorisés à créer de nouveaux sorts, bien que chaque année des novices perdent l'esprit en ayant voulu jouer avec le feu...
Les règles de création de sort suivent des règles assez complexes qui feront l'objet d'un chapitre complet dans un futur supplément qui détaillera le calcul des effets, du coût, de la Difficulté, des paramètres et enfin de la complexité.

"Doit-on craindre les autres écoles, maître ?
– Nous ne devons craindre personne, c'est dans notre nature de serviteurs du premier fils de Moryagorn.
– Et...
– Dans les faits ? Comment t'expliquer... Nous devons assistance à tous les mages, et aux autres aussi, même si je pense que tout est question de motivation. J'irais certainement plus vite au secours d'un mage d'Heyra que d'un de ces rêveurs de Szyl. Tu comprends la nuance ?
– Nous ne sommes donc pas adversaires ?
– La pierre et l'air ? Non. Mais nous ne sommes pas non plus amis. Nous sommes tout simplement... différents.
– Avons-nous des sorts, des portails ou des objets magiques en commun ?
– Peu. Très peu. Mais cela arrive. Leur magie est médiocre à mes yeux. Mais sache qu'ils en pensent autant de nous. Nous avons des sorts communs avec le feu et la nature, parfois avec d'autres Sphères, mais c'est rare. Suis-je clair ?
– Nous sommes donc à la fois différents et complémentaires ?
Harl poussa un soupir.
– Ton enseignement ne fait que commencer. Bientôt tu n'auras plus l'esprit aussi ouvert et cela m'épargnera le sentiment d'être un vieil obtus."

Sphère des cités



Sorts de niveau I

Cache-cache I
Complexité : 20
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Cités
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 15
Clés : vêtements bien ajustés, danse de la chance, rune de silence
Effets : en jetant ce sort sur des vêtements, le mage leur donne la capacité de couvrir les bruits de celui qui les porte pendant (1 + NR) jours. Le porteur bénéficie ainsi d'un bonus de +5 à sa Compétence de Discrétion.

Chemin de Khy I
Complexité : 5
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Cités
Coût : 2
Temps d'incantation : 3 tours
Difficulté : 15
Clés : posture d'écoute, rune de la sagesse tracée en l'air, complainte de la cité
Effets : en invoquant la sagesse de Khy, le mage se voit attribuer un bonus de +5 sur ses jets d'orientation en milieu urbain (Orientation ou Vie en cité) pendant (1 + NR) heures.

Clé audacieuse I
Complexité : 15
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Cités
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 15
Clés : petit levier, lime, rune de la famille
Effets : le mage enchante un levier qui devient capable de déverrouiller n'importe quelle porte fermée pendant (1 + NR) jours.

Élément du décor I
Complexité : 10
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Cités
Coût : 3
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : cape, rune de Khy
Effets : en s'appuyant contre un mur, le mage en prend la teinte pendant (30 + 30 par NR) minutes. Il peut ainsi se soustraire au regard des autres. La Difficulté pour le repérer augmente de +15 . Si le mage utilise la magie ou parle, le sort s'arrête aussitôt. Ce sort ne fonctionne qu'en milieu urbain (village, ville, cité).

Flânerie passagère I
Complexité : 5
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Cités
Coût : 2
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : petits cailloux blancs, murmures
Effets : en lançant ce sort, le mage distrait (1 + NR) cibles pendant (1 + NR) tours. Elles voient la Difficulté de leurs actions augmenter de 5 durant ce laps de temps. Ce sort est inefficace en situation de combat.

Heureuse coïncidence I
Complexité : 5
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Cités
Coût : 1
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : sifflement, posture nonchalante
Effets : le mage découvre le nom d'une personne inconnue qu'il observe. Il bénéficiera d'un bonus de (1 + NR) à ses jets de Compétence liés à l'Attribut Social pendant leur première conversation.

Murmure mélodieux I
Complexité : 15
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Cités
Coût : 5
Temps d'incantation : 2 tours
Difficulté : 15
Clés : voix faible, rune du silence
Effets : le mage peut parler à une personne située à (75 + 10 par NR) mètres de lui pendant 3 tours comme s'il murmurait au creux de son oreille. Personne d'autre que la cible ne pourra l'entendre.

Œil indiscret I
Complexité : 5
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Cités
Coût : 3
Temps d'incantation : 2 tours
Difficulté : 15
Clés : morceau de craie, rune de Khy tracée sur le mur ou la porte
Effets : en traçant un petit cercle sur un mur ou sur une porte, le mage peut observer à travers, mais pas entendre ce qui se passe, pendant (10 + 10 par NR) minutes.

Poudre d'escampette I
Complexité : 20
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Cités
Coût : 4
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 18
Clés : rune de l'oubli, voix, sentiment de confusion
Effets : ce sort ne fonctionne que dans des endroits permettant de se perdre (cité, forêt, château, etc.). Le mage peut semer (2 + NR) poursuivants pendant 1 heure.

Poursuite de Khy I
Complexité : 20
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Cités
Coût : 3
Temps d'incantation : 3 heures
Difficulté : 15
Clés : carte d'une ville ou d'un lieu, charbon pillé, voix grave
Effets : le mage pose une carte sur une table et y déverse de la poudre de charbon. Les poussières s'embrasent et se rejoignent là où se trouve la personne ou l'objet que cherche le mage. La localisation reste cependant très imprécise. De plus le charbon brûle la carte en 1 tour. La poudre de charbon reste enchantée (1 + NR) cycles.

Sourire enchanteur I
Complexité : 10
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Cités
Coût : 4
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : sourire, fard à joue
Effets : le mage augmente son Attribut Social de 3 pendant (10 + 10 par NR) minutes.

Témoin des ruelles I
Complexité : 5
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Cités
Coût : 3
Temps d'incantation : 2 tours
Difficulté : 15
Clés : gestuel de recherche, voix murmurante
Effets : le mage invoque une petite créature non agressive capable de repérer les passages dérobés qui reste à son service pendant (10 + 10 par NR) minutes.

Sorts de niveau II

La bonne parole II
Complexité : 30
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Cités
Coût : 15
Temps d'incantation : 4 actions
Difficulté : 20
Clés : voix chaleureuse, rune de Khy
Effets : le mage se voit accorder l'attention et la confiance d'une foule dans un rayon de 20 mètres et à portée de voix. Il conserve cet ascendant pendant (1 + NR) heures. En cas d'échec de la tentative, la foule est prise d'une haine peu commune et se retourne contre le mage.

Plume de vérité II
Complexité : 30
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Cités
Coût : 7
Temps d'incantation : 5 heures
Difficulté : 20
Clés : plume de scribe, rune de la sagesse
Effets : ce sort permet de créer une plume qui oblige son utilisateur à dire la vérité pendant qu'il écrit. S'il ment, l'encre qu'il utilise change de couleur. Ce sort est utilisable même avec les analphabètes, il suffit juste de leur faire dessiner quelque chose. L'enchantement de la plume dure (1 + NR) cycles.

Sort de niveau III

Reflet trompeur III
Complexité : 45
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Cités
Coût : 10
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 20
Clés : masque de bois, rune, gestuelle d'imitation
Effets : le masque de bois est enchanté. Une fois placé sur le visage de quelqu'un, il reproduit parfaitement le visage, la voix et les mimiques d'une personne (et une seule) choisie par le porteur. Même la corpulence et la taille font partie de l'illusion. Cette illusion peut être découverte avec un jet de résistance de Mental + Empathie contre une Difficulté de 20. L'enchantement dure (1 + NR) jours.

Sphère du feu



Sorts de niveau I

Bouclier carmin I
Complexité : 15
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Feu
Coût : 3
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 15
Clés : morceau de charbon, chant du feu
Effets : le mage crée une petite flamme qui tourne de sa cible. Elle bloque la première attaque physique portée avec succès contre la personne qu'elle protège en créant un petit bouclier de feu qui pare l'attaque avant de disparaître. La flamme dépérit et devient inefficace au bout de (1 + NR) heures si elle n'a pas fait effet.

Brise volcanique I
Complexité : 10
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Feu
Coût : 5
Temps d'incantation : 10 tours
Difficulté : 15
Clés : souffle, rune des volcans, chant des volcans
Effets : ce sort crée un poche d'air chaud à 30°C de (10 + 10 par NR) m³ pendant huit heures. Elle permet de ne pas avoir froid la nuit.

Cachet brûlant I
Complexité : 10
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Feu
Coût : 3
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 15
Clés : lettre, sceau et cire, voix forte, rune de feu
Effets : en lançant ce sort sur le sceau d'une lettre, le mage appose un mot de commande sur le cachet. Dès que le sceau est rompu sans que le mot de commande soit prononcé à voix haute, le lecteur ne dispose plus que d'un court moment pour comprendre la lettre avant qu'elle ne se consume (5 actions maximum). L'enchantement de la lettre dure (1 + NR) semaines.

Feux follets I
Complexité : 10
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Feu
Coût : 1
Temps d'incantation : 2 tours
Difficulté : 15
Clés : bille de charbon, la voix
Effets : ce sort crée une lumière dansante qui illumine une zone de (1 + NR) mètres de rayon pendant une heure. C'est une lumière froide que les créatures sensibles aux sources de chaleur ne peuvent déceler.

Guide écarlate I
Complexité : 15
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Feu
Coût : 5
Temps d'incantation : 2 tours
Difficulté : 15
Clés : brindille, chant du dragon
Effets : ce sort fait apparaître un petit lézard de feu qui obéit aux ordres du mage pendant (30 + 10 par NR) minutes avant de disparaître. Il est utile pour déclencher des pièges ou bouger des bibelots à distance. Il est également capable de rendre de menus services. Craintif, il ne peut être utilisé en combat.

Lame ardente I
Complexité : 15
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Feu
Coût : 8
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 15
Clés : lame, forge, voix, gestuelle
Effets : ce sort permet à celui qui porte la lame de l'enflammer à volonté pendant (1 + NR) heures. L'arme enflammée bénéficie d'un bonus de +10 aux dommages de base.

L'œil de Pyrite I
Complexité :15
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Feu
Coût : 2
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : geste vif traçant une rune de feu dans l'air, brindille et chant de la lumière
Effets : ce sort permet d'enflammer un objet combustible situé à moins de 10 mètres pendant (1 + NR) tours. Il peut servir à allumer un peu de bois sec ou une torche. Il peut enflammer une étoffe, un rideau ou une lettre. Il n'occasionne pas directement de dommage, mais une personne dont la chemise prend feu doit se dépêcher de l'éteindre ou l'enlever en 1 action maximum, sous peine de subir (15 + 1D10) points de dommages.

Piège lumineux I
Complexité : 20
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Feu
Coût : 6
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 18
Clés : sable noir, rune de lumière, danse de la lumière
Effets : ce sort piège pendant (5 + NR) heures une zone de (1 + NR) m³. Toute personne qui y pénètre sans avoir préalablement prononcé le mot de pouvoir déclenche le piège. Un flash illumine toute la zone rendant visible les personnes qui s'y trouvent. Les victimes aveuglées subissent un malus de -5 à toutes leurs actions nécessitant la vue pendant 1 tour.

Souffle ardent I
Complexité : 20
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Feu
Coût : 5
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 15
Clés : respiration, rune gravée sur un morceau de charbon (ou tatouée), posture d'inspiration d'air
Effets : le mage fait jaillir de sa bouche un jet de flammes de 5 mètres de long qui embrase tout objet combustible affecté. Le mage peut souffler pendant (1 + NR) tours. Ce sort inflige (15 + 1D10) points de dommages par souffle sur une zone de 2 m³. Il ne peut être qu'esquivé ou paré à l'aide d'un bouclier.

Sort de niveau II

Feu intérieur II
Complexité : 35
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Feu
Coût : 12
Temps d'incantation : 6 actions
Difficulté : 25
Clés : rune de l'homme, danse du feu
Effets : ce sort entoure une cible consentante d'un halo de flammes qui l'immunise, elle et son équipement, contre toutes les formes de dommages de feu pendant (10 + 10 par NR) minutes. Ce halo lui confère un bonus de +15 à ses jets de dommages à mains nues, et un Indice de protection supplémentaire de +15. Lorsque le sort prend fin, tous les objets combustibles transportés par la cible sont détruits.

Sorts de niveau III

Cendres brûlantes III
Complexité : 55
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Feu
Coût : 10
Temps d'incantation : 3 tours
Difficulté : 20
Clés : voix plaintive, sentiment de perte, rune de feu tracée dans l'air
Effets :le mage invoque une pluie de cendres incandescentes qui tombe sur une zone de 2 m². Elle inflige (25 + 1D10) points de dommages à chaque tour pendant (1 + NR) tours. Les cendres ayant la fâcheuse habitude de rester collées et de continuer à grésiller. Elles infligent encore (10 + 1D10) points de dommages pendant deux tours après la fin du sort.

Conflagration écarlate III
Complexité : 45
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Feu
Coût : 8
Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 20
Clés : regard, rune
Effets : le mage enflamme une sphère de 10 m³ d'air pendant (1 + NR) tours à une distance de moins de 30 mètres. Toutes les personnes et les objets à l'intérieur de cette zone subissent (20 + 1D10) points de dommages par tour.

La main des flammes III
Complexité : 85
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Feu
Coût : 25
Temps d'incantation : 10 heures
Difficulté : 25
Clés : gant, rune de feu, soufre
Effets : ce sort enchante un gant pendant un cycle. Une fois par jour, il permet au mage de lancer des petites boules de feu pendant (1 + NR) heures, à raison de une par tour. Les projectiles enflammés ont une portée de 50 mètres et infligent (20 + 1D10) points de dommages qui ne peuvent pas être parés, seulement esquivés avec une difficulté de +5. L'Indice de protection des armures est divisé par 2 contre ces petites boules de feu.

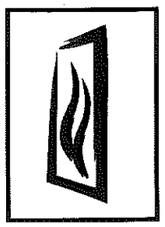
Sang de Moryagorn

Complexité : 90
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Feu
Coût : 25
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 30
Clés : voix plaintive, posture de peur, morceaux de lave
Effets : le mage fait jaillir du sol un flot de lave à moins de 10 mètres de lui. La lave s'écoule à gros bouillons pendant (1 + NR) heures ou jusqu'à ce que le mage meure ou mette fin à ce sort. La lave inflige (80 + 2D10) points de dommages à tout ce qui se trouve sur son passage. Elle se déplace de 30 mètres par tour.

Torche éternelle

Complexité : 45
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Feu
Coût : 7
Temps d'incantation : 5 heures
Difficulté : 20
Clés : torche, incantation crépitante, soufre, rune de lumière
Effets : ce sort enchante (1 + NR) torches qui brûlent pendant un an sans se consumer. Elles se rallument après une poignée de minutes si elles sont éteintes avec de l'eau ou par manque d'oxygène.

Sphère du métal



Sorts de niveau I

Certitude

Complexité : 5
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Métal
Coût : 1
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : rune de la précision
Effets : le mage récupère (2 + NR) Points de Maîtrise déjà dépensés. Il ne peut en aucun cas dépasser la valeur de son Attribut Maîtrise de cette façon. Rater le lancement de ce sort ne rapporte aucun Point de Chance.

Estampille de Kezyr

Complexité : 15
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Métal
Coût : 2
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 15
Clés : rune de métal, marque de Kezyr gravée sur l'objet, chant du forgeron

Effets : en apposant la marque de Kezyr sur un objet, le mage en augmente définitivement la qualité de (1 + 1 par 3 NR) niveaux (de bonne à très bonne, etc.). Un objet ne peut porter qu'une marque de Kezyr et l'augmentation de qualité ne procure aucune capacité spéciale.

Force du forgeron

Complexité : 10
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Métal
Coût : 3
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : tatouage ou dessin d'une rune de métal, pression musculaire
Effets : le mage augmente sa Force ou celle d'une personne consentante de 5 pendant (1 + NR) tours. Cette modification n'affecte pas l'Attribut Physique mais s'applique aux dommages physiques.

Jeu de la gravité

Complexité : 25
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Métal
Coût : 5
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 15
Clés : objet de moins d'une tonne, rune de plomb, plume
Effets : l'objet enchanté voit son poids multiplié ou divisé par 3 pendant (1 + NR) jours. Ce sort baisse les prérequis de Force des armes et armures (ainsi que leur pénalité d'encombrement) de 3.

Lame brisée

Complexité : 5
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Métal
Coût : 1
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : rune d'acier, cri aigu
Effets : le mage brise un objet en métal situé à moins de 5 mètres. Les objets enchantés, magiques ou de très bonne qualité ne sont pas affectés par ce sort.

Lame du héros

Complexité : 10
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Métal
Coût : 10
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 20
Clés : arme, runes, sentiment de force, sable noir
Effets : ce sort enchante la lame d'une arme qui bénéficie alors d'un bonus de +5 aux dommages pendant (1 + NR) jours. Le sable utilisé semble rester inclu dans la lame durant ce laps de temps. Il disparaît ensuite, laissant la lame retrouver son état d'origine.

Mine merveilleuse

Complexité : 5
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Métal
Coût : 5
Temps d'incantation : 2 tours
Difficulté : 15
Clés : pioche ou pelle, chant de mineur
Effets : en creusant la terre d'une cinquantaine de centimètres, le mage découvre des pépites de fer. Le poids total de la découverte est de (1 + NR) kilos de fer.

Pas légers

Complexité : 5
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Métal
Coût : 4
Temps d'incantation : 3 tours
Difficulté : 15
Clés : plume, rune d'agilité tracée sur l'armure en métal, danse du métal, voix grave
Effets : en invoquant l'agilité de Kezyr, le mage assouplit magiquement une armure de métal et en diminue ainsi la pénalité d'encombrement de 5 pendant (5 + 2 par NR) heures.

Poing d'acier

Complexité : 35
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Métal
Coût : 3
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : rune d'acier, voix
Effets : la chair d'un membre devient de l'acier malléable qui permet de lui donner la forme d'une arme ou d'un outil pendant (1 + NR) tours. Si le membre se transforme en arme, cette dernière dispose d'un bonus de +5 aux dommages. Dans le cas d'un outil, la Compétence nécessaire pour l'utiliser bénéficie d'un bonus de +5.

Rideau d'acier

Complexité : 20
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Métal
Coût : 7
Temps d'incantation : 5 actions
Difficulté : 15
Clés : rune, posture (bras croisés devant le visage)
Effets : le mage est protégé par un écheveau de fins fils d'acier qui ondulent autour de lui pendant (2 + NR) tours. Cette barrière métallique divise par 3 tous les dommages physiques infligés contre le lanceur du sort et par 2 les dommages magiques. Tous les dommages sont arrondis à l'inférieur.

Sorts de niveau II

Acide de Kezyr

Complexité : 25
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Métal
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 15
Clés : fiole, eau, chant des fontaines mercuriales
Effets : ce sort permet de créer 1 litre d'une substance capable de liquéfier le métal. Très pratique pour les loquets et les armures trop épaisses, l'acide de Kezyr ne peut malheureusement affecter que des objets métalliques de qualité inférieure à bonne. Le liquide conserve ses propriétés pendant (5 + NR) semaines.

Attraction des faibles

Complexité : 35
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Métal
Coût : 12
Temps d'incantation : 5 actions
Difficulté : 25
Clés : rune, limaille de fer, souffle
Effets : le mage souffle sur de la poussière métallique et forme un nuage qu'il déplace à volonté pendant (30 + 30 par NR) minutes. Tous les objets métalliques situés à moins de 30 mètres sont attirés vers le mage. Les individus portant plus de 5 kilos de métal subissent le même sort. Toutefois il leur est possible de résister par un jet de Manuel + Force contre une Difficulté de 15 + 1 par kilo de métal porté. S'ils sont libres, les objets métalliques s'agglutinent ensemble et ne peuvent plus être séparés.

Globes de la vengeance

Complexité : 30
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Métal
Coût : 8
Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 18
Clés : billes de plomb, grognements
Effets : le mage projette des billes de plomb vers sa cible. Elles tournoient autour de la cible et la percutent irrégulièrement, occasionnant (30 + 1D10) points de dommages par tour. Elles peuvent être parées (avec un bouclier) ou esquivées avec une Difficulté de +10. Ce sort dure pendant (1 + NR) tours.

Serviteur argenté

Complexité : 35
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Métal
Coût : 7
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : drac d'argent, rune d'argent
Effets : un petit serviteur élémentaire sort du drac d'argent. Il sert le mage pendant (10 + 10 par NR) minutes et peut accomplir de simples tâches (ouvrir une porte, apporter un message, etc.). Craintif, il ne participe à aucun combat. En disparaissant, le serviteur ne laisse pas un mais deux dracs d'argent derrière lui.

Traits acérés

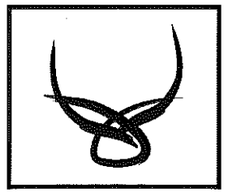
Complexité : 40
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Métal
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : clous en acier, rune d'acier, posture élancée
Effets : ce sort fait jaillir des aiguilles d'acier de 30 centimètres de long vers une cible située à moins de 100 mètres. Elles occasionnent (15 + 1D10 par NR) points de dommages. Les aiguilles ne peuvent être ni parées, ni esquivées.

Sorts de niveau III

Colère du métal

Complexité : 60
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Métal
Coût : 15
Temps d'incantation : 10 heures
Difficulté : 25
Clés : 20 billes de fer, rune de métal, poudre de charbon
Effets : le mage enchante 20 billes de fer pendant (1 + NR) ans qu'il peut placer où il souhaite mais jamais côte à côte. Une fois placées, les billes explosent au moindre contact, occasionnant (30 + 2D10) points de dommages si le mot de commande n'est pas prononcé dans les deux mètres. Le mage peut transporter les billes sans risque dans de la poudre de charbon. Au moment de la pose, il doit les nettoyer consciencieusement et prononcer le mot de commande.

Sphère de la nature



Sorts de niveau I

Cercle sacré

Complexité : 15
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Nature
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : branche d'arbre, chant de la forêt, rune de la colère tracée sur la branche
Effets : le mage fait appel à la protection des arbres afin d'éviter les dangers de la nature (prédateurs, insectes venimeux, etc.) pendant huit heures. Pour ce faire, il trace sur le sol un cercle sacré de (10 + 10 par NR) mètres de diamètre.

Croissance animale

Complexité : 10
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Nature
Coût : 5
Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 15
Clés : poignée de terre, rune de la fertilité, gorgée d'eau
Effets : le mage double la taille, les Caractéristiques physiques et l'Attribut Physique d'un animal ou d'une créature non draconique pendant (1 + NR) tours. Ce sort ne permet pas de contrôler l'animal.

L'écorce d'Heyra

Complexité : 15
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Nature
Coût : 3
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 15
Clés : écorce de bois, danse de la nature, rune de résistance
Effets : ce sort a pour effet de doubler l'Indice de protection des équipements en bois pendant (1 + NR) semaines.

Entraves verdoyantes

Complexité : 20
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Nature
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : poignée de mauvaises herbes, rune de lenteur
Effets : le mage fait pousser à vitesse accélérée des racines autour des jambes de (1 + NR) cibles. Les personnes ciblées voient leurs mouvements restreints. Se libérer de ces entraves prend normalement 5 minutes, mais seulement 1 minute si les victimes réussissent un jet de Physique + Coordination contre une Difficulté de 15. Entravée une personne voit les Difficultés de toutes ses actions augmenter de +5.

Fruits sauvages

Complexité : 20
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Nature
Coût : 1
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : pépin de fruit, danse de la fertilité
Effets : le mage fait pousser d'énormes fruits juteux et nourrissants qui permettent de sustenter (1 + NR) personnes pour un repas. Ils se conservent éventuellement deux jours.

Lierre grimpant

Complexité : 10
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Nature
Coût : 2
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : feuille de lierre, rune de la nature, danse de la fertilité
Effets : ce sort permet de faire pousser un lierre le long d'un mur qui fait office d'échelle pendant 10 tours. Sa longueur maximum est de (5 + 5 par NR) mètres.

Parterre de fleurs

Complexité : 10
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Nature
Coût : 1
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : graines et pétales
Effets : le mage fait fleurir un parterre de fleurs aux couleurs chatoyantes dont la beauté galvanise les personnes qui le contemplent. (1 + NR) personnes bénéficient ainsi d'un bonus de (1 + NR) à un jet de Compétence lié à l'Attribut Social.

Puissance du dragon

Complexité : 15
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Nature
Coût : 10
Temps d'incantation : 5 heures
Difficulté : 20
Clés : écaille de dragon, rune de force
Effets : ce sort permet d'améliorer l'efficacité d'une arme pendant (1 + NR) cycles. Elle bénéficie d'un bonus de +5 aux dommages de base.

Regain d'énergie

Complexité : 20
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Nature
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : imposition des mains, feuilles grasses ou herbes séchées
Effets : ce sort stabilise l'état de santé de (1 + NR) cibles et soigne leur plus haute case de blessure.

Vitalité naturelle

Complexité : 15
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Nature
Coût : 4
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : rune de la nature, position du dragon accroupi
Effets : le mage, ou une cible de son choix qu'il touche, bénéficie d'un bonus de +1 à l'un de ses Attributs Majeurs pendant (1 + NR) tours.

Sorts de niveau II

Colère de la nature

Complexité : 35
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Nature
Coût : 15
Temps d'incantation : 5 actions
Difficulté : 20
Clés : branche brisée, de la terre souillée, rune de la vengeance
Effets : ce sort ne fonctionne pas dans les zones urbaines. Les animaux et la végétation se liguent pour agresser (5 + NR) cibles. Les attaques des arbres et des animaux aux ordres du mage occasionnent (35 + 1D10) points de dommages à ces dernières, une fois par tour pendant (1 + NR) tours.

Flûte charmeuse (II)

Complexité : 25
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Nature
Coût : 3
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 15
Clés : flûte droite, air de musique printanier
Effets : la flûte enchantée de la sorte permet d'attirer les représentants d'une espèce animale, et de communiquer sommairement avec eux pendant (1 + NR) tours. Le mage choisit en lançant le sort quelle famille d'animaux est charmée par la musique (félins, rongeurs, poissons, etc.).

Nuée de moustiques (II)

Complexité : 25
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Nature
Coût : 10
Temps d'incantation : 3 tours
Difficulté : 20
Clés : ailes d'insectes, rune de l'infini
Effets : le mage invoque une colonie d'insectes venimeux qui attaque la cible désignée. La nuée réalise deux attaques automatiques imparables avant de se disperser. Les dommages infligés sont de 2D10. De plus le venin des insectes entraîne un engourdissement. Ceci se traduit par un malus de -5 à toutes les actions de la victime pendant (1 + NR) tours.

Remède naturel (III)

Complexité : 25
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Nature
Coût : 5
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 15
Clés : goutte du poison ou du sang de la victime, rune de guérison
Effets : ce sort permet de créer un remède dont la durée de conservation n'est que de (1 + NR) heures. Ingérée, cette mixture neutralise de manière définitive les effets d'un poison et rétablit une Caractéristique éventuellement atteinte. Le remède n'est valable que pour une personne.

sorts de niveau (III)

Bâton du tonnerre (III)

Complexité : 100
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Nature
Coût : 30
Temps d'incantation : 20 heures
Difficulté : 25
Clés : bâton de chêne centenaire, rune de la nature, chant de la foudre
Effets : le bâton enchanté permet de donner des ordres simples, sauf attaquer, à tous les animaux présents dans une zone d'effet de (200 + 100 par NR) m². Pendant les orages, il peut faire appel à la foudre une fois par tour, chaque éclair infligeant 40 points de dommages. Enfin le bâton procure un Indice de protection supplémentaire de +15 à son porteur et l'immunise aux sorts de la Sphère de l'Ombre d'un coût inférieur à 10. Le bâton est enchanté pendant (1 + NR) cycles.

Dryade de la fertilité (III)

Complexité : 65
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Nature
Coût : 30
Temps d'incantation : 45 minutes
Difficulté : 25
Clés : couronne de feuilles, galet parfaitement rond, bouquet de houx, chant de la fertilité
Effets : le mage invoque un esprit de la nature pour bénéficier de sa bénédiction. La dryade est à sa disposition pendant (1 + NR) cycles. Tant qu'elle se trouve à ses côtés (elle ne peut s'éloigner de plus de 100 mètres du mage), ce dernier ne ressent pas la faim, ne peut pas se perdre et n'est jamais attaqué par aucun animal sauvage. La dryade peut aussi le soigner de 3 cases de blessure par jour en commençant par la plus grave à raison de 30 minutes par case. Enfin, tant qu'elle l'accompagne, le mage bénéficie d'un bonus de +5 lorsqu'il lance un sort de la sphère de la Nature. La dryade refuse catégoriquement de pénétrer dans un village ou une ville sous peine de rompre le charme.

sphère des océans

sorts de niveau (I)

Bouclier d'embruns (I)

Complexité : 10
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Océans
Coût : 3
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 15
Clés : rune d'eau, miroir, danse de protection
Effets : le mage dresse un écran liquide autour de lui pendant (1 + NR) tours. Il lui procure un Indice de protection supplémentaire de +5 et divise par quatre tous les dommages dûs au feu (magique ou non).

Danse du poisson (I)

Complexité : 10
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Océans
Coût : 5
Temps d'incantation : 2 heures
Difficulté : 15
Clés : rune de l'eau, rune de l'air
Effets : ce sort permet d'enchanter des vêtements pendant (1 + NR) jours de telle façon à ce que le porteur puisse flotter, même en armure. Ce sort n'annule aucunement la pénalité d'encombrement d'une armure.

Grimoire astucieux (I)

Complexité : 15
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Océans
Coût : 3
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 15
Clés : livre, rune de l'eau
Effets : ce sort permet d'enchanter un livre afin de le verrouiller pendant (1 + NR) jours. Il ne répond qu'à la voix du mage (ou à une imitation magique).

Mal de mer (I)

Complexité : 15
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Océans
Coût : 2
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 15
Clés : rune de l'eau, claquement de doigt
Effets : au cours du prochain tour, la cible du sort doit effectuer un jet de Mental + Résistance contre une Difficulté de 15 pour ne pas être prise de vertiges. En cas d'échec, elle est prise d'un violent mal de mer qui lui inflige un malus de -5 à toutes ses actions pendant (1 + NR) tours.

Nymphe nacrée (I)

Complexité : 15
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Océans
Coût : 5
Temps d'incantation : 2 tours
Difficulté : 15
Clés : verre d'eau de mer, chant des vagues et posture accroupie
Effets : le mage invoque une petite créature aquatique qui lui rend de menus services, simples comme éteindre un feu ou apporter un message. Craintive, la nymphe ne participe pas aux combats. Elle reste avec le mage pendant (30 + 10 par NR) minutes.

Rumeur des vagues (I)

Complexité : 15
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Océans
Coût : 5
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 15
Clés : voix douce, poupée, cire, rune de l'enfance
Effets : cet enchantement permet au mage d'utiliser une poupée comme prolongement direct de son ouïe pendant (1 + NR) heures. Posée dans une pièce, la poupée retransmet toutes les discussions qui ont lieu autour d'elle, si le mage souhaite les entendre.

Sapience singulière (I)

Complexité : 5
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Océans
Coût : 3
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : rune d'eau, danse du savoir
Effets : le mage augmente une Compétence de son choix liée à l'Attribut Mental de (1 + NR) pour réaliser un unique jet.

Torrent glacé (I)

Complexité : 15
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Océans
Coût : 1
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : goutte d'eau froide, danse de l'eau, chant de l'équilibre
Effets : le mage ouvre un portail lié au lac d'un glacier pendant (1 + NR) tours. L'eau s'en déversant peut déséquilibrer une personne visée. Pour éviter d'être jetée au sol, cette dernière doit réussir un jet de Coordination + Physique ou d'Acrobatie contre une difficulté de 20. Le volume d'eau déversée est d'environ 1 m³ par tour.

Vision troublante (I)

Complexité : 10
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Océans
Coût : 4
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : rune de l'œil, posture de la sentinelle, écuelle d'eau fraîche
Effets : le mage a une vision fugitive de l'avenir dans l'écuelle d'eau fraîche, un indice, une indication à suivre. Ce sort donne (1 + NR) informations par NR. Avec une réussite normale, le message des Dragons sera sans doute sibyllin.

sorts de niveau (II)

Cristal des profondeurs (II)

Complexité : 30
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Océans
Coût : 8
Temps d'incantation : 5 heures
Difficulté : 20
Clés : coupe de cristal, rune, chant d'une vierge
Effets : cette coupe a la capacité de détecter la dangerosité de tout liquide que l'on verse dedans pendant (1 + NR) cycles. Aucune substance ou poison ne résiste à cet enchantement. La couleur du liquide testé change si celui-ci est dangereux.

Source vive (II)

Complexité : 25
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Océans
Coût : 6
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 15
Clés : rune d'eau, posture (bras tendus vers la cible)
Effets : un mince jet d'eau surpuissant sort des paumes du mage. Il inflige (15 + 1D10 par NR) points de dommages. La cible peut tenter d'esquiver l'attaque mais sa Difficulté est augmentée de +10. Une parade (uniquement avec un bouclier) est possible avec une Difficulté de +5, mais le bouclier perdra systématiquement un point de protection.

sorts de niveau (III)

Fontaine bienfaisante (III)

Complexité : 60
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Océans
Coût : 15
Temps d'incantation : 10 heures
Difficulté : 25
Clés : voix chantante, rune de paix tracée dans l'eau, cours d'eau ou fontaine
Effets : ce sort enchante l'eau d'un cours d'eau ou d'une fontaine de façon à ce qu'elle soigne les maladies. Toute personne baignée dans cette eau miraculeuse voit ses tissus se régénérer. Selon la gravité d'une maladie, il faut compter entre 10 minutes et 3 heures de baignade pour que les chairs soient réparées. Si la maladie laissait cochées des cases de blessure, ces dernières sont soignées par l'immersion. La fontaine ne peut soigner qu'une personne à la fois. Ses propriétés demeurent actives pendant (1 + NR) jours.

Fureur d'Ozyr (III)

Complexité : 75
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Océans
Coût : 15
Temps d'incantation : 3 tours
Difficulté : 25
Clés : miroir, voix grave, rune de l'eau tracée sur le miroir, danse de la tempête avec bris du miroir
Effets : le mage crée un tourbillon d'eau très violent autour de lui d'un volume de 20 m³. Toute personne prise dans la tourmente doit réussir un jet de Manuel + Acrobatie (ou Force) contre une Difficulté de 20 (25 dans le cas de la Force), faute de quoi elle est projetée violemment à 10 mètres du lieu du contact et reçoit (20 + 1D10) points de dommages. Toute personne tentant de s'approcher du lanceur de ce sort doit résister au tourbillon. Le mage est invulnérable au feu pendant la durée du sort qui est de (1 + NR) tours. Il bénéficie enfin d'un Indice de protection supplémentaire de +10 contre toute attaque devant traverser la barrière liquide.

Raz de marée (III)

Complexité : 75
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Océans
Coût : 20
Temps d'incantation : 5 actions
Difficulté : 25
Clés : écaille d'un dragon d'Ozyr, rune de tempête, posture (poings contre terre)
Effets : le mage crée un véritable mur d'eau capable de noyer plusieurs hommes. D'un volume de 100 m³, la vague avance à une vitesse de (30 + 10 par NR) mètres par tour pendant 10 tours. Si une personne est prise dans la vague, elle subit 2D10 points de dommages sans pouvoir y soustrairre son Indice d'armure. Cette vague peut également détruire les bâtiments, les navires ou toute construction suceptible d'être recouverte ou balayée par la vague.

sphère de la pierre

sorts de niveau (I)

Altération de Brorne (I)

Complexité : 5
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Pierre
Coût : 3
Temps d'incantation : 4 tours
Difficulté : 15
Clés : rune de l'esprit tracée sur la pierre à travailler, voix aiguë puis grave
Effets : en invoquant l'esprit de la pierre, le mage diminue d'un palier la dureté de (1 + NR) m³ de pierre afin de pouvoir la travailler plus facilement (de granit à grès, de grès à calcaire). Au bout d'un jour, la pierre reprend sa dureté initiale.

Arme de puissance (I)

Complexité : 10
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Pierre
Coût : 5
Temps d'incantation : 2 heures
Difficulté : 15
Clés : une arme, rune de la pierre, danse de la force
Effets : ce sort permet d'enchanter une arme afin de lui donner un bonus de +5 sur ses dommages de base pendant (1 + NR) jours.

Chemin de la terre (I)

Complexité : 10
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Pierre
Coût : 3
Temps d'incantation : 4 tours
Difficulté :15
Clés : rune de la mémoire tracée sur le sol, chant de la pierre, posture accroupie
Effets : en invoquant la mémoire de la pierre, le mage peut remonter la piste récente (moins d'une heure) d'une personne sur une surface minérale qui normalement ne garde pas la trace des pas (pavés, rocs, etc.), et ce pendant (30 + 15 par NR) minutes. Il doit néanmoins posséder un objet appartenant à la personne recherchée.

Crevasse vertigineuse (I)

Complexité : 35
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Pierre
Coût : 10
Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 20
Clés : rune de pierre, posture accroupie
Effets : le mage fait littéralement s'ouvrir la terre à 10 mètres de lui pendant (1 + NR) tours. La crevasse fait (30 + 5 par NR) m³. Les individus tombant dedans subissent 2D10 points de dommages sans armure. Les bâtiments se trouvant pris pour moitié dans la crevasse s'effondrent.

Golem ailé (I)

Complexité : 10
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Pierre
Coût : 3
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : morceau de granit, rune de la pierre
Effets : ce sort permet de faire apparaître une petite gargouille qui donnera l'alerte si quelqu'un s'introduit dans sa zone de surveillance (surface surveillée : 30 m²). Elle reste en poste (1 + NR) heures.

Graviers volants (I)

Complexité : 10
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Pierre
Coût : 4
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : poignée de graviers, rune de vitesse, posture agressive
Effets : le mage lance la poignée de graviers sur une cible située à moins de 30 mètres. Cette attaque occasionne (10 + 1D10 par NR) points de dommages.

Peau d'albâtre (I)

Complexité : 10
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Pierre
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : poussière de pierre, rune de pierre, chant du courage
Effets : ce sort permet à la personne touchée par le mage de bénéficier d'un Indice de protection supplémentaire de +10 pendant (1 + NR) tours qui s'applique même contre les attaques ignorant les armures.

Sorts de niveau II

Armure de bravoure II
Complexité : 35
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Pierre
Coût : 5
Temps d'incantation : 2 heures
Difficulté : 15
Clés : armure, rune de pierre tracée sur l'armure, poudre de sable
Effets : l'armure enchantée de la sorte n'a plus besoin d'être entretenue. Pendant (1 + NR) semaines, elle régénère chaque nuit l'ensemble des points de protection perdus, et bénéficie d'un bonus à l'Indice de protection de +10 ainsi que d'une réduction de 5 de sa pénalité d'encombrement.

Armure de Brorne II
Complexité : 30
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Pierre
Coût : 20
Temps d'incantation : 5 heures
Difficulté : 25
Clés : armure en métal de qualité supérieure, nombreuses runes, postures, chants et danses
Effets : l'armure enchantée de la sorte bénéficie d'un bonus de +20 à son Indice de protection pendant (1 + NR) semaines, qui s'applique même contre les attaques ignorant les armures. De plus, elle ignore toute pénalité d'encombrement.

Barrière de granit II
Complexité : 40
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Pierre
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : dalle de granit, mélopée
Effets : ce sort permet de créer un mur de 4 m² maximum entre le mage et ses adversaires, qui reste en place pendant (1 + NR) tours avant de disparaître. Pour détruire cette barrière, il faut lui occasionner (50 + 2D10) points de dommages.

Gemmes de breloque II
Complexité : 40
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Pierre
Coût : 10
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 15
Clés : gemme, de petits morceaux de verre, sang de Moryagorn
Effets : le mage transforme des morceaux de verre en (1 + NR) gemmes, identiques en tout point à la gemme originale.

Sorts de niveau III

Étendard de bravoure III
Complexité : 45
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Pierre
Coût : 15
Temps d'incantation : 10 heures
Difficulté : 20
Clés : sang d'un héros, étendard immaculé, rune de courage
Effets : une fois cette bannière enchantée, elle devient l'emblème de la compagnie (50 hommes environ) à laquelle elle appartient. Tant qu'elle est tenue haute sur le champ de bataille, toute personne partageant ses couleurs et son idéal dispose d'un bonus de +5 à ses jets de toucher et de dommages ainsi qu'à son Indice de protection. En revanche, si elle est capturée par l'ennemi, le bonus devient un malus d'égale valeur. Si l'ennemi la détruit mais qu'elle ne tombe pas entre ses mains, les bonus disparaissent. Cet enchantement dure pendant (1 + NR) heures.

Montagne de nulle part III
Complexité : 45
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Pierre
Coût : 25
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 25
Clés : petit caillou pointu
Effets : ce sort crée un monticule de 30 m³ qui jaillit du sol. Ce monticule, qui persiste pendant (1 + NR) tours, peut boucher des trous ou éventrer des fortifications.

Tornade de pierres III
Complexité : 75
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Pierre
Coût : 20
Temps d'incantation : 4 tours
Difficulté : 25
Clés : poignée de minéraux, danse de la guerre
Effets : ce sort destructeur provoque une tornade de sable et de pierre de plus 50 m³. Toutes les personnes prises dans la tourmente subissent (30 + 1D10) points de dommages tous les tours pendant (1 + NR) tours. Les créatures en vol cochent le double des cases prévues par les dommages qu'ils subissent. De plus, l'ensemble des victimes sont aveuglées, et subissent un malus de -5 à toutes leurs actions.

Tremblement de terre III
Complexité : 75
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Pierre
Coût : 30
Temps d'incantation : 5 actions
Difficulté : 25
Clés : profonde réflexion, trois types de pierres différentes
Effets : le mage déchaîne la colère de Brorne sur 1 km² pendant (1 + NR) tours. Toutes les constructions dans l'aire d'effet s'effondrent. Des crevasses apparaissent et les infortunés y tombant subissent (30 + 1D10) points de dommages. Dans une région volcanique, une éruption est à craindre.

Sphère des Rêves



Sorts de niveau I

Arc-en-ciel des passions I
Complexité :15
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Rêves
Coût : 3
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : larme de femme, rune des rêves
Effets : ce sort permet au mage de provoquer un grand émoi chez (1 + NR) cibles qu'il fixe. Ces dernières sont forcées de révéler leurs sentiments de manière claire et publique à moins qu'elles ne réussissent un jet de résistance de Social + Volonté contre un Difficulté de 20.

Blocage mental I
Complexité : 15
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Rêves
Coût : 3
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : voix aiguë puis grave
Effets : une cible située à une portée maximale de (10 + 10 par NR) mètres, interrompt toutes ses actions jusqu'à la fin du tour. L'activité entreprise est un échec sauf si la cible réussit un jet de résistance de Social + Volonté contre une Difficulté de 20.

Bouclier mystique I
Complexité : 20
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Rêves
Coût : 4
Temps d'incantation : 2 tours
Difficulté : 15
Clés : miroir brisé, rune du rêve
Effets : ce sort augmente la Difficulté de tous les sorts dont le mage est la cible, y compris les siens, de +10 pendant (1 + NR) heures.

Déviation subtile I
Complexité : 15
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Rêves
Coût : 5
Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 20
Clés : voix chaude, rune des rêves
Effets : ce sort permet au mage, une fois par tour pendant (1 + NR) tours, de contraindre une cible de son choix située à moins de 50 mètres, à rediriger une attaque ou un sort vers une autre cible. Le mage peut choisir l'attaque ou le sort à détourner une fois le jet de dés effectué. La seule façon pour sa victime de se prémunir contre les effets de "Déviation subtile" est de réussir un jet de Physique + Volonté contre une Difficulté de 20.

Flots d'Eerie I
Complexité : 20
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Rêves
Coût : 5
Temps d'incantation : 5 tours
Difficulté : 15
Clés : voix, danse d'Eerie, rune
Effets : ce sort invoque de petites créatures immatérielles et spectrales difficiles à fixer. Elles donnent une information vague avec (1 + NR) éléments de précision. Elles ont tendance à parler par comptine ou par chant.

Grelots tintants I
Complexité : 10
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Rêves
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 15
Clés : trois gros grelots, rune de confiance
Effets : le mage enchante des grelots pendant (1 + NR) jours qui détectent le danger et l'avertissent par un tintement au timbre particulier.

Heaume d'auras I
Complexité : 15
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Rêves
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 20
Clés : heaume, rune de rêve, coiffure hirsute
Effets : ce sort permet à la personne qui porte le heaume enchanté par le mage de percevoir les auras de (2 + NR) personnes à la fois. La couleur des auras permet de déterminer l'état d'esprit de ces personnes. L'enchantement dure une semaine.

Poudre de rêve I
Complexité : 10
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Rêves
Coût : 4
Temps d'incantation : 3 heures
Difficulté : 15
Clés : rune du sommeil, farine, voix fluette
Effets : ce sort crée une dose de poudre qui, une fois ingérée, permet au mage de bénéficier d'un bonus de +5 au lancement d'un sort, une fois par jour. Cette poudre est efficace pendant (1 + NR) semaines. Cependant elle a un effet d'accoutumance à moins de réussir un jet de résistance de Physique + Volonté contre une Difficulté de 20 à chaque ingestion. En cas d'échec, l'accoutumance oblige le mage à consommer cette poudre une fois par jour. Si elle n'est pas consommée, le mage dort toujours mal et ne regagne que la moitié de sa Réserve de magie.

Puits de chance I
Complexité : 5
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Rêves
Coût : 1
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté :15
Clés : rune de la fortune
Effets : le mage récupère immédiatement (2 + NR) Points de Chance déjà dépensés. Il ne peut en aucun cas dépasser la valeur de son Attribut Chance de cette façon. Lancer efficacement ce sort ne rapporte aucun Point de Maîtrise.

Résistance magique I
Complexité : 10
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Rêves
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : geste cabalistique, rune de la magie
Effets : le mage distord la trame magique autour d'une cible de son choix située à moins de (5 + 5 par NR) mètres. Le coût de tous les sorts lancés par la victime ou sur elle est augmenté de 2 pendant 3 tours.

Sceau de maladresse I
Complexité : 10
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Rêves
Coût : 4
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : bouteille cassée, papier déchiré
Effets : cette malédiction rend maladroite une personne située à moins de dix mètres, pendant (1 + NR) tours. La victime subit un malus de -2 sur tous ses jets. Le meneur de jeu est libre d'improviser des effets variés en cas d'échec critique sur une action.

Somme du bienheureux I
Complexité : 5
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Rêves
Coût : 2
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : voix somnolente, rune du sommeil, gestuelle des mains
Effets : ce sort endort une personne (ou une créature de taille humaine) située à moins de 10 mètres, à moins qu'elle ne réussisse un jet de résistance de Mental + Résistance contre une Difficulté de 15. La victime dort pendant (1 + NR) tours si on ne la secoue pas violemment.

Sorts de niveau II

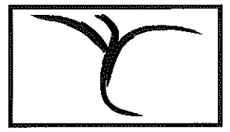
Anneau de sort II
Complexité : 30
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Rêves
Coût : 6
Temps d'incantation : 5 heures
Difficulté : 18
Clés : anneau en métal précieux, rune de la magie gravée
Effets : ce sort permet d'enfermer les effets d'un sort de Magie instinctive dans un anneau. Le mage doit lancer le sort à emmagasiner 5 tours après cet enchantement et le sort ne doit pas avoir un coût en Points de Magie supérieur à 10. Pour déclencher les effets contenus, le porteur doit prononcer le mot de pouvoir choisi par le mage. Le porteur ne peut posséder qu'un seul "Anneau de sort" à la fois. Ce dernier reste enchanté (1 + NR) semaines et n'est utilisable qu'une seule fois avant sa désintégration.

Bénédiction éthérée II
Complexité : 30
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Rêves
Coût : 10
Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 20
Clés : rune de chance, posture tourbillonnante, voix exaltée
Effets : ce sort influe sur toutes les actions entreprises par le mage ou une cible de son choix pendant (5 + NR) tours. Le sujet bénéficie d'un bonus de +5 à ses jets d'attaque et d'un bonus de +10 aux dommages de base d'une arme qu'il portait à la main au moment du lancement de ce sort. De plus, le coût des sorts qu'il lance est divisé par deux.

Déchirure éthérée II
Complexité : 25
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Rêves
Coût : 8
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 18
Clés : voix douce, rune du rêve, gestuelle berçante
Effets : ce sort ouvre une porte sur un lieu de manière aléatoire (multitude de lieux possibles) pendant (1 + NR) tours. Cette destination peut être dangereuse. Utilisé en combat, ce sort permet aussi de se débarrasser d'un adversaire qui charge durant le laps de temps où la faille est ouverte. Cependant, il est possible pour l'adversaire d'effectuer un jet d'esquive pour ne pas s'y engouffrer, mais avec une Difficulté de +5.

Réceptacle de Nenya II
Complexité : 40
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Rêves
Coût : 10
Temps d'incantation : 8 heures
Difficulté : 20
Clés : bâton, rune de rêve, gestuelle de remplissage
Effets : le bâton enchanté par ce sort dispose d'une Réserve de magie de 15 points que le mage peut utiliser à sa guise pour lancer ses sorts. L'enchantement dure (1 + NR) semaines et ne peut être utilisé qu'une seule fois sur un même bâton. Cette Réserve ne se régénère pas avec le temps et ne peut en aucun cas être reconstituée. Une fois la durée du sort écoulée, le bâton se désagrège en un nuage de poussières argentées qui se dissipe rapidement.

Sphère des vents



Sorts de niveau I

Ailes de plumes blanches I
Complexité : 20
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Vents
Coût : 10
Temps d'incantation : 5 tours
Difficulté : 20
Clés : rune, danse du vent, prière à Szyl
Effets : ce sort crée pendant (10 + 10 par NR) minutes des ailes qui se déploient dans le dos du mage. Il peut alors s'envoler et se déplacer à la vitesse d'une course moyenne. Toutefois, il ne peut exécuter que des figures simples et en aucun cas recourir à la magie en vol. Ces ailes encaissent les dommages comme n'importe quelle autre partie du corps du mage. D'une envergure de trois mètres, elles ne sont pas aisées à dissimuler et ne permettent pas le port d'un armure normale.

Envol soudain I
Complexité : 10
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Vents
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : rune de vitesse, saut à pieds joints
Effets : pendant 3 tours, ce sort permet au mage de faire des bonds impressionnants de (5 + NR) mètres dans n'importe quelle direction et d'atterrir sans dommages.

File vent I
Complexité : 20
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Vents
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : rune de vitesse, mouvements très vifs et saccadés
Effets : ce sort augmente la vivacité du mage pendant (1 + NR) tours.

Cette vitesse hors du commun réduit de 5 la Difficulté de ses jets d'esquive et augmente de 10 la Difficulté des attaques de ses adversaires.

Flèches de sang

Complexité : 15
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Vents
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 15
Clés : flèches simples, runes, plumes pour l'empennage
Effets : ce sort enchante vingt flèches pendant (1 + NR) jours et leur donne un bonus de +5 aux dommages de base.

Gants de légèreté

Complexité : 20
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Vents
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 15
Clés : paire de gants, rune de l'air, voix chaude, sentiment de joie
Effets : ce sort permet au porteur des gants enchantés de bénéficier d'une adhérence semblable à celle des pattes d'une mouche. Ils permettent de rester stationnaire contre une paroi ou un plafond sans aucun jet. De plus ces gants réduisent la Difficulté des jets d'Escalade de 10. Cet enchantement dure (1 + NR) heures.

Hache virevoltante

Complexité : 10
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Vents
Coût : 3
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 15
Clés : arme de jet, rune du vent
Effets : ce sort permet d'enchanter une arme de jet pendant (1 + NR) heures. Une fois lancée, elle reviendra dans la main de son lanceur si elle ne s'est pas plantée.

Mouvement invisible

Complexité : 15
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Vents
Coût : 2
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : rune de l'air, mouvement brutal de l'index
Effets : le mage produit un mouvement d'air sur un objet situé à moins de (2 + NR) mètres. Il peut par exemple faire tomber un objet, lever un loquet ou toute autre action qui ne demande qu'un seul geste. La puissance de la poussée est égale à la Force du mage.

Mur d'air

Complexité : 10
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Vents
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : rune, mouvement de main
Effets : le mage crée un mur d'air devant lui de (5 + 2 par NR) m² pendant 3 tours. Tous les projectiles qui traversent ce mur voient leurs dommages divisés par 3.

Nuage avisé

Complexité : 20
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Vents
Coût : 5
Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 15
Clés : rune de l'air, voix, danse de la légèreté
Effets : ce sort crée un coussin d'air de taille variable qui se positionne de façon à amortir la chute de (1 + NR) personnes choisies par le mage. Quelle que soit la hauteur de la chute, elles ne subissent aucun dommage. Ce sort dure 1 tour.

Plateau ascensionnel

Complexité : 10
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Vents
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 15
Clés : plateau, rune, chant vibrant
Effets : le mage enchante un plateau composé d'une matière au choix du lanceur de ce sort, qui peut supporter un poids de (200 + 100 par NR) kilos pendant un jour. Le plateau se déplace uniquement à la verticale. Les mages des vents utilisent ce sort pour atteindre certaines écoles de magie et y acheminer leur matériel.

Route des vents

Complexité : 5
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Vent
Coût : 3
Temps d'incantation : 4 tours
Difficulté :15
Clés : posture d'écoute, rune de la connaissance tracée dans l'air, danse du vent
Effets : en invoquant la connaissance de Szyl, le mage se voit attribuer un bonus de +5 à tous ses jets d'Orientation en milieu naturel pendant (1 + NR) jours.

Sorts de niveau II

Brise amicale

Complexité : 30
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Vents
Coût : 10
Temps d'incantation : 3 tours
Difficulté : 20
Clés : voix, plume de cygne, gestuelle aérienne
Effets : ce sort permet d'augmenter la force du vent d'un degré (de vent léger à vent modéré) afin de faire avancer un voilier d'une capacité de fret de 10 m³ pendant (1 + NR) heures. La capacité de fret mise en œuvre peut être multipliée par 2, 3 ou plus, mais la durée d'effet du sort est inversement réduite.

Foudre de Szyl

Complexité : 30
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Vents
Coût : 5
Temps d'incantation : 3 tours
Difficulté : 15
Clés : rune, voix (hurlement)
Effets : le mage ouvre un portail sur un orage pendant (1 + NR) tours. À chaque tour, la foudre frappe une cible choisie par le mage qui subit 20 + 1D10 points de dommages. Les armures en métal n'offrent aucune protection contre la foudre, et les autres voient leur Indice de protection réduit de moitié.

Piège des brises

Complexité : 35
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Vents
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 15
Clés : ficelle, rune de l'air
Effets : ce sort protège une zone de (10 + 5 par NR) m² délimitée par une ficelle pendant un jour. Toute personne tentant d'y pénétrer pour la première fois est immédiatement projetée à 2 mètres et subit 15 points de dommages. Si la ficelle est retirée, le sort prend prématurément fin.

Sort de niveau III

Tornade

Complexité : 95
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Vents
Coût : 30
Temps d'incantation : 5 actions
Difficulté : 25
Clés : rune, danse aérienne, voix coléreuse
Effets : le mage crée une tornade autour de lui qui a la capacité d'emporter objets, personnes et animaux d'un poids inférieur à 500 kilos. Elle occasionne à ses victimes 70 points de dommages par tour du fait des objets volant en tous sens. Pour leur échapper, il faut effectuer à chaque tour, un jet d'Athlétisme ou d'Acrobatie contre une Difficulté de 25. La tornade, qui peut facilement dévaster un village entier, dure (1 + NR) tours.

Sphère de l'ombre



Sorts de niveau I

Chant de l'ivrogne

Complexité : 10
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Ombre
Coût : 4
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 15
Clés : une boisson, poudre d'os, chant à boire
Effets : le mage rend une boisson qu'il touche particulièrement enivrante. Celui qui en boit devient complètement ivre en quelques tours. Les victimes peuvent éviter l'ivresse en effectuant un jet de Mental + Résistance contre une Difficulté de 15. La boisson est enchantée pour (30 + 10 par NR) minutes.

Danse du mouchoir

Complexité : 10
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Ombre
Coût : 3
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : rune de l'ombre, mouchoir
Effets : ce sort permet d'enrhumer un individu que le mage désigne pendant (1 + NR) tours. La victime est alors prise d'une violente crise de toux et d'éternuements incontrôlables. La victime voit la Difficulté de toutes ses actions augmenter de 5.

Dialogue mortuaire

Complexité : 10
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Ombre
Coût : 1
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 15
Clés : une langue, caillou blanc
Effets : en plaçant la langue et le caillou dans la bouche d'une personne morte depuis moins de 24 heures, le mage peut poser (1 + NR) questions à la victime. Celle-ci répond par "oui", "non" ou "je ne sais pas", sans mentir. Ce sort ne peut être jeté qu'une seule fois sur un mort dont la bouche se fermera ensuite définitivement.

Frisson de la nuit

Complexité : 15
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Ombre
Coût : 4
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : rune de l'ombre, cris
Effets : ce sort permet d'effrayer pendant (1 + NR) tours une cible unique à une portée de trois fois la valeur de sa Compétence Sphère de l'Ombre en mètres. Une cible effrayée voit la Difficulté de toutes ses actions augmenter de 10, en cas d'échec d'un jet de Social + Volonté contre une Difficulté de 15.

Mémoire oublieuse

Complexité : 20
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Ombre
Coût : 3
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 18
Clés : rune de l'ombre, murmure
Effets : ce sort permet au mage de faire oublier (1 + NR) informations précises (son nom, le but de sa mission ou encore ce qu'il vient de voir) à une cible. La mémoire lui revient comme si de rien n'était au bout de (1 + NR) jours.

Mur d'ombre

Complexité : 10
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Ombre
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : un voile noir, rune de l'ombre
Effets : un mur d'ombre apparaît devant le lanceur à une distance maximum de 10 mètres. Il est opaque et ne permet pas de voir ce qui se trouve de l'autre côté. Il est fixe et d'une surface de 4 m². Le mur reste en place pendant (3 + 2 par NR) tours.

Nuage nauséabond

Complexité : 15
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Ombre
Coût : 2
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : un peu d'eau souillée, rune de l'ombre
Effets : le mage ouvre une porte vers un marais nauséabond. Il fait venir un nuage de miasmes putrides qui persiste pendant cinq tours. Toutes les personnes prises à l'intérieur de son aire d'effet de (10 + 5 par NR) m² sont indisposées et cherchent à s'en éloigner. Ce sort ne cause aucun dommage. Le nuage se déplace lentement de 10 mètres par tour.

Sorts de niveau II

Éloge de la folie

Complexité : 30
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Ombre
Coût : 12
Temps d'incantation : 5 actions
Difficulté : 25
Clés : danse de la folie, rune de l'ombre, cris terrifiants
Effets : la personne ciblée perd tout contrôle de ses actes pendant (10 + 2 par NR) tours. Elle attaque toute personne à sa portée et tente de les tuer. Laissée seule, elle se recroqueville sur elle-même en sanglotant, incapable d'avoir un comportement sensé. De plus, elle doit réussir un jet de résistance de Physique + Volonté contre une Difficulté de 15 pour ne pas tenter de mettre fin à ses jours. Si elle survit au sort, elle gagne définitivement un point de Volonté et devient immunisée à ce sort.

Globe ténébreux

Complexité : 25
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Ombre
Coût : 3
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : bille noire, rune de l'ombre
Effets : ce sort permet de plonger une source de lumière à moins de 10 mètres dans l'obscurité la plus complète. Il peut s'agir d'une torche ou d'un lustre. Un globe de ténèbres entoure l'objet et reste fixé autour de la cible pendant (2 + NR) tours même s'il se déplace. Ce sort ne peut pas être lancé sur un individu.

Guerriers fantômes

Complexité : 25
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Ombre
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : plume noire, mèche de cheveux blancs
Effets : ce sort ouvre un portail vers le Royaume de l'Ombre à moins de 30 mètres du mage. Une nuée de petites créatures de cauchemar en sort. Elles viennent assaillir, dans un rayon de 10 mètres, (2 + NR) cibles sur ordre du mage. Elles n'infligent aucun dommage réel mais effraient tellement les victimes qu'elles ne peuvent effectuer aucune action pendant un tour à moins de réussir un jet de résistance contre la peur de Social + Volonté contre une Difficulté de 20.

Pacte de Kalimsshar

Complexité : 35
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Ombre
Coût : 9
Temps d'incantation : 2 heures
Difficulté : 20
Clés : une victime à sacrifier ayant une Caractéristique plus haute que celle du lanceur, dague en os
Effets : en sacrifiant une victime humaine selon un rituel bien précis, le mage remplace pendant (1 + NR) semaines une de ses Caractéristiques au choix par celle de sa victime.

Pointe suintante

Complexité : 25
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Ombre
Coût : 6
Temps d'incantation : 30 minutes
Difficulté : 15
Clés : un projectile, un peu d'alcool, rune de mort tracée sur l'arme de jet
Effets : le mage enchante une arme de jet et lui donne un bonus de 2D10 sur ses dommages de base pendant (1 + NR) jours.

Sorts de niveau III

Échange de la vie

Complexité : 130
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Ombre
Coût : 30
Temps d'incantation : 12 heures
Difficulté : 25
Clés : une victime à sacrifier, le corps de la personne à ramener d'entre les morts, tatouage de la vie et de la mort sur tout le corps
Effets : en sacrifiant une victime humaine, le mage lui arrache son principe de vie puis l'insuffle à la personne qu'il veut ressusciter. L'individu ainsi ressuscité revient en parfaite santé avec tous ses souvenirs, ses Caractéristiques, ses Attributs et ses Compétences qu'il avait au moment de sa mort. Son corps, qui pouvait être en état de décomposition avancée, se recompose. L'espérance de vie du miraculé n'est que de (1 + NR) ans, date à laquelle il meurt irrémédiablement sans aucune chance d'être à nouveau relevé d'entre les morts.

Tourbillon des abysses

Complexité : 55
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Ombre
Coût : 15
Temps d'incantation : 10 actions
Difficulté : 25
Clés : diamant noir, un litre de sang
Effets : le mage ouvre un portail sur les entrailles du Royaume de l'Ombre. Il en jaillit une tornade noire qui dévaste tout sur son passage pendant (1 + NR) tours. Contrôlée par le lanceur, elle se déplace à une vitesse 50 mètres par tour et a un volume d'effet de 20 m³. Sa Force est égale à deux fois la valeur de la Compétence sphère de l'Ombre du mage. La tornade inflige (Force + 2D10) points de dommage par tour à toutes les personnes se trouvant sur son passage. Une fois lancée dans la direction choisit par le lanceur du sort, cette tornade destructrice ne peut plus être redirigée de quelque manière que ce soit.



L'alchimie

L'alchimie est une science extrêmement répandue en Kor. Confection de baumes miraculeux, de poisons redoutables ou d'antidotes salvateurs, l'art de ces savants semble chaque jour augmenter. Les alchimistes sont des professionnels respectés, tant pour leurs préparations qui facilitent la vie de tous les jours que pour leurs connaissances capables de contrer les pires maladies. Dans un village ou un quartier, un alchimiste est souvent une figure connue, publique, respectée. En général, les alchimistes travaillent à visage découvert, toute tentative de dissimuler leurs activités risquant de les rendre suspects d'Humanisme ou de manipulations ténébreuses...

poisons et drogues

Toutes les descriptions qui suivent sont présentées de la façon suivante.

Nom : appellation usuelle de la substance. Le nom peut changer d'un village à l'autre.
Nature : forme et plante, sel ou matière première principale mise en œuvre.
Virulence : cette valeur détermine la Difficulté des jets de Physique + Résistance qu'il faut réussir pour résister aux effets.
Coût : la règle dans le domaine est simple, ce qui est rare est cher.
Effets : les effets obtenus suite à une exposition au produit.
Difficulté : la Difficulté de création d'une dose lorsque l'on possède la bonne formule. chaque NR permet de créer une dose de plus.

poisons

Le colzak

Nature : poudre (sel vermillon)
Virulence : 21
Coût : 850 dracs de fer par dose
Effets : c'est un poison pur et simple. Il paralyse tous les muscles de la victime avant de s'attaquer au cœur. Il doit être ingéré et peut être repéré à cause de son effervescence. C'est d'ailleurs de cette façon que l'on trouve dans les rivières les sels servant à le raffiner. Le colzak agit durant 1D10 heures. Une fois le poison ingéré, la victime doit immédiatement réussir un jet de Résistance à chaque heure ou subir 16 + 1D10 points de dommages par échec.
Difficulté : 34

La goule

Nature : poudre (sels noirs à croquer)
Virulence : 25
Coût : 550 dracs de fer la dose
Effets : ce n'est pas un poison, mais un contrepoison universel. Il peut sauver de tout. Le problème, c'est que celui qui l'ingère doit en prendre une dose chaque jour à heure fixe, sous peine de périr dans d'affreuses souffrances. Les histoires de rois manipulés par des empoisonneurs leur donnant leur dose sont nombreuses. La peine encourue pour usage de la goule contre une autre personne est justement l'absorption de cette substance.
Difficulté : 27

La lancinante

Nature : liquide (macération de baies violacées et marbrées de rouge)
Virulence : 15
Coût : 300 dracs de fer par dose
Effets : on utilise à très petites doses ce poison pour calmer le bétail ou pour piéger un morceau de viande destiné à un animal sauvage. Une simple baie peut rendre apathique n'importe quel gros bovidé. Un humain qui en absorbe agit incroyablement lentement. La lancinante agit 1D10 heures après ingestion. La victime doit réussir un jet de Résistance durant les 1D10 prochains jours ou perdre 2 points d'Initiative (Initiative minimale : 1). On dit qu'à forte dose, il devient épuisant, puis mortel pour l'homme. On utilise parfois la lancinante pour empoisonner l'eau des armées.
Difficulté : 24

La purulente

Nature : liquide (sels ocre et huiles rares à projeter sur les blessures)
Virulence : 15
Coût : 1000 dracs de fer la dose
Effets : la purulente est le cauchemar des prisonniers. Elle est utilisée par les bourreaux avant la torture et provoque une inflammation de la peau et des démangeaisons douloureuses. Elle agit en 1D10 tours et l'urticaire provoquée persiste environ 1D10 heures. Durant cette période, la victime subit un malus de -3 à toutes ses actions, y compris ses jets pour éviter de parler.
Difficulté : 34

La salamandre

Nature : pâteux (venin de varan noir purifié)
Virulence : 15
Coût : 450 dracs de fer la dose
Effets : cette substance poisseuse est un poison redoutable. Appliquée sur une blessure sanglante ou sur l'arme qui la provoque, elle empêche la coagulation et provoque des brûlures insoutenables. La salamandre agit immédiatement et durant 1D10 heures. À chaque heure, la victime doit réussir un jet de Résistance ou subir 1D10 points de dommages. On ne peut être infecté que par une dose de salamandre, la substance se répandant dans tout le corps. La salamandre est un poison rare dont l'usage est condamné par les lois. La sentence est d'être jeté en pâture à des lézards géants affamés.
Difficulté : 25

La tourmente

Nature : pâteux (distillation de sève de cerisier bleu)
Virulence : 15
Coût : 350 dracs de fer par dose
Effets : la victime doit rester en contact au moins 1D10 tours avec la sève. Il n'est pas rare d'enduire des sous-vêtements, des gants, des chausses ou des coiffes, du produit. La substance agit 1D10 heures. Si le premier jet de Résistance est raté, la tourmente provoque des hallucinations durant la première heure, puis la victime doit effectuer un nouveau jet pour chaque heure restante ou perdre temporairement 1 point d'Intelligence par échec. Si elle atteint 0 de cette façon, elle perd définitivement 1 point d'Intelligence. Arrivée définitivement à 0 en d'Intelligence, elle devient folle furieuse et doit être enfermée ou tuée.
Difficulté : 31

La verdine

Nature : pâteux (sel ocre à humidifier juste avant usage)
Virulence : 21
Coût : 750 dracs de fer la dose
Effets : ce sel est un puissant soporifique. Son action est immédiate et dure environ 1D10 heures. Si la victime rate son jet de Résistance, elle sombre dans un profond sommeil dont rien ne pourra la sortir. Pour chaque heure de torpeur ainsi provoquée, la victime doit réussir une jet de Résistance ou subir 1D10 points de dommages (soit une égratignure).
Difficulté : 34

Drogues

La chanteuse

Nature : poudre (sels dorés à souffler au visage de la victime)
Virulence : 21
Coût : 700 dracs de fer la dose
Effets : celui qui respire la chanteuse voit ses sens décuplés. Il gagne un bonus de +5 à tous ses jets de Perception durant une période de 3 à 4 heures. Les prostituées utilisent parfois cette drogue pour que leurs clients aient plus de sensations lors de l'acte. Mais elles ne sont pas les seules. Les tortionnaires augmentent la douleur de leurs victimes avec la chanteuse. Les aveux tirés à l'aide de cette drogue ne sont pas recevables devant un tribunal. Une personne sous l'emprise de la chanteuse doit faire un jet de Mental + Résistance contre une Difficulté de 15 chaque fois qu'elle subit une blessure légère - ou supérieure - pour ne pas succomber à la douleur par arrêt cardiaque.
Difficulté : 29

Le glyphe

Nature : poudre (feuilles mentholées finement hachées et mélangées à des épices à fumer)
Virulence : 15
Coût : 200 dracs de fer la dose
Effets : on ne condamne plus à mort pour l'usage du glyphe, même si sa consommation reste théoriquement interdite. Placé dans une pipe ou un narghilé, il apporte la sérénité, rend parfois bête mais n'entraîne pas d'accoutumance grave. Quelques minutes (1D10 actions) après l'inhalation, cette drogue s'accompagne d'un malus de -3 à tous les dés d'Initiative et à toutes ses actions physiques. Les effets du glyphe durent 1D10 heures.
Difficulté : 22

La réops

Nature : poudre (champignon d'altruss séché à ingérer)
Virulence : 15
Coût : 800 dracs de fer la dose
Effets : on utilise cette drogue de deux façons : pour soulager les douleurs ou pour faire disparaître toute douleur - ce qui est illicite. La réops bloque le cerveau de celui qui l'ingère. Aussi, avant un combat, certains guerriers en absorbent-ils pour ne plus sentir la douleur et les blessures. Ils se battent donc sans tenir compte des malus liés aux blessures. Le problème, c'est qu'ils continuent à se battre même s'ils n'ont plus d'adversaires - contre leurs amis, un arbre, le vent, etc. Les victimes de cette drogue perdent 1 point de Résistance virtuel par tranche de 10 tours de combat acharné. Une fois leur Résistance réduite à 0, ils tombent d'épuisement et meurent en quelques heures. Il est possible d'utiliser un contrepoison ou d'annuler les effets de la drogue, mais encore faut-il pouvoir raisonner la victime, car les effets de la drogue durent 1D10 heures...
Difficulté : 31

La sylcate

Nature : poudre (sels rouge sang à inhaler)
Virulence : 21
Coût : 700 dracs de fer la dose
Effets : la sylcate est respirée pour provoquer l'oubli. La victime doit réussir un jet de Physique + Volonté pour ne pas perdre définitivement une journée de souvenirs. Pour chaque nouvelle dose ingérée, un jet raté fait perdre une nouvelle journée de souvenirs. Au bout de dix prises, la victime est totalement amnésique. Les esclavagistes utilisent souvent la sylcate pour nettoyer la mémoire de leurs victimes. De même, les assassins peuvent l'utiliser sur des témoins éventuels qu'ils doivent épargner.
Difficulté : 25

La virtos

Nature : liquide (jus d'herbe de scaït, rouge et coupante)
Virulence : 21
Coût : 600 dracs de fer la dose
Effets : la virtos annihile toute peur, rendant plus aisé tout jet de Volonté, de moral ou de courage pendant une durée de 1D10 heures. La victime obtient durant cette période un bonus de +5 sur ces jets. En revanche, les jours qui suivront, elle devra affronter, à retardement, sa peur. Cauchemars, mouvements brusques, visions atroces, tous ces souvenirs reviendront d'un coup. S'il ne consomme pas une nouvelle dose de virtos, il voit sa Volonté réduite de 2 pendant 1 + 1D10 jours.
Difficulté : 29

potions curatives

Baume de rémeth

Nature : pâte végétale
Virulence : --
Coût : 150 dracs de fer la dose
Effets : ce baume issu de la macération de plusieurs plantes courantes est un formidable apaisant contre les irritations et démangeaisons dues à des venins ou des plantes venimeuses. Il se conserve 1D10 semaines à la lumière. Son action se fait sentir en 1D10 actions, apportant une agréable sensation de fraîcheur.
Difficulté : 20

Fortifiant

Nature : liquide (potion d'herbes et de miel)
Virulence : --
Coût : 400 dracs de fer la dose
Effets : cette potion assez courante est très prisée des aventuriers. Elle se conserve un cycle entier et peut supporter la lumière du jour. Elle apporte une bonus de +3 à tout jet de soins effectué au moins 1D10 tours après son absorption.
Difficulté : 31

Sang de Brorne

Nature : liquide (solution de minéraux trouble)
Virulence : --
Coût : 300 dracs de fer la dose
Effets : ce mélange de minéraux est utilisé pour attirer sur soi la bienveillance de Brorne. La potion se conserve 1D10 jours après sa préparation, mais ne doit jamais être exposée plus de quelques minutes à la lumière, sans quoi elle perd tous ses effets. Elle agit en 1D10 heures et permet de relancer un jet de soin pour toute blessure osseuse de moins de trois jours.
Difficulté : 29

potions d'artisanat

Encens de prière

Nature : bâtonnets de poudre végétale agglomérée
Virulence : --
Coût : 40 dracs de fer les huit bâtonnets élémentaires
Effets : les encens draconiques se vendent par petits fagots de huit, chacun étant dédié à un Dragon différent et dégageant une odeur particulière. Leur combustion dure environ trente minutes et ils peuvent apporter un bonus de +2 à toute action d'introspection visant à modifier ses Tendances en faveur du Dragon (par magie ou par psychologie). En général, les citoyens apprécient de les utiliser simplement dans leurs prières journalières tout au long de la semaine.
Difficulté : 12

Huile nourrissante

Nature : liquide (huile animale)
Virulence : --
Coût : 120 dracs de fer la dose
Effets : cette huile est largement employée par les artisans et les voyageurs pour entretenir le cuir des armures, mais aussi des selles, des bottes ou des harnachements de voyage. Elle offre un bonus de +3 pour tous les jets en rapport avec le travail et l'entretien du cuir.
Difficulté : 24

Peintures absolues

Nature : pâtes colorées
Virulence : --
Coût : 150 dracs de fer la dose
Effets : les peintures sont utilisées par les érudits pour enluminer leurs écrits, par les artistes pour réaliser des croquis et tableaux ou par les voyageurs pour colorer des cartes. Ce sont aussi bien des substances appréciées en ville qu'en village. Elles offrent un bonus de +3 pour colorer ou composer des dessins ou des tableaux.
Difficulté : 30



Création des potions alchimiques

La création de potions alchimiques est un processus long et délicat qui demande la mise au point d'une formule suivie de la réalisation de la décoction par un jet de Mental + Alchimie contre la Difficulté de la potion.

Il va de soi que pour pouvoir obtenir les effets les plus complexes, il sera nécessaire d'utiliser des ingrédients rares, aux facultés particulières. De tels ingrédients pourront faire l'objet de quêtes dans des régions lointaines à la discrétion du meneur de jeu.

La création de telles potions suit des règles qui feront l'objet d'un chapitre complet dans un futur supplément qui détaillera le calcul des effets, des paramètres, et enfin de la Difficulté.

La prophétie

- As-tu déjà contemplé les cieux, Ezyel ? As-tu déjà passé la nuit, les yeux plongés dans l'immensité du vide, à tenter de comprendre ce ballet nocturne et scintillant ?
- Les étoiles ? Hum... On dit que les marcheurs s'en servent pour orienter leurs pas et trouver leur chemin, mais je doute que l'on puisse comparer quelques points lumineux à la clarté des flammes que nous offre Krorym...
- Des points, dis-tu ? Et comment les dragons expliquent-ils la présence de tels points dans le ciel ? Se peut-il qu'un Ailé ait fait naître tant d'astres, tant de repères ?
- Nul ne sait d'où elles viennent, Harald. Elles sont là, tout simplement. Et ce que je m'explique mal, c'est la fascination que les érudits de ta sorte manifestent pour ce genre de mystères... Que t'apportent-elles, à la fin ? Le vertige ? La sagesse ? As-tu besoin d'elles pour apprendre et progresser ? La puissance des Grands Dragons ne te suffit-elle pas ?
- Il est des secrets que même les Grands Dragons ne peuvent comprendre, Ezyel...

Depuis la compréhension de la place des Étoiles dans l'univers par le biais de la première Prophétie, les hommes et les dragons ont peu à peu appris à vivre à côté de ces astres. Au travers des pays et des siècles, des hommes et des femmes de plus en plus nombreux se sont levés, les yeux braqués vers le ciel et prétendant entendre la voix des Étoiles. Ces hommes et ces femmes se sont regroupés et ont formé des groupes bien souvent disparates dont les exploits et les sacrifices marquent encore les esprits. Si peu d'hommes - et pas le moindre dragon - ont jamais compris ce qu'ils étaient, ce qu'ils avaient de plus, ni ce qui les poussait à tant de courage et de volonté, nombreux sont ceux qui frémissent aujourd'hui à l'évocation de leur nom. Les Inspirés...

L'Inspiration

En Kor, les Étoiles sont omniprésentes. Elles servent de repères aux voyageurs, de muses aux poètes et de guides aux érudits qui cherchent dans les cieux la voie de la sagesse. L'Inspiration désigne la croyance en une Étoile qui permet de posséder des pouvoirs, de subir des visions et de retrouver les autres Inspirés afin de constituer un groupe partageant des convictions supérieures et détachées des Tendances. L'Inspiration est un phénomène mystérieux et diversement perçu dans le monde de Kor.

L'inspiration pour les hommes

L'Inspiration est un phénomène qui ignore toute notion sociale, tout âge et tout préjugé. En ce sens, les Inspirés sont pour certains des parvenus hérétiques et dangereux cherchant à briser l'ordre établi par les Dragons. Pour d'autres, ils sont les visionnaires qui annoncent une grande avancée morale et sociale qui rapprochera les hommes et les unira sous une même identité. En règle générale, les Inspirés sont considérés par les princes et les puissants comme de nouveaux acteurs sur la scène politique. De leur côté, les Maîtres de caste et les plus grands Élus les regardent avec suspicion, cherchant à comprendre si cette nouvelle croyance ne va pas remettre en cause la suprématie des Dragons. Au yeux du bas-peuple, les Inspirés sont des héros, choisis d'une façon ou d'une autre par les Dragons pour porter leur message auprès du monde. Aucun d'entre eux ne comprend vraiment la différence entre Dragons et Étoiles...

L'inspiration pour les Dragons

Des légendes humaines aux origines indéterminables prétendent que les Étoiles étaient présentes à la naissance de Moryagorn, le Premier des Dragons, et qu'elles n'ont jamais cessé de briller sur les terres endormies et sur ses neufs descendants. Des textes plus anciens attribuent même aux astres une participation active dans l'évolution du monde et, plus inconcevable encore, dans la naissance des Grands Dragons. Les Dragons, ni aucun de leurs descendants, n'ont jamais réussi à comprendre la notion même d'Étoile, d'Inspiration, de puissance stellaire capable de guider les hommes mieux qu'eux. C'est sans doute pour cette raison que les fils de Moryagorn, guidés par la farouche détermination d'Ozyr, considèrent aujourd'hui l'étude des Étoiles comme une science hérétique et néfaste aux liens ancestraux entre les hommes et les dragons car elle propose une nouvelle forme de pouvoir supérieur. Un pouvoir qui est parfois présenté comme largement supérieur à celui des Ailés... Au travers de toutes ces superstitions humaines et ces croyances populaires, l'étude des Étoiles a cessé de faire sourire les Ailés et semble bien similaire à certaines notions "égalitaires" existant dans l'Humanisme. Une fois de plus, seul Khy semble soutenir les savants dans cette étrange voie des astres et de leurs mystères...

L'inspiration pour les Inspirés

Aucun Inspiré ne pourra jamais expliquer ce qui a conduit une Étoile à le choisir. Certains invoqueront leurs incessantes recherches de l'Inspiration, d'autres parleront de choix, de volonté, de plans... Mais pour la plupart, l'Inspiration reste le fruit du destin. D'une façon ou d'une autre, tous sentent dans ces nouvelles convictions qu'ils étaient prédestinés à faire évoluer un jour leur mentalité et à retrouver leurs compagnons. Pour beaucoup, l'Inspiration est le nouveau centre de leur vie. Sans détruire les anciennes croyances, sans renoncer à ses convictions, l'Inspiré voit la vie autrement et cherche à faire coexister ses diverses idées dans une harmonie qui se crée si facilement qu'elle ne peut être que vraie...
Tous les Inspirés ne sont pas frères. Au travers des multiples Étoiles qui brillent au firmament, les Inspirés se déclarent de diverses Motivations, de valeurs différentes. Ils semblent lancés dans un échiquier politique dont la portée dépasse celle de Kor et dans laquelle ils se savent petits, mais importants. Au sein d'une Étoile, la fraternité qui s'instaure transgresse tous les codes et tous les Interdits.

Toutes les sensibilités se retrouvent côte à côte, semblant faire coexister le citoyen, le sans-caste, l'Élu, le draconiste, l'Humaniste et le Fataliste dans une cohésion née de la compréhension de la force qui s'exprime au travers des Étoiles...

Les Inspirés

Tout comme les Grands Dragons ont leurs Élus, les Étoiles ont leurs Inspirés, hommes et femmes à la destinée et aux envies communes. Touchés par une Étoile, les Inspirés sont porteurs d'envies, de dons, d'aptitudes particulières et de Motivations qui les poussent, dès leur plus jeune âge, à emprunter des chemins prédestinés. Au hasard d'un voyage ou d'une rencontre imprévue, les Inspirés d'une même Étoile finissent toujours par se trouver et former des groupes, des Compagnies motivées par les mêmes ambitions.

Le contact

Chaque Inspiré a vécu sa révélation d'une façon différente. La prise de conscience de l'Étoile et de la limpidité de son appel sont toutefois des éléments assez constants. Certains l'ont su par de multiples rêves, d'autres ont eu des visions, des signes, des symboles qui ont tout à coup modifié leur environnement. Certaines Inspirations sont dues à des hommes ou des femmes, déjà bien engagés et qui ont, en l'espace d'une discussion, d'une soirée ou d'une nuit, réussi à dévoiler la vérité au néophyte. Dans la plupart des cas, l'Inspiration est un soulagement, une paix intérieure qui aplanit tout à coup les doutes, les questions et les angoisses du personnage. Par son existence, l'Étoile est une réponse, une raison et le fait de se savoir enfin dans ses rangs est perçu comme un poids qui s'enlève subitement.

La fraternité

Ce qui choque le plus lorsque plusieurs Inspirés d'une même Étoile sont présents ensemble, c'est la paix et la tolérance dont ils sont capables de faire preuve les uns envers les autres, tant physiquement que moralement. Bien que les convictions perdurent et mènent parfois à de profondes discussions voire à de la violence, tous les Inspirés sont soumis à une telle remise en question de leur échelle de valeur que leurs différences sont mises à l'écart devant les intérêts supérieurs de l'Étoile. Sans être une manipulation, une aliénation ou une régression, l'Inspiration est un ciment qui amène chacun à se remettre en cause et à accepter les autres catégories sociales ou philosophiques avec une remise à plat complète.

Les manifestations de l'étoile

L'Étoile se manifeste aux yeux des Inspirés par une multitude de signes qui peuvent paraître anodins aux yeux des profanes. Ainsi, les rêves, les visions d'autres temps et d'autres lieux, les coïncidences, les signes rencontrés au cours de leurs voyages, les rencontres avec de mystérieux oracles si fugaces qu'on les croirait sortis de leur imagination sont parmi les "signes" les plus couramment évoqués. Mais les illusions, les miracles, les retournements de situation, les révélations subites et la transfiguration sont des manifestations également rencontrées et qui semblent composer la vie courante de ces hommes et femmes d'exception.

La compagnie

Le rassemblement

Une Étoile peut inspirer plusieurs individus aux quatre coins de Kor, choisis selon des critères mystérieux. Pour certains, l'Inspiration sera une expérience personnelle qu'il vivra secrètement avec l'Étoile. Pour beaucoup, l'Inspiration est synonyme de fraternité et de compagnons à trouver pour partager les valeurs de leur Étoile tutélaire. Dans certains cas, les Inspirés se sentent même mystérieusement attirés l'un vers l'autre, comme s'ils devaient se retrouver et continuer une quête, une aventure ou une histoire inachevée...
Dans ce cas, les Inspirés sont souvent prêts à parcourir des distances incroyables, braver des dangers impossibles et à quitter leur position sociale afin de vivre pleinement leur révélation. Parcourant le monde à la recherche de leurs compagnons, ils formeront peu à peu une Compagnie dont les liens et la cohésion seront une force pour l'Étoile.

Les figures de la compagnie

Une fois réunis, les Inspirés se reconnaissent généralement trois autorités, trois membres éminents qui formeront le cœur même de la Compagnie. Riche d'une relation privilégiée avec l'Étoile, le Guide possède le pouvoir de comprendre les visions et d'orienter les décisions de ses compagnons. À ses côtés, l'Archiviste, véritable mémoire du groupe, transforme en souvenirs indélébiles les moindres progressions de la Compagnie, ses victoires, ses erreurs, pour mieux préparer l'avenir commun des Inspirés. Enfin, la Main du Destin, porteuse de tous les espoirs, reçoit le pouvoir de rendre possible toutes les initiatives du groupe, en partageant sa chance incroyable avec tous ses compagnons.

L'implication des compagnies

L'existence de ces étonnantes alliances entre Inspirés pourrait à elle seule expliquer toutes les intrigues, tous les complots et toutes les quêtes relatées dans les légendes de Kor. Guidées par les Motivations de leurs Étoiles respectives, les Compagnies ont suffisamment d'énergie et de conviction pour entreprendre ce qu'aucun citoyen, aucun Élu n'aurait jamais la force de tenter. Leur pouvoir vient du lien que les Inspirés qui la composent entretiennent avec leur Étoile commune. Plus qu'une simple muse, l'Étoile du groupe confère à ses élus de singulières facultés de perception, de télépathie et de symbiose, ainsi que le pouvoir d'accomplir d'incroyables prouesses. Car en devenant membre d'une Compagnie, et en acceptant de partager leur destin, les Inspirés apprennent en effet à se jouer de la mort, du temps et des maux de la chair, découvrant chaque jour davantage l'étendue de la force collective que l'Étoile leur confère.

L'étoile

Chaque Étoile est définie par un certain nombre de paramètres et de caractéristiques. Pour bien cerner les différentes facettes de ces guides spirituels que sont les Étoiles, il convient de se familiariser avec ces notions afin de pouvoir ensuite envisager la création d'une Étoile et de mettre en scène l'Inspiration des personnages.

L'envergure

L'Envergure désigne la capacité d'Inspiration de l'Étoile. Elle désigne une population maximale que l'Étoile inspirera simultanément à une période donnée. Certaines Étoiles se restreindront à peu d'Inspirés soigneusement choisis, suivis et encouragés, alors que d'autres préféreront inspirer de nombreux héros et briller sur les pas de plusieurs Compagnies de Kor.

Les motivations

Les Étoiles sont toutes définies par des Motivations, qui correspondent aux envies et aux dons qu'elles vont transmettre, rechercher ou promouvoir chez leurs Inspirés. Ces Motivations sont des axes, des lignes de conduite que les Inspirés pourront adopter afin de faire progresser leur Compagnie, mais aussi leur Étoile. Il existe six Motivations systématiques que sont la Vertu, le Penchant, l'Idéal, l'Interdit, l'Épreuve et la Destinée.

Les vertus

Sentiments, émotions, conceptions du monde ou de la vie, les Vertus sont les sentiments nobles et les qualités premières de l'Étoile qui influenceront les Inspirés et leur prêteront force et volonté. Ainsi, la sincérité, la tolérance ou le pardon pourront être considérés comme des Vertus.

Les penchants

Vices, pulsions, défauts, les Penchants sont les aspects les plus sombres de l'Étoile, ses travers qui vont rejaillir sur les Inspirés et parfois gêner leurs quêtes par leur mauvaise image ou leur résurgence intempestive.

Les idéaux

Plus que des buts, des objectifs, les Idéaux représentent la raison d'être et les ambitions absolues de l'Étoile et donc de ses Inspirés, qu'il s'agisse de construire, de créer, d'inventer, de transformer, de détruire ou de fonder...

Les interdits

À l'inverse des Idéaux, les Interdits sont les défauts auxquels se refuse l'Étoile et qui l'éloigneront de ses Inspirés. Ils incarnent les actes les plus radicalement opposés à la conception que la Compagnie se doit d'avoir du monde - tels que le meurtre, la trahison ou l'abandon. Par leur respect de ces interdits, les Inspirés montreront leur déférence à l'Étoile.

L'épreuve

Toute destinée passe par l'accomplissement d'actes et d'épreuves. Ces Motivations désignent les quêtes que les Inspirés devront accomplir pour atteindre l'apogée de leur puissance : combat, apprentissage, rencontre, découverte, etc.

La destinée

Au-delà des idéaux émanant de l'Étoile, la Destinée est un trait qui va pousser inconsciemment les personnages vers une voie tracée. Par son acceptation, les Inspirés donneront de la force à l'Étoile tandis qu'en s'y refusant, ils nieront la force qui les unit et se couperont de l'Étoile. Régner, se sacrifier, diriger, être trahi, ou tout simplement mourir, sont autant d'exemples du destin qui peut avoir été décidé pour les Inspirés...

L'éclat

Alors que les Motivations déterminent le caractère et les orientations de l'Étoile, l'Éclat représente sa clarté, sa force et sa puissance. Il permet de comparer la puissance d'une Étoile aux autres, de juger de son épanouissement. Plus les Motivations seront respectées, plus l'Éclat de l'Étoile progressera, conférant de nouveaux avantages aux Inspirés de la Compagnie.

La création d'une étoile

Avant d'envisager d'un jour former une Compagnie, les personnages vont devoir créer l'Étoile qui leur servira de guide. Dans les paragraphes qui suivent, le système de création leur propose de décider entre eux de la nature profonde de l'Étoile qui va briller sur eux. En effet, les Étoiles choisissent leurs Inspirés sans distinctions de convictions ou de castes et n'inspirent que des personnages dont certaines facettes de caractère sont en accord avec leurs convictions. Afin de simuler cette "adéquation" entre l'Étoile et les personnages, ce sont ces derniers qui vont chacun apporter un peu de ce qui va faire l'Étoile et qui expliquera que tous se retrouvent sous son halo.
Ainsi, forts d'une cohésion et d'un esprit de groupe, les personnages pourront partir à l'aventure sans être gênés par leurs différences - qu'ils soient combattants, mages, sans-caste, Élus, Humanistes en puissance ou adeptes corrompus de l'Ombre....

L'envergure

Avant de définir les Motivations, il faut déterminer le nombre d'Inspirés touchés par l'Étoile - car les personnages ne sont pas les seuls à être guidés par cet astre. Pour cela, le meneur de jeu a le choix entre la méthode aléatoire, qui consiste à lancer un dé sur la table qui suit, ou la méthode choisie, qui lui laisse toute latitude pour définir le nombre de compagnons éventuels sur lesquels les personnages pourront compter. Dans un cas comme dans l'autre, il est important de préciser que le nombre d'Inspirés touchés simultanément par la même Étoile joue un rôle majeur dans le calcul de l'Éclat de départ. De plus, le meneur de jeu pourra utiliser ces Inspirés inconnus pour proposer à de nouveaux personnages une entrée au sein de la Compagnie - en faisant créer à ses nouveaux joueurs des aventuriers touchés par la même Étoile. Cette notion d'Envergure permettra donc de gérer de nombreuses situations, de mettre en scène des factions détaillées et de faire rencontrer aux personnages des Inspirés de tous bords - qu'ils soient du leur ou d'un autre. Les valeurs fournies par la table qui suit ne prennent pas en compte le nombre des personnages. Il ne faut donc pas oublier de les ajouter.

TABLE D'ENVERGURE

1 aucun autre Inspiré	6 de 21 à 50
2 1 ou 2	7 de 51 à 100
3 de 3 à 5	8 de 101 à 200
4 de 6 à 10	9 de 201 à 500
5 de 11 à 20	10 plus de 500

Les vertus	Les penchants	Les idéaux	Les interdits	L'épreuve	La destinée
1 loyauté	1 violence	1 découvrir	1 tuer	1 dilemme	1 triomphe
2 tolérance	2 haine	2 construire	2 trahir	2 quête	2 sacrifice
3 pardon	3 luxure	3 partager	3 abandonner	3 solitude	3 rébellion
4 courage	4 tentation	4 survivre	4 mentir	4 trahison	4 illumination
5 dévouement	5 colère	5 créer	5 détruire	5 corruption	5 obéissance
6 sagesse	6 fanatisme	6 évoluer	6 corrompre	6 doute	6 échec
7 diplomatie	7 discorde	7 modifier	7 voler	7 perte	7 malédiction
8 prudence	8 fatalisme	8 apprendre	8 fuir	8 duel	8 désillusion
9 engagement	9 précipitation	9 provoquer	9 renier	9 errance	9 puissance
10 imagination	10 lâcheté	10 harmoniser	10 faillir	10 vengeance	10 accomplissement

Le choix des Motivations

Ensuite, il convient de définir les six Motivations de l'Étoile. Dans la plupart des cas, il sera souhaitable de laisser les joueurs décider en concertation ou bien laisser chaque joueur choisir une Motivation, ce qui permet à chacun de se retrouver dans l'Étoile. Dans d'autres situations, le meneur de jeu pourra décider des Motivations ou laisser les joueurs lancer les dés et interpréter le ralliement de leurs personnages à ces idéaux aléatoires. Cette dernière solution est à réserver aux joueurs les plus avertis. Dans tous les cas, il est important de veiller à ce que l'Étoile des personnages ne soit pas en complète contradiction avec leurs centres d'intérêt, au risque de briser toute cohésion dans la Compagnie et de freiner les personnages plutôt que de les motiver dans leurs aventures.

Le tableau ci-dessus regroupe les soixante Motivations, réparties entre les six catégories. En fonction de la méthode choisie, il sera possible de lancer un D10 pour déterminer chaque Motivation en se référant à la ligne correspondante. Une fois les Motivations définies, il est important de les reporter sur la feuille d'Étoile, car ces Motivations sont presque invariables et ne subiront de changement que dans des cas extrêmes.

À la création, les Motivations ont une valeur de 0 et sont notées sur 10. Le groupe dispose de 2 points à répartir, plus la valeur d'Envergure de l'Étoile, soit un maximum de 12 points. Aucune Motivation ne peut être développée au-delà de 5 à la création.

L'éclat

L'Éclat de départ est toujours égal à la plus faible des Motivations. L'Éclat n'est qu'une interprétation de la puissance d'une Étoile. Variant lui aussi de 1 à 10, il permet de mesurer l'importance d'une Étoile par rapport aux autres et de chiffrer l'étendue des bénéfices qu'elle confère à ses Inspirés.

Les rôles

Une fois l'Étoile connue, il ne reste plus aux personnages qu'à lui trouver un nom (de quatre lettres, la première suivie d'une apostrophe puis les trois suivantes, comme K'sid ou S'nar) et à définir les Inspirés qui assumeront les différents rôles au sein de la Compagnie. Les fonctions de Guide, d'Archiviste et de Main du Destin ne sont pas figées : comme les Motivations de l'Étoile, ces rôles évolueront au fil des aventures et de la progression des personnages.

Avant de procéder à l'attribution des rôles, une description des responsabilités et des facultés spéciales s'impose pour chacune des trois fonctions. Les figures majeures de la Compagnie sont toutes présentées de la même façon. Les conditions déterminent la procédure à suivre pour accéder à un titre, les bénéfices correspondent à des avantages innés que l'Étoile confère à cet Inspiré, les facultés sont l'équivalent des Techniques de caste et les restrictions sont des interdits liés à cette responsabilité. Lorsqu'une restriction est brisée, l'Inspiré perd définitivement son statut, sauf si tous les autres Inspirés de la Compagnie acceptent qu'il le conserve.

LE GUIDE

Sans en être véritablement le chef, même spirituel, le Guide est la figure emblématique de la Compagnie, celui par qui l'Étoile peut communiquer avec ses Inspirés. Porteur d'une sorte de flamme intérieure, le Guide est l'individu le plus proche des valeurs et des Motivations de l'Étoile. C'est lui qui entend, voit, perçoit et ressent les volontés et les conseils que l'astre prodigue régulièrement à ses élus.

Conditions : pour devenir Guide, il faut posséder la Tendance Homme la plus élevée. En cas d'égalité, le meneur de jeu peut comparer les valeurs de Volonté, puis d'Empathie, ou choisir le personnage dont le comportement lui semble le plus approprié.

Bénéfices : la parole du Guide est toujours prépondérante. Lors des discussions, il a le pouvoir de statuer sur l'attitude de la Compagnie et toutes ses décisions tiennent lieu de règles. De plus, l'aura dont dispose le Guide au sein de la Compagnie est telle qu'il gagne un bonus de 2 à tous ses jets de Social, lorsqu'il est entouré de tous ses compagnons.

Facultés : une fois par jour, le Guide a le pouvoir d'entrer en contact avec l'Étoile de la Compagnie pour lui demander conseil, aide ou assistance. L'Étoile peut se manifester sous la forme d'un oracle, d'un animal, d'un phénomène naturel ou de toute autre vision. En réussissant un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 10, le Guide peut de plus gagner 2 points de bonus +2 par Niveau de Réussite. Ces points peuvent s'ajouter à n'importe quelle valeur chiffrée de sa feuille de personnage (Compétences, Attributs, Caractéristiques, etc.), à l'exception des Tendances. Ces points de bonus sont valables jusqu'au prochain levée du soleil.

Restrictions : le Guide ne doit jamais mettre en péril la vie, la sécurité ou l'intégrité des autres membres de la Compagnie. De plus, il est obligé de prendre toutes ses décisions dans la concertation et ne doit jamais parler au nom du groupe sans l'accord des autres Inspirés. Une absence prolongée, un départ injustifié ou une action non concertée peuvent également être considérés comme un manquement à ces restrictions.

L'ARCHIVISTE

Mémoire vivante de la Compagnie, l'Archiviste est l'esprit qui consigne les moindres actions du groupe pour mieux faciliter son évolution. À la fois juge, arbitre et juré, cet Inspiré est l'équilibre indispensable aux discussions, aux concertations et aux dilemmes de la Compagnie. Le joueur incarnant l'Archiviste a la charge de la feuille de la Compagnie, sur laquelle se trouvent toutes les informations techniques concernant l'Étoile et les Inspirés.

Conditions : pour devenir Archiviste, il faut posséder le plus grand nombre de points cumulés dans les Compétences de Théorie et de Pratique. En cas d'égalité, le meneur de jeu peut comparer l'Intelligence, puis la Volonté, ou choisir le personnage dont le comportement lui semble le plus approprié pour remplir cette fonction.

Bénéfices : le joueur incarnant l'Archiviste de la Compagnie est chargé de noter toutes les modifications du groupe sur la feuille d'Étoile. À ce titre, il peut à tout moment demander au meneur de jeu de lui rappeler un nom, une date, un événement ou toute autre information dont il a déjà eu connaissance. Ce bénéfice fonctionne même si l'information est très ancienne, sauf si le personnage possède le Désavantage Amnésie – auquel cas les informations devront remonter à une semaine tout au plus.

Facultés : l'Inspiré lance et conserve un dé neutre supplémentaire à tous ses jets impliquant des Compétences de Théorie et l'Attribut Mental. De plus, il a accès à certains renseignements confidentiels sur les autres Inspirés et peut, en réussissant un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 15, obtenir n'importe quelle information sur un de ses compagnons.

Restrictions : en tant que mémoire de la Compagnie, l'Archiviste ne peut en aucun cas mentir à l'un des Inspirés de son groupe – même s'il peut refuser de répondre pour préserver sa confidentialité. De plus, cet Inspiré a pour rôle de fournir toutes les informations susceptibles d'aider la Compagnie. Un oubli, un refus de partager ou la possession d'un secret sont autant de blâmes imputables à l'Archiviste, et donc susceptibles de lui faire perdre son titre.

LA MAIN DU DESTIN

Charnière de la Compagnie, la Main du Destin est l'Inspiré par lequel l'Étoile peut véritablement s'exprimer, en réalisant des prodiges, des miracles et d'invraisemblables retournements de situation. Chanceux s'il en est, cet Inspiré a la faculté d'influencer le cours des choses en utilisant sa Chance, ainsi que la force de l'Étoile.

Conditions : la Main du Destin est toujours l'Inspiré du groupe qui possède le plus haut score de Chance. En cas d'égalité, l'Étoile choisit le plus jeune. Si deux Inspirés ont le même âge et le même score de Chance, le meneur de jeu peut comparer leurs valeurs d'Empathie ou, en définitive, attribuer le rôle au personnage dont le comportement lui semble le plus approprié.

Bénéfices : le joueur incarnant la Main du Destin effectue tous les jets impliquant la Compagnie dans son ensemble (réaction, surprise, perception collective ou autre). De plus, l'Inspiré est tellement en phase avec l'Étoile que le personnage peut "sentir" l'avenir, à la manière de prémonitions, en prévoyant certains événements agréables ou désagréables. Dès qu'un danger se présente, ou que le joueur demande quelle impression son personnage a, le meneur de jeu doit lui décrire succinctement la prémonition. L'Étoile ne fait qu'avertir l'Inspiré : il est donc impossible d'établir un dialogue, de poser la moindre question ou de tenter d'obtenir des précisions sur ces impressions.

Facultés : en dépensant définitivement un point de Chance, la Main du Destin peut faire appel à la clémence de l'Étoile pour influencer le cours du temps, déclencher un événement incroyable ou éviter une catastrophe. Ainsi, il est possible que le pont ne cède pas, que le carreau meurtrier l'évite de justesse, que le dragon corrompu ne repère pas le groupe, etc. Le meneur de jeu est libre d'interpréter ces événements comme il le souhaite, de façon plus ou moins spectaculaire, mais les Étoiles n'aiment guère bouleverser l'équilibre du monde.

Restrictions : véritable électron libre de la Compagnie, la Main du Destin n'est soumise à aucune restriction particulière. Du moment qu'il possède toujours le plus haut score de Chance, l'Inspiré conserve son titre. Il est cependant mal considéré de la part des Étoiles que la Main du Destin fasse un usage trop personnel de ses facultés spéciales.

L'évolution de l'étoile

Faire évoluer les Motivations

L'objectif premier des Inspirés, membres d'une Compagnie, est de faire progresser leur Étoile en accomplissant des actions conformes aux Motivations de leur astre. À force de voyager, de combattre, d'agir et de découvrir ensemble, les compagnons apprendront à mieux se connaître et, par là même, feront évoluer l'Étoile qui les inspire.
Pour représenter cette progression en termes techniques, chaque Motivation est assortie de dix cercles qui se noirciront au fil des actions de la Compagnie. Une fois les dix cercles cochés, la valeur de la Motivation augmente de 1.

Toute action que le meneur de jeu estime convenir à l'une des six Motivations permet de cocher un ou trois cercles, selon qu'elle est effectuée par un seul Inspiré ou par la Compagnie. Si un Inspiré agit seul, la Motivation gagne une case - trois si c'est la Compagnie tout entière qui participe à l'action. Il est possible de considérer des actions impliquant la quasi-totalité du groupe comme des actions collectives, du moment qu'aucun Inspiré ne se montre ouvertement opposé à cette action.

À l'inverse, chacune des six Motivations peut perdre une ou trois cases (toujours selon les mêmes critères) si un Inspiré ou la Compagnie entière commet une action allant à l'encontre de ses Motivations. Si une Motivation perd plus de cases qu'elle n'en possède de cochées, sa valeur est automatiquement réduite de 1. L'Éclat doit toujours être égal à la plus faible des Motivations.

L'évolution de l'éclat

L'Éclat est une valeur qui ne peut se modifier par elle-même. Il est toujours égal à la plus faible des Motivations. Ainsi, si tous les Inspirés sont soucieux de respecter les Motivations de l'Étoile dans son ensemble, ils se renforceront et trouveront de la force dans l'accomplissement de leur destin.

Les modifications de l'étoile

Certaines situations peuvent amener une Étoile à changer. Cette partie n'étant pas destinée à être accessible aux joueurs mais au meneur,

ce dernier trouvera dans le livret de l'écran *Prophecy* des informations supplémentaires sur ce sujet et sur plusieurs aspects des Étoiles qui ne sont pas traités ici.

L'expérience communautaire

En plus de faire évoluer les Motivations de l'Étoile, les actions effectuées par la Compagnie rapporteront également des Points d'Expérience collectifs aux Inspirés de la Compagnie. Contrairement aux points conférés par les aventures, ces points représentent l'évolution que les membres du groupe vont connaître à force de se côtoyer et de partager leurs techniques. C'est pourquoi les Points d'Expérience collectifs ne pourront être utilisés que pour développer des Compétences et s'apprendre des sorts.

Calcul des points

À la fin de chaque aventure, le meneur de jeu et l'Archiviste doivent faire le compte de tous les cercles de Motivation cochés durant le scénario ou l'épisode de la campagne. Chaque case cochée rapporte un Point d'Expérience collectif. S'ils ne sont pas utilisés tout de suite, ces points s'accumulent et leur total doit être consigné dans la partie située sur la feuille de Compagnie.

Dépenser ces points

C'est toujours le Guide qui détermine l'ordre dans lequel les Inspirés de la Compagnie peuvent utiliser ces Points d'Expérience collectifs. L'équité et la justesse sont de rigueur, car c'est là l'une des fonctions les plus importantes du Guide, qui doit veiller à l'équilibre de ses compagnons. Pour utiliser ces points, il faut qu'au moins un Inspiré soit en mesure de transmettre son savoir à un autre et que sa Compétence soit supérieure de 2 points à celle que le personnage souhaite apprendre ou développer. Les Points d'Expérience collectifs se dépensent comme les autres. L'apprentissage des sortilèges s'effectue comme avec un maître de magie en ce qui concerne la durée mais les deux Inspirés ont la possibilité de diviser leur temps d'apprentissage en plusieurs entraînements journaliers. De ce fait, ils peuvent accumuler les heures en les morcelant afin d'arriver à la période nécessaire à l'élève pour assimiler le sort. Dans cette situation comme avec l'expérience individuelle, il est impossible de progresser de plus d'un point à la fois dans chaque Compétence ou d'apprendre plus d'un seul sortilège.

Les cas particuliers

Les soixante Motivations offrent peut-être la possibilité de créer près d'un million d'Étoiles différentes, mais il est clair que plusieurs d'entre elles seront définies par des Motivations communes - et pas forcément compatibles au premier abord. De ce fait, les personnages sont exposés au risque de voir leurs actions renforcer une Motivation tout en en affaiblissant une autre. Par exemple, comment concilier la Vertu "courage" et le Penchant "lâcheté" ? Gagne-t-on des cercles dans les deux ?
Le courage augmente-t-il quand la lâcheté diminue ?
À toutes ces questions, c'est au meneur de jeu qu'il appartient de répondre, en déterminant si l'action des Inspirés est plus proche de l'une ou de l'autre des Motivations et la façon dont les personnages pourront passer de l'une à l'autre. Il pourra ainsi accélérer ou freiner l'évolution d'une Motivation, en fonction du comportement général de son groupe. De plus, il est possible qu'une action collective - rapportant ou coûtant trois cercles de Motivation - soit associée à une action individuelle qui rapportera ou coûtera un cercle à une autre Motivation. Par exemple, si un personnage fait preuve de lâcheté tandis que le reste du groupe monte vaillamment à l'assaut.

Les pouvoirs de l'éclat

L'Éclat représente l'essence même de l'Étoile, sa brillance, son énergie, la façon dont elle rayonne sur le monde et les Inspirés de ses Compagnies. Plus la valeur d'Éclat augmentera, plus les Inspirés bénéficieront de la protection de leur Étoile. Le principe est simple : chaque fois que l'Éclat augmente de 1, un nouveau pouvoir est attribué à la Compagnie.
La liste qui suit présente les avantages conférés à chaque niveau d'Éclat. Lorsque deux pouvoirs sont proposés, le groupe doit se mettre d'accord pour choisir celui dont les Inspirés veulent bénéficier. Si le meneur de jeu le désire, il peut très bien les modifier légèrement ou en créer de nouveaux, de façon à mieux correspondre au profil et aux attentes de ses joueurs.

Niveau 1 : Empathie
Niveau 2 : Télépathie
Niveau 3 : Vision partagée ou Bénédiction
Niveau 4 : Bénédiction, Champ de force ou Rituel
Niveau 5 : Champ de force, Rituel ou Partage
Niveau 6 : Partage ou Offensive
Niveau 7 : Offensive, Transfert ou Harmonie
Niveau 8 : Transfert ou Symbiose
Niveau 9 : Symbiose ou Ralliement
Niveau 10 : Transport ou Rappel à la vie

Description des pouvoirs

Bénédiction

En réussissant un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 5, le Guide ou la Main du Destin peut attribuer un bonus à tous les Inspirés présents dans un rayon de 5 mètres. Ce bonus est égal à 1 par NR et s'applique à n'importe quel Attribut Majeur (au choix de chaque personnage) pendant une durée égale à dix tours par NR. Seuls le Guide et la Main du Destin peuvent utiliser ce pouvoir et uniquement une fois par jour

Champ de force

Ce pouvoir permet aux Inspirés de générer un champ d'énergie capable de stopper les projectiles et les attaque magiques. La protection de base du Champ de force est égale à la moitié de la somme des Caractéristiques Volonté de tous les Inspirés présents. La Main du Destin doit ensuite effectuer un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 10 : le nombre de NR + 1 détermine le multiplicateur de cette protection de base. Le Champ de force reste actif pendant (2 + 2 par NR) tours. Pendant cette période, il est impossible de pénétrer physiquement dans le Champ de force. L'Indice de protection fonctionne comme celui d'une armure et bloque tous les projectiles infligeant moins de dommages. Face aux attaques magiques, cet Indice de protection est divisé par deux. Le champ disparaît dès que l'un des Inspirés brise sa concentration (qui interdit toute autre action que la parole) ou quitte le périmètre, dont le rayon est égal au nombre de participants en mètres.

Empathie

Actif en permanence, ce pouvoir permet aux Inspirés de la Compagnie de ressentir les émotions violentes d'un de leurs compagnons (être en danger, avoir besoin d'aide, être pétrifié de terreur, etc.). En réussissant un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 15, un Inspiré peut également tenter de ressentir la situation émotionnelle globale d'un des membres de la Compagnie. La distance n'influe pas sur la Difficulté du jet.

Harmonie

Ce pouvoir permet à tous les Inspirés participant au rituel de "redistribuer" leurs blessures. Aucun jet n'est nécessaire, mais il est impossible de transférer une blessure mortelle d'un personnage à un autre. Une fois transférées, les blessures se manifestent sous la forme de plaies, de fractures et de douleurs internes. Les malus s'appliquent directement. Les blessures ainsi guéries se referment en moins d'une heure et il est possible de soigner les nouvelles de toutes les façons imaginables.

Offensive

Une fois par jour, les Inspirés peuvent se concentrer pour porter une attaque sous la forme d'une vague d'énergie semi-circulaire longue de dix mètres par participant. Les dommages de base sont égaux au double du niveau d'Éclat de l'Étoile multiplié par le nombre d'Inspirés présents. La Main du Destin doit réussir un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 10 pour toucher une cible précise, mais toutes les créatures présentes dans la zone d'effet et considérées comme des ennemis subissent la moitié des dommages. Les armures fonctionnent normalement.

Partage

Une fois par jour, en réussissant chacun un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 15, deux Inspirés peuvent échanger une Compétence de leur choix, du moment qu'ils la possèdent tous deux. Ce changement reste actif jusqu'au sommeil et ne peut en aucun cas être inversé avant cela.

Ralliement

En utilisant ce pouvoir, un Inspiré peut se transporter instantanément vers le reste de la Compagnie. Toutes ses possessions l'accompagnent, mais seule la matière inerte peut ainsi voyager avec lui. L'endroit de départ et d'arrivée n'a aucune influence sur la réussite du pouvoir, mais il est indispensable que tous les autres Inspirés soient présents et se concentrent pour permettre le Ralliement. Il faut donc au préalable établir un contact mental ou toute autre forme de communication. L'Inspiré qui utilise ce pouvoir perd définitivement 1 point de Volonté.

Rappel à la vie

En réussissant un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 50, la Main du Destin peut rappeler à la vie un des Inspirés de la Compagnie. Cette Difficulté est réduite de 5 par Inspiré participant au rituel. Si le jet est réussi, tous les participants - y compris le bénéficiaire du rituel - perdent définitivement 1 point de Volonté et 1 point de Résistance et l'Étoile perd un cercle dans toutes ses Motivations (elle peut dans ce cas perdre un point d'une Motivation et faire chuter l'Éclat). Si le jet est raté, aucune nouvelle tentative n'est possible.

Rituel

En partageant leurs énergies, les Inspirés peuvent faciliter les chances de réussite de n'importe quelle action et conférer un bonus à l'un d'eux. Ce bonus est égal au nombre de participants et s'applique à une Compétence, une Caractéristique ou un Attribut choisi par l'Inspiré qui bénéficie du rituel. Aucun jet n'est nécessaire. Le bonus disparaît une fois l'action effectuée. Dix tours complets sont nécessaires pour procéder au Rituel.

Symbiose

Chaque jour, deux Inspirés de la Compagnie peuvent établir un lien vital qui permettra à l'un d'eux de subir les dommages du second. Ce lien est à sens unique et ne peut être brisé tant que les deux participants n'ont pas procédé à un nouveau rituel, qui nécessite environ une heure de méditation. Un seul lien peut être établi par Inspiré.

Télépathie

Ce pouvoir permet à deux Inspirés de communiquer mentalement. Tant qu'aucun personnage ne précise qu'il refuse le contact, la réussite est automatique. Dans le cas contraire, deux Inspirés peuvent tenter un jet d'Opposition en Mental + Volonté pour déterminer si l'un d'eux parvient à passer les défenses mentales de l'autre. La distance n'influe pas sur la Difficulté du jet.

Transfert

En se concentrant sur un objet appartenant à l'un des Inspirés du groupe, il est possible de le faire disparaître et réapparaître dans les mains d'un autre Inspiré. Pour cela, la Main du Destin doit réussir un jet de Social + Empathie contre une Difficulté de 30. Cette Difficulté est réduite de 5 par Inspiré participant au rituel, d'un côté comme de l'autre. Si un Inspiré isolé tente d'utiliser ce pouvoir sans que les autres soient prévenus, la Difficulté reste de 30 et n'est pas modifiable. En revanche, si les deux extrémités de la chaîne sont prévenues, la Difficulté peut être réduite par le nombre de participants au rituel. Un seul jet est possible par objet et par jour.

Transport

En se concentrant sur une destination précise, la Compagnie peut se transporter magiquement vers n'importe quel endroit du monde. Pour réussir ce prodige, il est indispensable que tous les membres de la Compagnie soient présents et qu'ils aient une connaissance précise de la destination. Si l'endroit ne leur est pas véritablement familier, la Main du Destin doit réussir un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 20. En cas d'échec, ou si les Inspirés n'ont jamais vu l'endroit où ils souhaitent se rendre, le Transport est tout simplement impossible. Une fois l'utilisation du pouvoir réussie, les Inspirés se dématérialisent et reprennent leur forme physique sur le lieu de leur destination. Ils ne gardent aucun souvenir de leur voyage. L'Étoile perd alors deux cercles dans toutes ses Motivations (elle peut dans ce cas perdre un point d'une Motivation et faire chuter l'Éclat)

Vision partagée

Ce pouvoir permet à un Inspiré de voir par les yeux et d'entendre par les oreilles d'un autre membre de la Compagnie. La vision dure dix tours au maximum et la réussite est automatique. Cependant, un des deux personnages peut effectuer un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 10 pour prolonger cette durée de dix tours par Niveau de Réussite. Si plusieurs Inspirés tentent de partager en même temps les visions d'un personnage, il leur faut réussir un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté égale à 5 fois le nombre de "spectateurs".

Le Lien draconique

La nature du Lien

Depuis des temps immémoriaux les enfants des Grands Dragons et les hommes tentent de vivre en harmonie. Nombreux sont ceux qui se sont engagés sur ce chemin périlleux. Mais peu en ont découvert les véritables limites. La nature du Lien est complexe. Elle demande aux deux êtres qui le partagent de progresser ensemble et dans la même direction. C'est une quête d'identité, une recherche de la vérité, une élévation de l'âme. En se rencontrant, l'homme et le dragon ne se mélangent pas - ils construisent ensemble un être supérieur, idéal, éternel qui puise dans la force des deux races pour tendre vers la perfection. La réalisation ultime de l'être à travers l'autre pour accéder à la conscience de l'univers.

Le Lien pour l'homme

Le Lien est vécu par les hommes comme une relation empathique diffuse avec un ailé. L'Élu tire de cette relation une confiance et une instruction chaque jour croissante sous le patronage d'un dragon, dont les connaissances et la sagesse sont incomparables. Dans le Lien, un homme apprend à transcender les limites de sa condition pour accéder à une plénitude née de la communion de deux forces incroyablement puissantes : la force et la sagesse draconiques se mêlent à la volonté et à la soif de découverte qui caractérisent l'humain.

Le Lien n'est pas forcément pour les hommes une relation égalitaire. Le dragon est souvent perçu comme un mentor exigeant. Toutefois, nombreux sont les moments où le dragon abandonne sa condition supérieure pour évoquer le fait que lui aussi tire quelque chose du Lien.

Le Lien pour le dragon

La nature profonde du Lien tel qu'il est perçu par un dragon est un des grands mystères de Kor. Pour le dragon lui-même, cette relation est porteuse de bénéfices philosophiques et moraux qu'il ne saisit pas toujours. En règle générale, un dragon n'évoque pas souvent ce qu'il retire du Lien. Il est probable que les ailés trouvent dans cette communion une certaine forme de progression en dehors de leur propre philosophie élémentaire. En effet, l'homme est une créature créée par les Grands Dragons en totale coopération. En quelque sorte, l'homme possède en lui les clefs pour permettre à un dragon de comprendre l'existence sans subir les limitations de son lignage ou de ses sentiments élémentaires.

Les différents Liens

Bien que les Liens et les Faveurs draconiques qui en découlent soient présentés des pages 239 à 265, il convient toutefois de rappeler ici les différents types de Lien et les optiques qui les motivent afin de pouvoir les comparer et montrer leur diversité.

Le Lien de la pierre

Le Lien de la Pierre, ou Pacte de Pierre, est une voie sévère, mais juste. Il est basé sur une incommensurable confiance du dragon dans la capacité et la sagesse de l'homme, qu'il se doit de guider pour lui permettre de servir l'ensemble de l'humanité. Le Pacte de Pierre est une relation faite de paternalisme et de franchise. Le Pacte de Pierre est détaillé dans le supplément *Les Écailles de Brorne*.

Le Lien du feu

Le Lien du Feu, ou Lien Ardent, est une relation souvent dure et égoïste de la part du dragon qui la mène. En effet, il confine l'homme et ses faibles capacités à la condition d'instrument et de cobaye utilisé par les dragons pour satisfaire leur soif de réalisation. Bien souvent, l'Élu est une source de satisfaction pour le dragon, fier de forger l'homme selon sa volonté. Le Lien Ardent est l'un des plus dangereux, les dragons appréciant de voir leurs Élus se confronter aux pires dangers. Le Lien Ardent est détaillé dans le supplément *Les Foudres de Kroryn*.



Le Lien des océans

Le Lien des Océans, ou Appel des Océans, est une voie dure et fastidieuse au cours de laquelle l'homme saisit brutalement que la compréhension de la connaissance et de la réflexion ultime sont des quêtes qui le réduisent à l'état de néophyte. Les dragons des océans sont durs avec leurs Élus, cherchant souvent à les pousser dans leurs derniers retranchements moraux pour tester leur volonté. L'Appel des Océans est détaillé dans le supplément *Les Versets d'Ozyr*.

Le Lien du métal

Le Lien du Métal, ou Contrat de Métal, est une relation très différente d'un dragon à l'autre. Étant à la base une relation pleine de contrition et motivée par un réel souci de préservation de l'homme de la part de Kezyr, il est devenu un mélange d'intransigeance face aux défauts et de surprotection en cas de danger. Le Contrat de Métal est une relation aux multiples facettes, les dragons changeant souvent d'attitude afin de faire de leur mieux pour aider l'humain dans sa progression. Le Contrat de Métal est détaillé dans le supplément *Les Forges de Kezyr*.

Le Lien de la nature

Le Lien de la Nature, ou Lien Primordial, est une expérience d'harmonie et de compréhension de l'homme vis-à-vis de son environnement, guidé en cela par le dragon. Il prône l'équilibre et le respect de la vie, une quête que le dragon sera fier de mener en souvenir de l'exploit de Solyr. Le Lien Primordial est détaillé dans le supplément *Les Enfants de Heyra*.

Le Lien des rêves

Le Lien des Rêves, ou Lien Onirique, est très fortement marqué par la fascination des chimères pour les mystères de la psyché et de l'âme humaine. La relation que le dragon nourrit avec son Élu est souvent très fusionnelle et pleine de passion, de sentiment et de violence ; les Chimères alternent ces moments avec de longues périodes de repli et de réflexion. Le Lien Onirique est détaillé dans le supplément *Les Voiles de Nenya*.

Le Lien des cités

Le Lien des Cités, ou Offre des Cités, est une voie de camaraderie entre un dragon souvent avide de sensations et d'humanité et un homme plongé dans une véritable réflexion sur la place réelle des dragons dans le monde. Il est paradoxalement d'un intérêt mineur aux yeux de Khy, ce qui n'empêche pas certains de ses descendants de construire des Liens incroyablement forts. L'Offre des Cités est détaillée dans le supplément *Les Compagnons de Khy*.

Le Lien des vents

Le Lien des Vents, ou Lien Versatile, est une relation capricieuse, basée sur l'envie soudaine d'une relation entre l'homme et le dragon. Nul ne sait vraiment quelle importance les dragons des vents accordent au Lien, mais il est certain que l'originalité, la créativité et l'insouciance de l'homme sont le ferment de ces relations survoltées et pleines de fantaisie. Le Lien Versatile est détaillé dans le supplément *Les Orphelins de Szyl*.

Le Lien de l'ombre

Le Lien de l'Ombre, ou Appel de l'Ombre, est considéré par les citoyens de Kor comme la pire voie de perdition possible. Cette relation semble être une récompense pour les êtres les plus pervers ayant décidé d'outrepasser les règles édictées par les Dragons. Pleine de caprice, d'extravagance et d'égoïsme, cette voie est motivée par le plaisir de la transgression et la complicité entre l'homme et le dragon. L'Appel de l'Ombre est détaillé dans le supplément *Les Secrets de Kalimsshar*.

Le prélude

Accéder au statut d'Élu n'est pas un choix. Nul ne peut aller voir un dragon et lui demander de créer un Lien. Ce sont toujours les dragons qui choisissent les hommes. L'envie du Lien naît en eux et grandit à partir de leur adolescence draconique. Ils se fortifient en compagnie de leurs aînés, puis partent à la recherche d'un compagnon digne de partager leur existence. La quête est longue, car les candidats sont choisis avec beaucoup de précaution.

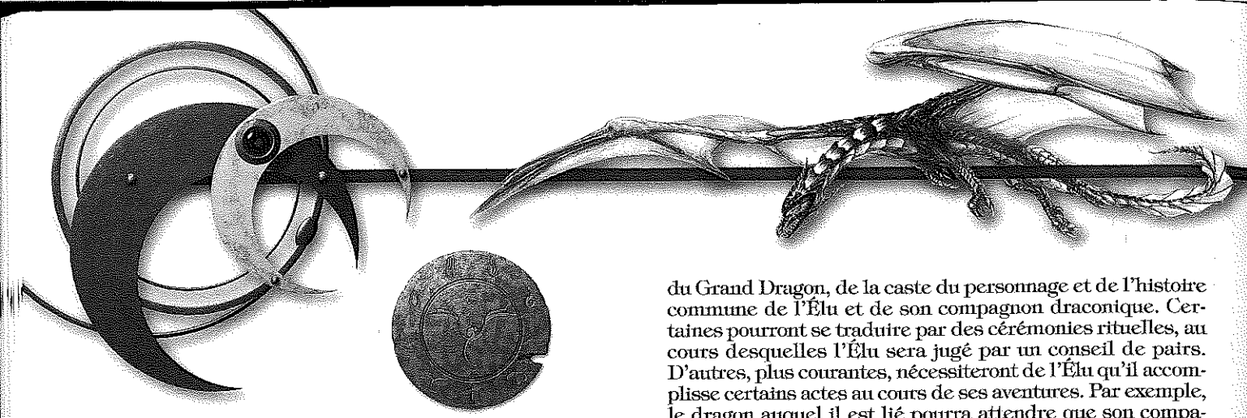
L'homme a parfois l'impression d'être observé pendant plusieurs années avant de ressentir l'appel du dragon. Seuls les êtres d'exception, généralement membres des castes, sont choisis pour être liés. Un dragon peut choisir son Élu parmi tous les hommes. Il s'agit parfois d'une jeune fille, parfois d'un vieillard... Chaque dragon a ses propres critères.

Une fois que le dragon est convaincu, il va à la rencontre de son futur Élu et l'appelle, par le songe ou l'écho, pour le guider jusqu'au lieu de leur première rencontre. Après un court voyage, les deux êtres se font face et le dragon annonce à l'humain qu'il l'a choisi pour devenir son Élu. Celui-ci peut alors accepter ou refuser le Lien. En cas de refus, il est définitivement marqué et ne peut plus jamais être choisi par un dragon de cette lignée. En cas d'accord, le dragon et l'homme procèdent ensuite à un rituel d'harmonisation qui, selon la lignée du dragon, peut se traduire par un échange de sang, une méditation partagée ou une simple marche forestière. Ce faisant, le dragon accorde à son compagnon la première des Faveurs draconiques et lui explique sommairement les règles qu'il pense justifiées par la relation qui commence. Ensuite, il quitte son Élu pour lui donner le temps de faire ses preuves.

La progression du Lien

Utilité de la progression

Si chaque dragon évalue le degré d'harmonie en fonction de ses propres critères, il est possible de définir certaines caractéristiques génériques partagées par tous les couples d'Élus. Les dragons utilisent en particulier leurs Élus pour lutter contre leurs ennemis et magnifier leur puissance. Les dragons sont des créatures magiques, dont le métabolisme et le vieillissement ne suivent pas les mêmes règles que ceux des hommes.



Au fil du temps, ils vont grossir et croître en puissance à mesure que le Lien va se développer. Mais certaines forces vont s'opposer à leur ascension. Outre les Humanistes et les Fatalistes, qui voient d'un très mauvais œil l'avènement de dragons très puissants, les différentes familles draconiques tentent d'accéder à une position privilégiée qui passe par le nombre de dragons développés dans leurs rangs. Ainsi, à mesure qu'ils vont augmenter l'intensité de leur relation, l'homme et le dragon vont devoir faire de plus en plus d'efforts et se trouver confrontés à des ennemis puissants. Afin de parfaitement cerner les différents aspects de chaque Lien draconique, il est préférable de se référer aux livrets draconiques dont chaque volume, lié à un Grand Dragon, comporte toutes les informations pour détailler précisément l'évolution du Lien.

Les obligations de la progression

Durant son Lien, le personnage va devoir prouver sa valeur, en accumulant des Points de Compétences, en développant ses Tendances et en accomplissant toutes sortes d'actes, de quêtes et de missions de confiance qui le rendront digne de recevoir le titre et les Bénéfices auxquels il aspire. Contrairement aux caractéristiques techniques, qu'une simple dépense de Points d'Expérience suffit à développer, les passages des différents niveaux de Lien sont soumis à des épreuves, des tests et, d'une façon plus générale, à une interprétation réaliste de la part du personnage et du meneur de jeu. Le simple fait de posséder les valeurs requises ne suffit pas à obtenir "spontanément" le niveau de Lien supérieur. C'est le dragon qui décide du devenir du personnage. Par conséquent, le meneur de jeu reste seul juge du passage aux niveaux supérieurs et des épreuves qui l'accompagnent.

La Tendance Dragon

Pour chaque niveau de Lien qu'il souhaite atteindre, un personnage doit avoir développé sa Tendance Dragon à une valeur au moins égale. Par exemple, pour passer du deuxième au troisième niveau de Lien, il est impératif d'avoir atteint 3 en Tendance Dragon. Cette règle est immuable, et la perte de Points de Tendance entraîne automatiquement celle du niveau actuel de Lien. Ainsi, si un personnage lié au troisième niveau voit sa Tendance Dragon réduite à 2, il perd instantanément tous les avantages de son troisième niveau de Lien. Par la suite, il pourra prétendre à retrouver ces avantages en remontant sa Tendance Dragon à 3 et en prouvant une nouvelle fois sa valeur.

Les épreuves

L'octroi du niveau supérieur passe également par une série d'épreuves, de cérémonies, qui permettent au Grand Dragon de mesurer la valeur et la conviction des Élus de ses descendants. Ces épreuves sont toutes différentes, car elles découlent de la mentalité du Grand Dragon, de la caste du personnage et de l'histoire commune de l'Élu et de son compagnon draconique. Certaines pourront se traduire par des cérémonies rituelles, au cours desquelles l'Élu sera jugé par un conseil de pairs. D'autres, plus courantes, nécessiteront de l'Élu qu'il accomplisse certains actes au cours de ses aventures. Par exemple, le dragon auquel il est lié pourra attendre que son compagnon humain parvienne à triompher d'un Fataliste, à apprendre un puissant sortilège de sa Sphère, à résoudre une situation de crise au sein d'un royaume, etc.
La description des Grands Dragons et les livrets draconiques fournissent un certain nombre d'épreuves de passage, mais pour aider le meneur de jeu à en créer de nouvelles, la liste qui suit présente des exemples génériques en fonction du niveau de Lien désiré. Là encore, il ne s'agit que de suggestions, et il est fortement conseillé au meneur de jeu d'adapter chaque passage au caractère, aux compétences professionnelles et au passé de l'Élu, ainsi qu'aux motivations personnelles du dragon auquel il est lié.

Le prélude et le premier niveau

Après quelques aventures, un dragon pourra s'intéresser au personnage et décider de lui proposer le Lien. Parfois, même, un Grand Dragon pourra s'intéresser à son périple et décider d'envoyer vers lui l'un de ses fils. Dans ces deux cas, le personnage devra obligatoirement avoir 1 en Tendance Dragon et s'être fait remarquer par des actes, un comportement ou une aspiration à se rapprocher des Dragons. Cette possibilité peut permettre au meneur de jeu de former un groupe comportant des Élus et des citoyens dépourvus de Lien, puis d'orienter l'évolution des personnages en fonction de leur comportement. La cérémonie du prélude, durant laquelle l'Élu et le dragon se rencontrent, peut constituer une scène très forte au cours d'une campagne.

Le deuxième niveau

Pour atteindre le deuxième niveau de Lien, un Élu devra se faire remarquer par un comportement irréprochable, un profond respect des traditions draconiques et une attitude conforme à la mentalité du Grand Dragon qui le guide. Des actes tels que la défense d'une loi ou d'une tradition, un combat aux côtés de son compagnon draconique, la conversion réussie d'un Humaniste ou d'un Fataliste, ou encore la recherche d'un sanctuaire draconique peuvent accélérer l'obtention de ce niveau. La cérémonie peut prendre la forme d'un simple voyage initiatique, au cours duquel l'Élu et le dragon approfondiront le Lien qui les unit, comme d'une quête imposée, d'une découverte à faire ou d'un rituel magique, entouré d'Élus et de dragons plus anciens.

Le troisième niveau

Réservé aux Élus les plus méritants, le troisième niveau exige un respect inébranlable des commandements du Grand Dragon, et pour y prétendre, le personnage ne devra s'être laissé aller à aucune déviance au cours des derniers mois. Des initiatives répétées, des actions originales et personnelles, une volonté de comprendre, une découverte majeure et un refus de céder à la facilité des deux autres Tendances pourront faciliter le passage de ce niveau de Lien. Les cérémonies seront nettement plus imposantes, pouvant s'étendre de la quête initiatique de longue haleine à un combat organisé, en passant par l'épreuve de la solitude, qui prive l'Élu de tout Lien avec son compagnon pendant plusieurs semaines.

Le quatrième niveau

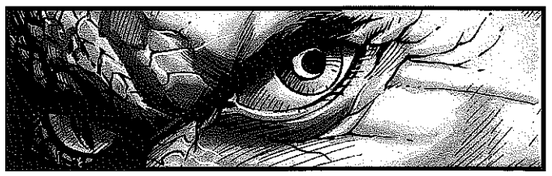
Seuls quelques centaines d'Élus parviennent à ce niveau de Lien, qui permet à l'homme et au dragon de partager plus qu'un simple échange de puissance et d'émotions. Pour y parvenir, il faudra que le personnage se distingue, à plusieurs reprises, par des actes dignes de la toute-puissance des Grands Dragons. L'opposition aux deux autres Tendances, la fondation d'écoles ou de mouvements draconiques, l'application de lois et de traditions seront autant d'éléments favorables au passage de ce niveau. Les rituels qui accompagneront cette distinction très convoitée seront toujours majestueux et retentissants, allant de gigantesques festivités à des cérémonies élémentaires réunissant plusieurs dragons. Les légendes prétendent que de telles cérémonies ne surviennent qu'une fois tous les dix ans.

Le cinquième niveau

Si les Élus qui parviennent à ce niveau accusent souvent le poids des années, c'est qu'une vie ne suffit pas toujours à s'attirer la confiance absolue des Grands Dragons, qui n'accordent à leurs descendants le droit de prodiguer toute l'étendue du Lien qu'à une poignée d'Élus. À ce jour, chacun des Grands Dragons ne disposerait que d'une douzaine d'Élus de ce rang - soit une centaine au total sur le monde... Le cinquième niveau, l'osmose, la symbiose parfaite, est réservé aux Élus capables de transcender les barrières de la chair et de l'esprit humain pour incarner pleinement les traditions des Grands Dragons, en levant des armées pour défendre des royaumes entiers, en affrontant à mains nues les hordes de Kalimsshar ou en se dressant seul, au beau milieu d'une tempête d'énergies élémentaires. Étrangement, les cérémonies qui entourent les passages rarissimes à ce niveau n'ont rien de comparable avec le faste des rangs précédents. À ce stade, tout se déroule au sein du cercle privé de l'Élu et de son compagnon, qui passeront de longs mois à méditer, à voyager sous forme humaine, à combattre aux côtés l'un de l'autre, avant d'accéder ensemble au stade ultime du Lien.

Le Lien et les relations sociales draconiques

À partir du troisième niveau de Lien, le dragon commence à passer beaucoup de temps avec son Élu. Il décide généralement d'habiter avec lui et de lui faire fonder une famille, sur laquelle il veillera. Il est courant que les Élus se rassemblent pour former des groupes - un phénomène qui s'est encore accentué depuis que les Étoiles ont inspiré les hommes. Plusieurs dragons en viennent alors à cohabiter. Avec les hommes, ils découvrent la vie en communauté hors de leur lignage. C'est pour eux une épreuve difficile. Il arrive qu'ils se battent ou poussent leurs Élus à le faire. Cependant, la communauté est possible grâce au Lien. Elle ouvre de nouvelles perspectives à chacun. Ils en profitent alors pour développer leur symbiose harmonique cherchant à atteindre la communion parfaite.



Les contraintes du Lien

Un proverbe prétend que "la richesse vient du changement". Il arrive qu'un homme suive la voie de son dragon pendant des années, puis faiblisse, tenté par d'autres forces, ou incapable de trouver en lui le courage de pousser plus avant le Lien. Quand le Lien se stabilise, le dragon a la patience de laisser son Élu réfléchir et vient parfois lui demander s'il est prêt à continuer la route. Le dragon sent si son compagnon est capable de poursuivre. Quand ce n'est pas le cas, il passe généralement quelques dizaines d'années à le protéger puis pleure sa mort et repart tenter sa chance avec un autre. En revanche, quand l'homme commence à régresser, le dragon lui retire ses Faveurs draconiques et lui inflige des pénitences pour qu'il s'amende et revienne sur le droit chemin. Tout le travail accompli est alors à refaire. Si l'homme persiste et veut rompre le Lien, le dragon accepte avec plus ou moins de rancœur et s'en va. Ceux qui rompent le Lien portent la marque de la rupture et sont impitoyablement mis au banc de la société des Élus. Les dragons ne leur témoignent plus que du mépris et ils doivent supporter l'opprobre et les insultes des autres Élus. Cette situation devient très vite invivable et se termine généralement par l'exil ou la mort.

L'appel du dragon

Outre les Faveurs draconiques décrites dans les pages qui suivent, les Élus disposent de la capacité d'appeler leur dragon. Il suffit de le désirer profondément et le dragon recevra l'appel et se mettra en route. De même, si le dragon est en danger ou qu'il souhaite rencontrer son Élu, il pourra lui lancer le même appel. L'Élu aura alors la conviction que son dragon a besoin de lui. Dans les deux cas, l'appel n'est suivi de l'arrivée du dragon ou de l'Élu que si les motivations sont suffisamment importantes. Généralement, les dragons commencent à porter les Élus sur leur dos à partir du troisième niveau de Lien. C'est un privilège qui s'accompagne généralement du titre de Compagnon des dragons.

Un destin tragique

À la mort de son Élu, un dragon s'exile généralement pour se replier sur lui-même et méditer sur la cruelle disparition de son compagnon humain. Puis, après une période de deuil pouvant atteindre plusieurs dizaines - voire centaines - d'années, il reprend sa vie et renoue avec sa véritable famille. Il se peut que l'envie renaisse en lui de former un nouveau Lien, mais des siècles peuvent s'écouler avant qu'un dragon endeuillé ne prenne à nouveau le risque de subir une nouvelle déception.
À la mort de son dragon, un Élu est si perturbé qu'il cherche généralement à venger par le sang ce qu'il considère comme une injustice. Il ne perd pas les Faveurs draconiques que son dragon lui avait accordées, car elles restent maintenues dans son sang par la puissance du Grand Dragon tutélaire. L'homme porte la marque de la rupture. Il se peut qu'un dragon ayant lui aussi perdu son Élu sente cette marque et décide de recréer le Lien. Il ne s'agit pas nécessairement d'un dragon de la même famille, bien que cela soit généralement le cas.



Les Grands Dragons et les Tendances

Guider les hommes

Au même titre que les Tendances, les Grands Dragons jouent un rôle essentiel dans l'équilibre des philosophies humaines.

Interpréter les Tendances

Kor ne connaît pas d'opposition tranchée entre le Bien et le Mal. Ces deux valeurs sont présentes en l'homme. Leur perception varie considérablement en fonction des Tendances de chacun. Vous trouverez ici une description précise des grandes forces du monde. Aussi les Grands Dragons, Kalimsshar et les Humanistes ne partagent pas la même philosophie. Ils ne sont pourtant pas opposés en tout et entretiennent des contacts de diverses natures, allant d'une collaboration assidue à la guerre ouverte, en passant par le mépris.

La politique draconique

Chacune des grandes Tendances s'oppose aux deux autres. Elles sont plus que des modes de pensée différents, mais réellement des éthiques de vie. Leur influence est capable de changer profondément le monde si elle vient à s'imposer. L'existence d'individus vivant dans le respect des Dragons est fondamentalement différente de l'organisation de la vie d'une cité humaniste ou fataliste. C'est pourquoi le combat des Tendances s'exerce en permanence et à tous les niveaux. Il commence à l'intérieur de chaque individu en lui offrant le choix de se rapprocher de plus en plus près de la vérité ou de rester neutre, mais ignorant. À ce jeu, on ne peut être qu'acteur. Sur un plan purement politique, chaque force dispose d'un fief qui lui est fidèle. Le Fatalisme a son territoire : Kali, le Royaume de l'Ombre. Les Dragons dirigent un grand nombre de royaumes alors que les Humanistes influencent en sous-main l'Empire Nésora, et étendent leur influence dans toutes les communautés humaines en répandant un message d'espoir et de liberté. Au travers de toutes ces implantations, Kor est considéré par les Dragons comme un gigantesque échiquier sur lequel leurs différends se régleront par l'utilisation des hommes. De tout temps, il n'est pas une guerre, une catastrophe, un miracle ou une manifestation élémentaire qui n'ait été en rapport avec leur lutte.

Kor est une terre sacrée. Les Grands Dragons restent fidèles à leur ancien serment des Édits draconiques. Ils renoncent à s'affronter ouvertement. La lutte qu'ils livrent aujourd'hui ne consiste pas à diriger un territoire ou à posséder un quelconque pouvoir politique. Non, l'enjeu du conflit est le contrôle de l'humanité. Il s'agit d'imposer sa manière de penser ou de disparaître. Le monde vit sur un équilibre précaire et les nombreux bouleversements qu'il a connus ne sont que des étapes dans son évolution. Les serviteurs des uns et des autres sont souvent plus virulents que les principaux acteurs du conflit. Ils n'hésitent pas à devenir de véritables fanatiques et sont généralement manipulés comme des pions par les Dragons et leurs alliés les plus proches, Élus de haut rang et Maîtres de caste. De même, les Humanistes disposent d'une hiérarchie qui les guide sur la voie de l'illumination. Le jeu d'influences qui se livre se fait généralement dans la douceur car l'argument principal de chacun consiste à dénoncer la violence et la folie des autres. Chacun considère qu'il incarne la seule voie de développement possible et que les autres vont vers l'échec.

Dans les pages qui suivent, vous trouverez une description de chaque Grand Dragon construite sur le modèle suivant :

- Le nom du Grand Dragon.
- Une courte citation.
- Une description générale, contenant des informations de notoriété publique.
- Un aperçu de la personnalité du Grand Dragon
- Le monde vu par les yeux du Grand Dragon, incluant ses relations avec ses frères et sœurs, la façon dont il dirige ses dragons, le regard qu'il porte sur l'humanité et sa position vis-à-vis des Tendances.
- Les différentes formes physiques que le Grand Dragon peut assumer.
- Les rapports qu'il entretient avec la caste qu'il patronne.
- Le Lien et les Faveurs draconiques qu'il accorde.

Brorne

"Je suis la justice de la terre."

Le Dragon de la Pierre est le premier des fils de Moryagorn. Son corps fait de minéraux symbolise la puissance et la force. Il est aussi l'incarnation de la constance et du courage. Comme la roche dont il est issu, il possède une patience infinie et une stabilité sans limite. Brorne est le plus imposant de tous les Grands Dragons - rien ne peut l'ébranler. Si sa placidité confine parfois au monolithisme borné, loin d'être stupide, il ne se passionne jamais pour rien et peut paraître un peu lent aux esprits agités. Mais il est efficace dans la durée, utilisant son opiniâtreté légendaire pour arriver à ses fins. Le temps n'a aucune importance pour lui. Son obstination est sans limite.

Brorne est partisan de l'ordre naturel de toute chose. Comme il y a une organisation dans la cristallisation minérale, il doit y avoir une mise en place rationnelle et ordonnée de chacun dans l'univers. Brorne pense qu'il est la base nécessaire sur laquelle se bâtit cet ordre.

personnalité

Brorne est droit et calme. Il ne connaît pas le mensonge et se plie toujours scrupuleusement à l'ordre des choses. Sa parole vaut de l'or, car il ne se dédit jamais. Son courage est légendaire. Comme la pierre qui lutte sans cesse contre les intempéries, le Dragon est un combattant éternel. Mais il ne se bat pas pour la victoire et ne lutte que pour défendre sa conception du monde. Il cherche inlassablement à mettre en place chaque chose, protégeant de toutes ses forces la vie dont il a reçu le don. Brorne est un stratège hors pair doublé d'un tacticien implacable. Possédant des nerfs d'acier, il sait faire les sacrifices qui font gagner les batailles.



Son maître mot est la discipline, et sa valeur, l'obéissance. Brorne est si stoïque et patient qu'il paraît froid et insensible à tout. Mais comme il est toujours fidèle à sa ligne de conduite, ceux qui le connaissent savent que son calme est une vertu. Brorne est une force stabilisatrice au cœur de l'univers. Ses passions, bien que peu expansives, sont réelles. Sa colère est rare, mais impitoyable.

Mentalité

Les Grands Dragons : Brorne respecte ses pairs. Il est conscient de leur complémentarité mais a du mal à accepter leurs travers. Il s'entend particulièrement bien avec Kroryn et Kezyr, qui partagent avec lui la puissance martiale et le goût du combat. Il leur arrive souvent de s'opposer, mais le Dragon de la Pierre considère que cela fait partie de l'ordre naturel des choses. De ses trois sœurs, il a une légère préférence pour Heyra qui, comme lui, protège la vie. Il a également beaucoup d'affection pour Ozyr, dont il partage la rigueur et même pour Nenya, qui lui apporte la lumière dont il manque parfois. Brorne n'a que faire de Szyl, qu'il considère comme un jeune coq, instable et frivole. En revanche, il ne sait que penser de Khy. Ce dernier reste pour lui une énigme. Khy est le Dragon le plus différent de lui, et cependant, en organisant les hommes, il donne une cohérence au monde. Brorne le comprend sur ce point. Quant à Kalimsshar, Brorne n'a pour lui que mépris. Le Neuvième Dragon est la seule chose qui puisse faire trembler les montagnes, car le temps vient à bout de tout. Les deux Dragons sont donc ennemis depuis toujours et rien ne changera jamais cette situation.

Ses dragons : les dragons de la pierre sont à l'image de leur père, solides comme le granit. Brorne les a organisés en troupes, réparties sur tout le continent, pour protéger les places fortes bordant les Écailles de Moryagorn et les différentes villes de Kor. Brorne emploie ses enfants à surveiller le monde - leur considération se fait à l'âge et à l'expérience. Il leur fait une confiance absolue, car ils sont comme lui fidèles et sans faille. De tous les dragons, les enfants de Brorne sont ceux qui sont le plus souvent montés par des Élus. Ils entretiennent des rapports très forts avec les humains avec qui ils partagent le Lien.

Les hommes : Brorne a de l'affection pour l'humanité. Les hommes portent en eux la force et le courage qu'il leur a offerts. Ceux qui suivent sa voie peuvent le comprendre. Brorne s'est donc particulièrement investi dans la construction de la société humaine. Sa caste, celle des protecteurs, ne compte pas seulement des militaires et des miliciens. Beaucoup sont également chargés de toutes les tâches civiques et de la protection de la collectivité - lutte contre le feu, premiers secours, entretien des bâtiments et des fortifications... Brorne respecte l'humanité et la protège. Il est le premier des Dragons et le plus fidèle serviteur des hommes qui respectent la justice.

Les déviances : Humanisme ou Fatalisme, Brorne met tout le monde dans le même sac et ne s'intéresse pas aux fines nuances qui poussent à la trahison. Ceux qui cherchent à nuire doivent être détruits. Les terres qui abritent les hérétiques doivent être isolées, réduites et finalement éradiquées pour le bien-être de Kor. Pour lui, la complicité et l'alliance avec les ennemis de l'ordre draconique sont un motif suffisant pour entreprendre un blocus, une guerre ou même une croisade. Lent à la colère, Brorne est implacable et définitif une fois mis en mouvement.

Apparence et comportement

Comme la majorité des Grands Dragons, Brorne possède trois formes. C'est d'abord un majestueux dragon, fait de pierre, qui mesure près de quatre-vingt mètres de long. Il est large et puissant, indestructible. Il sait que sa seule présence suffit à calmer tout conflit et n'a jamais rencontré son supérieur au combat - même si Kroryn et Kalimsshar ont prouvé qu'ils étaient ses égaux. Sa forme élémentaire est une montagne. Il l'assume rarement mais, quand il ressent le besoin de méditer, il se pose dans un coin reculé du monde et élève ses cimes enneigées vers le ciel. Sa troisième apparence est humaine. Il choisit le corps d'un massif guerrier, en armure cuirassée complète avec un heaume écailleux intégral. Cette armure fait partie de lui et il ne peut la retirer, sous peine de reprendre sa forme primaire. Derrière sa sombre visière, on ne distingue que deux yeux mornes. Sa voix caverneuse et ses manières martiales complètent le personnage. Brorne dirige d'une main de maître le Royaume de Kern. La ville du même nom est à la fois sa capitale et le siège de son sanctuaire. Depuis la paix de Solyr, Brorne ne prend plus qu'exceptionnellement part à des batailles humaines. Il réside dans la Cité de la Pierre et n'hésite pas à enseigner lui-même la stratégie aux plus valeureux protecteurs.

La caste des protecteurs

De toutes les organisations humaines, la caste des protecteurs est la mieux structurée. Elle est soumise à la stricte hiérarchie militaire qui donne à chacun un ordre dans le grand agencement des choses. Tous les soldats du monde lui sont liés et respectent ses enseignements. Il existe cependant plusieurs écoles de stratégie à travers le monde. Brorne admire l'inventivité de l'homme et ses prouesses dans l'art de la guerre. Kern abrite la plus grande académie militaire de tout Kor. Elle est ouverte à tous les apprentis généraux. Il n'est pas rare que des jeunes y ayant fait leurs classes se retrouvent plus tard de part et d'autre d'un champ de bataille. Nombreux sont les nobles de toutes les nations qui y envoient leurs enfants dans l'espoir de faire d'eux de grands chefs. Les protecteurs comptent aussi parmi leurs rangs un ordre d'élite : l'Inquisition. Les plus purs des protecteurs sont parfois conviés à rejoindre ce groupe qui a la double tâche de faire régner la justice et de combattre les déviances. Brorne lui-même est à leur tête.

Le Lien

Brorne pense que le Lien permet aux hommes et aux dragons de vraiment vivre en harmonie. Il le conçoit comme un échange équilibré où les deux parties sont également bénéficiaires. Il favorise le Lien avec des protecteurs mais aussi avec les membres des autres castes. Il est persuadé que la justice et l'ordre sont des valeurs universelles qui permettront la paix et la concorde. Toutes les castes ont besoin de structure, leur administration est généralement confiée à des Élus ayant un Lien avec un dragon de la pierre. Brorne pense qu'à peu près le tiers de ses descendants a un Lien actif avec un homme. C'est bien supérieur à la plupart des autres Dragons.
Il n'est pas rare que les dragons de la pierre se lient à un homme. Ils trouvent dans cette expérience beaucoup de satisfaction, et surtout de détente, car ils sont assez sévères entre eux. De plus, leur tempérament protecteur et généreux les pousse à s'intéresser aux créatures qui partagent leur vision du monde.

Les faveurs draconiques

Premier niveau : la peau de pierre

Cette Faveur permet au personnage de créer un champ de force magique pour renforcer la protection d'une armure ou instaurer une barrière autour d'un individu sans défense. En réussissant un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 10, le personnage permet à sa cible de bénéficier d'un nombre de champs égal à son nombre de Niveaux de Réussite plus 1. Chaque fois que le destinataire du pouvoir est touché, un de ces champs disparaît sans qu'aucune blessure ne lui soit infligée. Ensuite, une fois tous les champs disparus, le destinataire subit normalement les dommages. Ce pouvoir ne peut être utilisé que trois fois par jour, et seulement une fois par cible.

Deuxième niveau : les reflets de glaise

En réussissant un jet de Manuel + Volonté contre une Difficulté de 10, le personnage peut modeler à sa guise un volume de roche d'un mètre cube. Du moment qu'il entretient un contact physique avec la roche, il peut ainsi façonner, creuser, déloger, solidifier, bâtir, etc. Il faut un tour complet avant que la roche ne devienne meuble, puis le personnage dispose d'un nombre de tours égal à la valeur de sa Tendance Dragon avant qu'elle ne se solidifie à nouveau. S'il le désire, il peut bien entendu solidifier la roche avant ce délai. Cette Faveur peut être utilisée une fois par jour.

Troisième niveau : les portes de silice

Deux fois par jour, en réussissant un jet de Physique + Volonté contre une Difficulté de 5, le personnage peut se fondre dans la pierre et traverser n'importe quelle surface minérale, emportant avec lui tout ce qu'il porte de matière inerte. Cette immatérialité reste active pendant (3 + NR) tours. Dans la roche, le personnage progresse à la vitesse de la marche. S'il est toujours dans la pierre au moment où les effets de la Faveur expirent, il ne meurt pas, mais reste prisonnier jusqu'au lendemain. Le personnage conserve ses facultés de perception et peut toujours communiquer par télépathie, mais il est incapable d'effectuer le moindre mouvement.

Quatrième niveau : à l'ombre des montagnes

En utilisant cette Faveur, le personnage peut faire profiter ses proches compagnons de la protection de son armure, de son bouclier et de ses éventuels enchantements défensifs. Une fois activé, le mécanisme de défense reste efficace jusqu'au terme du combat, à moins que le personnage et ses compagnons ne s'éloignent de plus de deux mètres les uns des autres. Tous les individus présents dans une zone de deux mètres de rayon autour du personnage bénéficient de sa protection. Leur Indice de protection d'armure devient égal à celui du personnage, bouclier compris, et l'Élu peut effectuer une parade gratuite par tour de combat, pour protéger un de ses compagnons. Cette parade ne dépense pas de dé d'action, mais reste soumise aux éventuels malus dus à des actions précédentes dans le tour. Cette Faveur peut être utilisée sans limitation.

Cinquième niveau : le cercle de pierre

À ce stade, le personnage devient suffisamment important aux yeux du Grand Dragon de la Pierre pour intégrer le cercle des protecteurs de Brorne. S'il n'est pas déjà membre de cette caste, il devient protecteur et obtient le Statut de Capitaine, qui correspond au troisième Statut, ainsi que tous les Bénéfices et Techniques découlant de ce Statut. S'il est déjà membre, il est automatiquement promu au Statut supérieur et peut choisir gratuitement deux Privilèges de caste. Dans tous les cas, la Résistance du personnage est définitivement augmentée de 3 et il gagne une deuxième case de blessure mortelle.



Heyra

"Dans chacun de vous, je vois mes enfants."

Heyra est le Dragon de la Nature. C'est un principe féminin et maternel. Elle porte en elle la fertilité, la fécondité, et incarne la création et la splendeur de la nature sous toutes ses formes. Mais elle est à l'image de la nature qu'elle protège. Parfois douce et paisible, elle peut devenir dangereuse et sauvage. Cependant, elle n'est jamais cruelle et ses actions vont toujours dans l'ordre naturel des choses. Heyra respecte les lois de la vie. Elle sait qu'un jour le jeune remplace l'ancien, c'est pourquoi elle ne protège la vie que lorsque c'est nécessaire. Heyra est très forte, tant mentalement que physiquement. Elle est équilibrée et ne prend généralement part à un conflit que si elle est directement agressée. Alors que nombre de ses pairs ont une grande influence politique, Heyra est plutôt discrète dans ce domaine. Cependant, elle ne se désintéresse pas des affaires du monde. Ses enfants et ses serviteurs sont ses yeux et ses oreilles. Elle intervient par petites touches, le plus souvent pour prévenir les conflits inutiles. Son action bénéfique est appréciée de tous.



personnalité

Heyra a tout de la mère. Elle est protectrice et sage, cherchant à apporter le meilleur à tous ses enfants. Elle considère que chaque être vivant a droit à sa place. Aussi lutte-t-elle pour préserver les vivants. De chaque saison, le Dragon de la Nature a puisé un trait de caractère. Elle est tour à tour fertile comme le printemps, joyeuse comme l'été, mélancolique comme l'automne et grave comme l'hiver. Elle s'adapte en fonction de la situation. Sachant instinctivement comment aborder chaque problème, Heyra est sage, même si elle n'est pas instruite des sciences et des arts. Elle puise dans la nature tout ce dont elle a besoin, une personnalité riche et complète ainsi que de très nombreuses connaissances. Elle sait se battre, guérir, voyager et construire. Elle connaît les sentiers et les rivières, la faune et la flore. Le monde n'a aucun secret pour elle. Seuls les dragons et les hommes qui sont doués de raison lui posent parfois des énigmes. Car, contrairement à elle, leurs actes ne sont pas toujours justifiés.

mentalité

Les Grands Dragons : Heyra est très proche des autres Grands Dragons. Seulement, comme ils passent leur temps à s'occuper du sort du monde, elle se tient en retrait, se contentant d'observer scrupuleusement. Sa nature maternelle la pousse à protéger ses pairs, même d'eux-mêmes. Elle comprend la nature extrême de chacun. Plus que tout, Heyra tient à préserver l'équilibre du monde. C'est à cette condition que la vie devient possible. La nature dont elle est issue fait la parfaite synthèse entre les différents éléments. Heyra porte en elle un peu de la puissance de Brorne et de la fougue de Kroryn. Elle est sage comme Ozyr, magique comme Nenya et légère comme Szyl. Elle est sensible comme l'est Kezyr, qui vit en harmonie avec elle et, enfin, elle connaît le cycle de la vie. En cela, elle partage la vision du monde de Kalimsshar, même si elle reste sa plus farouche ennemie. Le Dragon de la Fatalité ne respecte pas les règles de la vie. Khy reste le seul de tous avec lequel Heyra ait sans cesse des doutes et des soucis. Elle le considère comme le plus fragile et le plus influençable de tous ses enfants. Son attachement pour l'espèce humaine est louable, mais Heyra trouve qu'en les poussant sur les voies périlleuses du progrès, Khy les entraîne à leur perte. Pour elle, les humains ne doivent pas tenter de modifier l'ordre naturel.

Ses dragons : les dragons de la nature sont chargés par Heyra de réguler l'ordre des vivants. Ils peuplent Kor et sont en lutte contre toutes les abominations qui le corrompent. Ils traquent les serviteurs de Kalimsshar et ses créations pour les détruire. Se pose aussi pour eux le problème des races dégénérées. Ils ne les exterminent pas, car elles sont également porteuses de la vie. Ils tentent généralement de les convaincre d'abandonner leur sombre magie pour vivre en harmonie avec leur habitat. C'est souvent peine perdue. Les dragons de la nature se font alors le premier rempart de l'humanité face aux explosions de violence répétées dont ils ont l'habitude.

Les hommes : Heyra respecte les hommes comme toutes les autres créatures vivantes. Cependant, elle ne les met pas, comme d'autres, sur un piédestal, les considérant comme une espèce vivante parmi des milliers d'autres. Elle les laisse exister et ne s'oppose à eux que dans la mesure où ils enfreignent les règles dont elle est la garante.

Les déviances : le Fatalisme en soi n'est pas une philosophie qui dérange Heyra. Il prône un ordre naturel. Cependant l'enseignement qu'en fait Kalimsshar aux créatures vivantes lui semble vicié et corrompu.

La nature vit dans un rapport de force permanent dont le but ultime est l'équilibre. Kalimsshar modifie les règles, ce qui aboutit immanquablement à détruire la belle harmonie d'Heyra. Elle s'oppose donc à lui de toutes ses forces. L'Humanisme est, toutes proportions gardées, aussi "contre nature" que le Fatalisme. Il cherche à expliquer les choses pour mieux les changer. Heyra est donc opposée à toutes ses manifestations. Sans être aussi fanatique que Brorne, elle est favorable à son interdiction.



Apparence et comportement

Sous sa forme primaire et draconique, Heyra est véritablement énorme, atteignant près de soixante-dix mètres pour une masse presque égale à celle de Brorne. À la fois gracieuse et démesurée, envoûtante et répugnante, elle passe la majorité de son temps entourée d'animaux, prodiguant ses conseils et apportant les soins et la protection à qui le lui demande. Sous sa forme élémentaire, elle assume l'apparence d'un arbre millénaire majestueux. Quand elle prend cette forme, la nature reprend de la vigueur autour d'elle et, pour peu que ce ne soit pas l'hiver, refleurit. Sous forme humaine enfin, elle est une femme d'âge mûr qui vient prodiguer ses conseils aux hommes. Cependant, elle ne peut pas rentrer dans les constructions de l'Homme et se contente généralement de rester dehors, car elle se doit d'avoir toujours le soleil au-dessus de sa tête.

La caste des prodiges

De tous les hommes, seuls les Prodiges ont vraiment grâce aux yeux d'Heyra. Ils sont ses messagers, car ils ont compris ses enseignements. Heyra les charge de parcourir le monde et d'y répandre sa sagesse. Ils sont relativement peu nombreux, car devenir Prodige requiert de grandes qualités. Dans bien des cas, les croyances nées du grand cycle de la Vie impliquent un concept de réincarnation qui limite le renouvellement de la caste. Pour bien des Prodiges, seuls les réincarnations des anciens Maîtres sont dignes d'intégrer la caste et peu de nouveaux venus réussissent à trouver grâce à leurs yeux. De plus, toute leur vie, Heyra leur impose des sacrifices pour conserver leur Statut. Ils n'ont pas le droit de penser à leur propre personne, faisant passer les intérêts de l'Harmonie avant les leurs. Ils ne doivent pas souiller la terre du sang des innocents. Ils ne peuvent pas non plus s'écarter de leur foi en Heyra, car toute pensée subversive les entraînerait immanquablement sur le chemin de l'erreur. Malgré ces règles spirituelles très astreignantes, les Prodiges sont généralement épanouis et heureux. C'est bien la preuve pour Heyra qu'elle a raison de leur imposer autant de devoirs.

Le Lien

Le Lien draconique est très important pour Heyra. C'est un moyen pour elle de ramener les hommes sur le chemin de la paix. C'est d'ailleurs un Prodige qui, le premier, est parvenu à créer un Lien. Heyra pense que le dragon est dominant dans un rapport de Lien. Il est généralement plus sage que l'homme. En se rencontrant, les deux âmes vont bénéficier de ce qu'il y a de meilleur en l'autre. C'est une barrière contre l'égoïsme qui se crée alors.
Heyra compare volontiers le Lien à un rapport de famille comme la fraternité ou la filiation. Généralement, les Prodiges sont liés avec des dragons de la nature. Mais il n'est pas rare que des descendants d'Heyra soient liés à des membres d'autres castes.

Le Lien des dragons de la nature est l'un des plus puissants, mais c'est aussi l'un des plus exigeants, l'un des plus délicats à développer et à conserver. Heyra conseille à ses dragons de choisir leurs Élus avec une grande prudence. Ils ne doivent pas hésiter à les tuer s'ils trahissent ses préceptes.

Les faveurs draconiques

Premier niveau : le sang et la sève

Cette Faveur accorde au personnage la faculté de soigner les blessures en imposant ses mains sur une plaie, une fracture ou une hémorragie. En réussissant un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 10, il soigne (1 + NR) blessures en commençant par les plus graves. Cette Faveur peut être utilisée autant de fois par jour que la valeur de la Tendance Dragon de l'Élu.

Deuxième niveau : porté par la nature

Une fois par jour, l'Élu peut puiser dans la force de la nature et multiplier par trois la valeur de son Attribut Physique, pour un nombre de tours égal à sa Volonté. Durant ce délai, le personnage ne peut en aucun cas faire appel aux Tendances. Par contre, il peut toujours gagner ou perdre des cercles de Tendance selon ses actions mais toute perte de cercles en tendance Dragon sera doublée durant la période d'utilisation de cette Faveur. Ensuite, l'Élu voit son Attribut Physique réduit de 2 pendant un nombre d'heures égal à 10 moins sa Volonté.

Troisième niveau : le banquet de nature

Grâce à cette Faveur, l'Élu peut faire venir à lui un grand nombre d'animaux présents dans la région. Les bêtes qui viendront ne seront pas hostiles et ne se battront pas entre elles. Si l'Élu est capable de communiquer avec eux, les animaux écouteront sa requête et l'aideront de leur mieux, pour peu que sa conduite s'inscrive dans la droite ligne d'Heyra. Sinon, ils repartiront comme ils sont venus. Cette Faveur peut être utilisée une fois par jour. Cette aide peut durer jusqu'au coucher du soleil si la requête que les animaux cherchent à remplir demande beaucoup de temps.

Quatrième niveau : le cycle de la vie

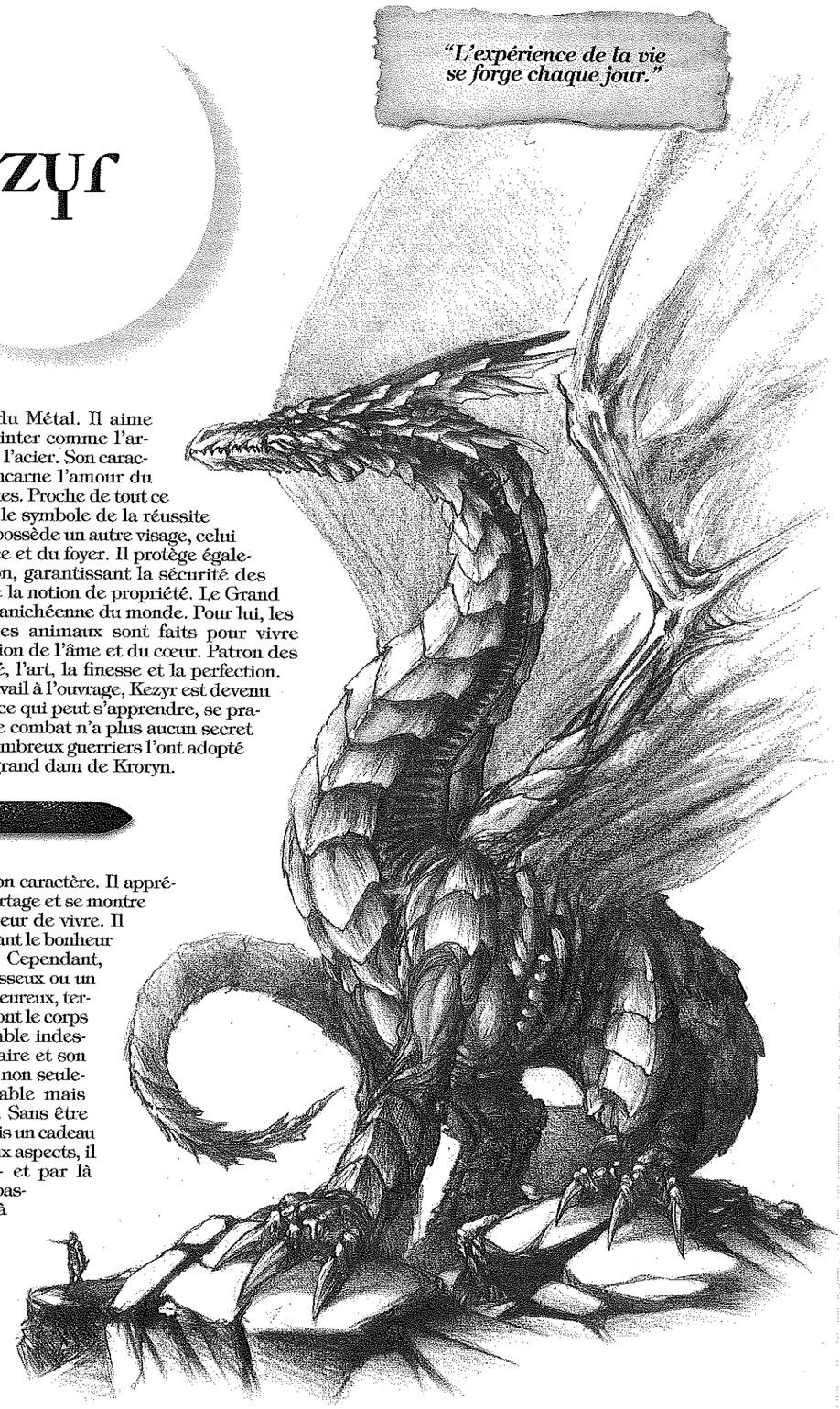
En utilisant cette Faveur, le personnage peut guérir n'importe quel mal, fracture, trouble ou blessure. Il lui suffit pour cela d'imposer les mains sur l'origine du trouble et focaliser la bonté d'Heyra sur le bénéficiaire des soins. Il peut s'agir de n'importe quelle forme de vie existante. Une fois les soins appliqués, tous les maux sont instantanément guéris, mais le miraculé perd tous ses cercles cochés de Tendances Homme et Fatalité, et le Prodige devient aveugle jusqu'au prochain coucher du soleil. Une journée complète doit s'écouler avant qu'il ne puisse de nouveau utiliser cette Faveur.

Cinquième niveau : l'ordre primordial

Cette Faveur permet au personnage de dresser autour de lui une barrière magique, translucide et fluctuante, capable de repousser n'importe quelle créature corrompue. Aucun jet n'est nécessaire. Le champ de protection s'étend, de façon sphérique, sur un diamètre total égal à deux fois la Volonté du personnage en mètres. Tout animal, dragon ou être humain qui franchit le seuil subit instantanément 10 points de dommages pour chaque Point de Tendance Homme ou Fatalité qu'il possède. Cette attaque n'affecte pas les individus présents dans la sphère au moment où la Faveur se déclenche. Tant qu'elle reste dans la zone, la créature subit ce même nombre de points de dommages au début de chaque tour. Les animaux, sauvages et domestiques, ne disposent d'aucun Point de Tendance.

Kezyr

"L'expérience de la vie se forge chaque jour."



Kezyr est le Dragon du Métal. Il aime briller comme l'or, tinter comme l'argent et durcir comme l'acier. Son caractère est bien trempé et il incarne l'amour du travail et des choses bien faites. Proche de tout ce qui est matériel, c'est aussi le symbole de la réussite et de la fortune. Mais Kezyr possède un autre visage, celui de la fidélité, de la constance et du foyer. Il protège également la famille et la maison, garantissant la sécurité des biens. C'est lui qui a inventé la notion de propriété. Le Grand Dragon a une vision assez manichéenne du monde. Pour lui, les dragons, les hommes et les animaux sont faits pour vivre ensemble, loin de la corruption de l'âme et du cœur. Patron des artisans, il incarne la beauté, l'art, la finesse et la perfection. Remettant sans cesse son travail à l'ouvrage, Kezyr est devenu un maître dans l'art de tout ce qui peut s'apprendre, se pratiquer et se perfectionner. Le combat n'a plus aucun secret pour lui, à tel point que de nombreux guerriers l'ont adopté comme guide spirituel - au grand dam de Kroryn.

Personnalité

Le Dragon du Métal a très bon caractère. Il apprécie la beauté, l'échange, le partage et se montre partisan d'une certaine douceur de vivre. Il profite de l'existence, répandant le bonheur autour de lui tant qu'il peut. Cependant, Kezyr est loin d'être un paresseux ou un lâche. C'est un combattant valeureux, terriblement puissant et agile, dont le corps fait d'alliage de métaux, semble indestructible. Son ardeur légendaire et son opiniâtreté à la tâche en font non seulement un adversaire redoutable mais aussi un ennemi implacable. Sans être rancunier, Kezyr n'oublie jamais un cadeau ou un affront. Par de nombreux aspects, il se rapproche de l'homme - et par là même, de son fils, Khy. Il est passionné de tout et n'hésite pas à partager ses sentiments. Il aime aussi la nature et ses merveilles, en particulier les animaux.

Tout en respectant scrupuleusement les Édits draconiques, Kezyr ne cesse de s'intéresser au monde qui l'entoure. Sa curiosité et son envie de créer le poussent sans cesse à tenter de nouvelles expériences dont il transmet ensuite les résultats à ses enfants et aux hommes.

Mentalité

Les Grands Dragons : Kezyr s'entend bien avec les autres Grands Dragons, même si aucun d'eux ne semble aussi proche des hommes que lui - excepté son propre fils. Ce n'est pas pour rien que le premier Dragon à être revenu vers les hommes après le pacte de Kalimsshar fut Kezyr. C'est son présent qui a convaincu ses pairs de donner une nouvelle chance à l'Homme. Sur le plan des affinités, Kezyr apprécie la compagnie et la conversation de ses deux aînés, Brorne et Kroryn. Il leur offre souvent de superbes armes et armures pour eux ou leurs meilleurs serviteurs. Les trois frères sont très complémentaires et ne s'entendent jamais aussi bien que lorsqu'ils sont réunis. Car Kezyr extrait le métal de la pierre et le travaille avec le feu. Le Dragon du Métal a aussi beaucoup d'amitié pour ses sœurs. Il partage avec chacune d'elles un peu de leur passion. Szyl l'amuse. Quant à Khy, père et fils sont liés par un engouement commun pour l'humanité, mais ils ont du mal à se comprendre. Kalimsshar reste sûrement le seul être vivant que Kezyr accepte de considérer comme un ennemi. Il ne lui a jamais pardonné de l'avoir manipulé pendant la première guerre draconique. Il lui a déjà arraché le cœur une fois et recommencerait s'il n'était pas lié par son serment aux Édits draconiques.

Ses dragons : les dragons du métal sont les fidèles serviteurs de Kezyr. Il les emploie à aider les hommes pour créer des objets manufacturés. Ils propagent ses enseignements à travers le monde, allant de cité en cité pour donner des conseils aux meilleurs artisans. Ils sont généralement curieux, créatifs, et capables de réaliser de véritables chefs-d'œuvre. Mais ce sont aussi d'excellents combattants qui n'hésitent pas à aller se battre quand le besoin s'en fait sentir.

Les hommes : Kezyr ne conçoit pas sa vie sans les hommes. Il est leur inspirateur et leur premier admirateur. Il ne cesse d'inventer des objets pour leur faciliter la vie. Ne pouvant résister à l'envie de leur transmettre son savoir, il révèle aux Maîtres Artisans des secrets souvent interdits. Kezyr ne craint pas l'humanité : il la pousse en avant, persuadé qu'au fond de lui, chaque homme est bon. Il a une grande confiance en l'avenir et aspire à la paix.

Les déviances : Kezyr a des avis complètement différents sur le Fatalisme et l'Humanisme. Il condamne d'abord énergiquement la pensée de Kalimsshar. Pour lui, la quête du pouvoir est une porte ouverte à tous les abus. Elle fait de l'homme une bête sauvage et avide, dangereuse même pour son frère. De plus, en créant des objets de plus en plus parfaits, Kezyr aspire à une certaine pérennité. Il souhaite laisser une empreinte durable de son œuvre dans le temps. Il ne voit chez le Neuvième Dragon que dépravation et destruction. En revanche, Kezyr est beaucoup plus tolérant envers l'Humanisme. Il ne soutient pas cette Tendance, mais ne la condamne pas non plus totalement. Il comprend les aspirations de l'Homme et son désir d'expliquer le monde qui l'entoure. Cependant, il n'accepte pas le fanatisme des Humanistes, car ses pairs et lui ne sont pas ennemis de l'humanité. Cette situation l'embarrasse.

Apparence et comportement

Kezyr est un gigantesque dragon au corps et aux écailles de métal. Ses yeux sont deux gemmes étincelantes et ses larmes, des perles d'or. Ses griffes effilées lui permettent de manipuler en finesse des objets minuscules par rapport à sa taille. Au soleil, il brille tellement, que nul ne peut longtemps fixer son regard sur lui. Sous sa forme élémentaire, Kezyr prend l'aspect d'une immense épée de métal. Elle est généralement plantée dans le sol, immobile, surplombant un champ de bataille par exemple. Mais certains artisans prétendent qu'elle peut changer de taille et être portée par un valeureux guerrier qui servirait les intérêts de Kezyr. L'apparence humaine du Dragon est celle d'un homme de bonne taille, aux cheveux courts et à l'allure fière. Il est toujours vêtu de superbes atours en métal. Malheureusement pour lui, il ne peut toucher aucun objet qui ne soit pas d'une qualité exceptionnelle sans le faire instantanément tomber en poussière. Généralement, Kezyr réside à Dungard, la Cité du Métal, où il a son sanctuaire. Il n'est pourtant pas rare qu'il aille donner des conseils aux hommes partout où sa présence est requise.

La caste des artisans

Les artisans sont très respectueux du Dragon du Métal. Il leur sert d'inspirateur et de modèle. Tous peuvent admirer à Dungard les merveilles que le Dragon accumule depuis plus de trois mille ans. La caste, qui comprend de très nombreux membres, est assez structurée. Elle se divise entre les différents domaines de l'artisanat. Tous se rassemblent autour de l'amour du travail bien fait et des belles choses. Il n'y a aucun point commun a priori entre un tanneur, un dresseur de chevaux et un forgeron d'armures. Pourtant, c'est en combinant leurs passions respectives que Kezyr a fait de la caste dont il a la charge, l'une des structures les plus unies de tout Kor. Si les castes sont l'ossature de la société, les artisans en sont la colonne vertébrale. Toutes les autres castes reconnaissent sa puissance et son savoir-faire, en plus de son apport indispensable à l'équilibre de la société.

Le Lien

Le Lien draconique des dragons du métal est une chose assez courante. Ils se répartissent généralement entre les artisans, les protecteurs et les combattants, selon que le dragon préfère créer ou se battre. Kezyr voit d'un auspice favorable chaque Lien qui se crée. Il espère de tout cœur que les hommes et les dragons vivront un jour en harmonie. Kezyr constate aussi que les artisans de haut rang poussent rarement leur Lien jusqu'au bout. Ils sont souvent partagés entre des velléités d'indépendance et une osmose de leur âme avec leur compagnon écailleux. Cela a tendance à ennuyer le Grand Dragon, qui se demande si les théories humanistes ne sont pas derrière cet état de fait. Certains de ses enfants font preuve à ce sujet de rumeurs plus qu'alarmantes et Kezyr commence à se demander si les infamantes théories qui lézardent les castes de ses frères et sœurs ne vont pas à leur tour menacer la sienne.

Les dragons du métal sont particulièrement proches de leurs Élus. Ils les guident sur le chemin de la connaissance des choses. Ce sont les maîtres de la matière et de la création.

Les faveurs draconiques

Premier niveau : la main du maître

Grâce à cette Faveur, le personnage peut utiliser la technique du Dragon du Métal pour augmenter son Attribut Maîtrise lors d'un combat. Il lui faut effectuer un jet de Physique + Coordination contre une Difficulté de 5 pour gagner 2 Points de Maîtrise par NR. Ces points supplémentaires peuvent être utilisés sans aucune restriction, mais il est impossible de regagner plus de Points de Maîtrise que le score de base possédé par le personnage. Ce pouvoir peut être utilisé une fois par combat, mais le personnage perd tous ses Points de Maîtrise s'il obtient un échec critique lors d'un combat où il a déjà utilisé ce pouvoir. Suite à un échec critique, il pourra regagner normalement ses Points de Maîtrise mais sera incapable d'utiliser de nouveau son pouvoir avant le lendemain.

Deuxième niveau : la justesse de l'outil

Une fois par jour, en effectuant un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 15, le personnage peut conférer à n'importe quel objet, arme ou armure, un bonus de NR points. Ce bonus peut s'appliquer à n'importe quelle fonction initiale de l'objet - bonus à la Compétence, aux dommages, au toucher, etc. Une seule utilisation est possible par jour. Les bonus perdurent jusqu'au prochain lever du soleil. Il est possible de dépenser des Points de Maîtrise pour augmenter le score de base de ce jet.

Troisième niveau : l'enfant du métal

En réussissant un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 15, le personnage peut couvrir de métal l'équivalent d'un tiers de son corps par NR. Ainsi, s'il obtient au moins trois Niveaux de Réussite, son corps tout entier deviendra lisse et solide comme du métal. Les effets de la transformation durent 1 tour par Point de Tendance Dragon du personnage. Toute partie du corps ainsi couverte de métal devient insensible à la température et gagne un Indice de protection naturel de 25. Cette protection peut être cumulée avec une éventuelle armure. Cependant, pour chaque tiers de son corps métallisé, le personnage voit son Initiative réduite d'un dé pendant la durée de l'effet. La transformation est instantanée et peut être effectuée une fois par jour.

Quatrième niveau : l'âme de l'immatériel

Grâce à cette Faveur, active en permanence, le personnage peut communiquer mentalement avec n'importe quel objet qu'il touche ou possède. Cet objet sera capable de lui révéler toutes les informations qui ont pu constituer son passé, comme le nom de ses différents porteurs, l'origine de sa création, ses capacités, ses récents changements de main, etc. Seuls les objets enchantés sont capables d'appréhender la réalité qui les entoure, les autres n'ayant conscience que des individus et objets avec lesquels ils sont entrés en contact physique. Pour établir le contact avec un objet, le personnage doit dépenser 1 Point de Maîtrise. Une fois le contact établi, il reste actif aussi longtemps que le personnage le souhaite, mais se rompt dès que le contact physique est interrompu. Les objets ensorcellés n'ont pas de réfléxion en tant que telle. Dotés d'une sorte de mémoire assez étendue, ils n'ont aucun jugement et aucune conviction capable de nourrir une discussion ou une conversation subtile.

Cinquième niveau : le sang de Kezyr

À ce niveau de Lien, le personnage est tellement investi de la force de Kezyr qu'il se met à développer certaines caractéristiques physiques propres aux dragons du métal. Sa peau devient lisse et résistante comme l'acier, conférant un Indice de protection naturel de 10 au personnage. Désormais, aucune arme métallique ne peut plus lui infliger de dommages tant qu'elle n'est pas enchantée par un sortilège de niveau 1 ou supérieur. Enfin, les yeux du personnage deviennent très légèrement luminescents, signe indéniable de son Lien avec Kezyr.



Khy

"La rébellion n'est qu'une tournure d'esprit..."

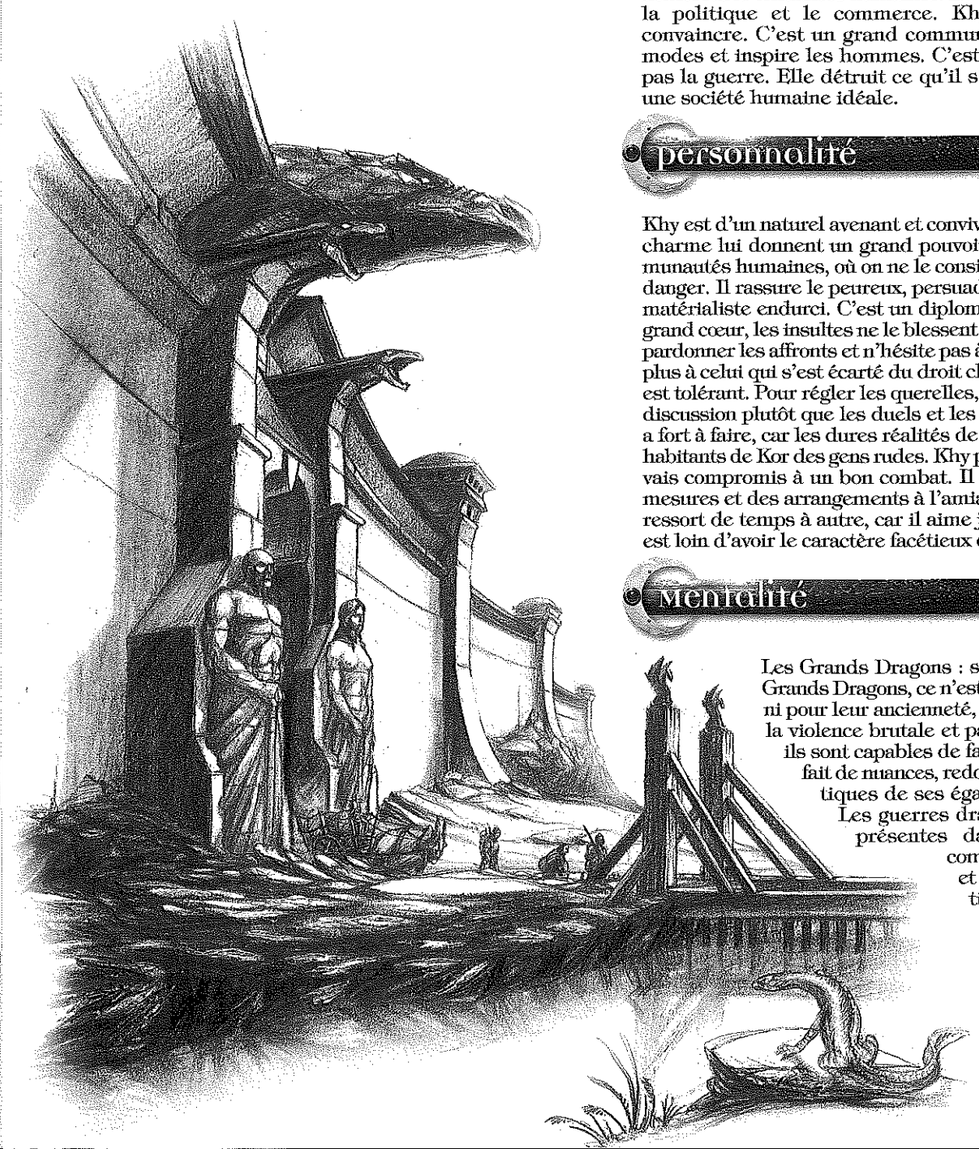
Khy est le Dragon des Cités et des Hommes. Protecteur de l'humanité, il ne règne sur aucun élément naturel ou surnaturel du monde. Premier enfant d'un fils de Moryagorn, Khy est seulement l'ami des humains, qu'il respecte et admire. Il est à l'origine de la création des mille premiers Immortels et avait donné à chacun un nom et une connaissance particulière. Depuis que les hommes ont accepté le pacte de Kalimsshar, Khy les trouve encore plus fascinants. On retrouve d'ailleurs chez le Grand Dragon de nombreuses tendances humaines. Il incarne la vie de groupe, la politique et le commerce. Khy aime échanger et convaincre. C'est un grand communicateur qui lance les modes et inspire les hommes. C'est pourquoi Khy n'aime pas la guerre. Elle détruit ce qu'il s'évertue à construire : une société humaine idéale.

personnalité

Khy est d'un naturel avenant et convivial. Son humour et son charme lui donnent un grand pouvoir dans toutes les communautés humaines, où on ne le considère jamais comme un danger. Il rassure le peureux, persuade l'indécis et séduit le matérialiste endurci. C'est un diplomate né. Comme il a un grand cœur, les insultes ne le blessent jamais vraiment. Il sait pardonner les affronts et n'hésite pas à donner une chance de plus à celui qui s'est écarté du droit chemin. En un mot, Khy est tolérant. Pour régler les querelles, il préconise le jeu et la discussion plutôt que les duels et les vengeances sans fin. Il a fort à faire, car les dures réalités de l'existence ont fait des habitants de Kor des gens rudes. Khy préfère souvent un mauvais compromis à un bon combat. Il est l'apôtre des demi-mesures et des arrangements à l'amiable. Son côté roublard ressort de temps à autre, car il aime jouer des tours, mais il est loin d'avoir le caractère facétieux de Szyl.

Mentalité

Les Grands Dragons : si Khy craint les autres Grands Dragons, ce n'est ni pour leur puissance, ni pour leur ancienneté, mais uniquement pour la violence brutale et parfois irraisonnée dont ils sont capables de faire preuve. Lui, qui est fait de nuances, redoute les explosions fanatiques de ses égaux devant Moryagorn. Les guerres draconiques sont encore présentes dans son esprit, tout comme la perte de son œil et la douloureuse séparation qui s'ensuivit.



Cependant, il a aujourd'hui plus d'espoir. Kor s'est considérablement développé sous son impulsion et celle des autres Grands Dragons. Khy leur est reconnaissant des dons faits aux hommes. Toutefois, il aurait idéalement souhaité que les Dragons se contentent d'en rester là. Leurs interventions successives dans les structures du monde et de la société lui paraissent de nature à remettre en danger ses protégés humains. N'ayant plus de forme draconique, Khy est toujours en infériorité devant un autre Grand Dragon. Pourtant, ils le traitent comme un égal et respectent sa sphère d'influence. Kalimsshar et Khy sont de vieux amis. Plus que tout autre, ce sont eux qui se comprennent le mieux - même si officiellement, ce sont des ennemis.

Ses dragons : les dragons des cités sont assez rares, car Khy a eu beaucoup moins de descendants que tous les autres Grands Dragons. Pourtant, ceux qui existent sont assez actifs et partagent leur temps entre la protection et la construction des villes. Ils favorisent le commerce en protégeant les expéditions et, tout comme Khy, passent beaucoup de temps aux côtés des hommes. Certains sont des artistes, d'autres des commerçants, et ce sont finalement les seuls dragons à parfaitement s'intégrer dans la société humaine. Certains n'hésitent pas à ouvrir des magasins ou des auberges qu'ils font bien entendu tenir par des humains.

Les hommes : c'est un pléonasme que de dire que Khy aime l'humanité. Il l'adore, la vénère et la choie sans cesse. Elle est sa lumière, sa raison d'être. Il a construit toute son existence sur l'espoir que l'homme et le dragon formeront un jour une seule et même famille. Pour lui, l'homme est l'avenir de l'univers et il pense n'exister que pour lui permettre d'arriver à la maturité de son évolution. Il est prêt à tous les sacrifices pour y parvenir - comme il l'a déjà montré en renonçant à sa forme draconique.

Les déviances : Khy est secrètement à l'origine de l'Humanisme. Cette implication dans la naissance du courant rebelle reste nimbée de mystère et même les plus puissants des Humanistes n'ont aucunement la sensation d'être, ou d'avoir été manipulés. Pourtant, c'est à Khy que chacun doit ses pouvoirs et ses connaissances. C'est tout naturellement que le Dragon des Hommes a su insuffler le goût de la révolte et de la liberté aux plus rebelles d'entre eux. Khy se garde bien de trop intervenir, car pour lui, l'Humanisme est l'ultime expérience de l'humanité. De son issue dépend l'avenir de tous. Si elle est un succès, les hommes pourront peupler le monde entier et l'univers. Si c'est un échec, ils auront toujours l'opportunité de retourner dans le giron protecteur des Grands Dragons. Pour ce qui est du Fatalisme, Khy considère Kalimsshar comme un brillant adversaire. En offrant à l'homme le pouvoir facile en échange de la liberté, le Neuvième Dragon contribue à renforcer l'expérience de Khy. Les hommes sont en effet tentés par plusieurs voies alléchantes. C'est en choisissant la bonne, c'est-à-dire la sienne, qu'ils atteindront d'après lui l'illumination.

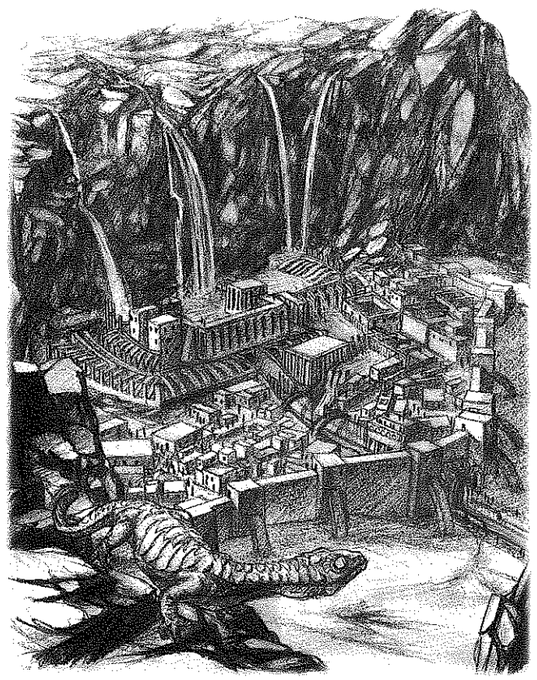


Apparence et comportement

Khy ne possède plus de forme draconique depuis les âges anciens. Tout du moins se refuse-t-il à l'assumer, car rien n'explique comment il a pu totalement la perdre. En revanche, sa forme élémentaire est très sophistiquée. C'est une grande cité, entourée d'un magnifique mur d'enceinte, dont Khy assume la forme de façon irrégulière. Quand il décide de le faire, il prend la peine de faire circuler l'information dans tout Kor pour que marchands et voyageurs se rendent sur les lieux. Nombreux sont ceux qui viennent alors peupler la ville, car le gîte et le couvert y sont gratuits, les rencontres nombreuses, et les affaires excellentes. La cité se transforme alors en un gigantesque marché où chacun vient commercer et faire la fête. Puis, au bout de quelques semaines, la cité se vide lentement. Chacun peut repartir chez lui, généralement plus riche et plus heureux qu'il n'était arrivé et Khy disparaît alors mystérieusement. On dit que ceux qui tombent amoureux dans la ville de Khy le restent pour toujours. Sous sa forme humaine, que Khy considère désormais comme sa véritable apparence, le Dragon est un homme jeune sans autre signe distinctif que des yeux vairons. Il peut d'ailleurs assumer toute apparence d'homme ou de femme à volonté. De la petite fille à l'ancêtre voûté, nul ne sait jamais qui il est jusqu'à ce qu'il décline son identité. Cependant, une fois qu'il l'a fait, tout le monde acquiert la conviction qu'il dit la vérité. C'est pourquoi nul n'ose se faire passer pour lui, car même le meilleur menteur ne parvient pas à imiter son aura et sa prestance.

La caste des commerçants

Khy est également le protecteur des marchands et des voleurs. Cependant, il ne protège que les filous qui n'utilisent pas la violence pour s'enrichir. Les assassins et autres criminels ne trouvent aucunement grâce à ses yeux et, si leur comportement répréhensible est prouvé, ils sont automatiquement radiés de la caste. Pour Khy, tous les marchands sont un peu des voleurs et tous les voleurs sont un peu des marchands. Cependant, les deux professions sont assez séparées et il n'est pas rare que l'une soit la victime de l'autre. En proportion, Khy considère qu'il y a un voleur pour une vingtaine de marchands dans les grandes villes, et beaucoup moins dans les petites. Khy est bien entendu favorable au commerce, mais il considère qu'il est normal que certains hommes mettent au point des trésors de filouterie et d'ingéniosité pour délaisser les riches d'une partie de leurs biens.



Le Lien

Khy n'est pas favorable au Lien. Il laisse chacun faire son libre choix et considère qu'un peu moins de dix mille de ses enfants vivent en ce moment une telle expérience avec un homme. Les Élus des dragons des cités se retrouvent dans toutes les castes. Il faut simplement qu'ils aient une vie citadine riche en expériences. Les commerçants itinérants qui ont un Lien sont plus généralement choisis par un dragon des vents. Très territoriaux et attachés à la ville qu'ils ont généralement contribué à bâtir, les descendants de Khy sont cependant de fidèles compagnons.

Les dragons de la cité ne sont pas des combattants. Ils aident les hommes à mieux vivre entre eux en leur apportant une stabilité sociale. Les Faveurs qu'ils accordent permettent à leurs Élus d'occuper des places de choix dans le monde des hommes.

Les faveurs draconiques

Premier niveau : l'esprit des cités

Cette Faveur, active en permanence, permet au personnage de se sentir particulièrement à l'aise dans les cités. Tout d'abord, il n'a pratiquement aucune chance de s'y perdre et peut effectuer un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 10 pour tenter de trouver un quartier, une fontaine ou tout autre lieu courant. Cette Difficulté passe à 15 pour découvrir un magasin particulier, et à 20 pour trouver un endroit inhabituel ou masqué, tel qu'une guilde secrète, la demeure d'un herboriste indépendant, etc. Cette Faveur confère également un bonus de 3 à tous les jets de Social effectués en cité pour marchander, négocier des informations, intercepter des rumeurs, etc.

Deuxième niveau : le confort du foyer

En réussissant un jet d'Empathie + Vie en cité contre une Difficulté de 10, l'Élu peut connaître parfaitement les plans de la maison qu'il touche comme s'il l'habitait depuis toujours. De plus, pour chaque NR, le personnage peut obtenir une information supplémentaire de son choix (passages dérobés, sources de chaleur, présence d'hommes ou de dragons, etc.).

Troisième niveau : l'œil du secret

En réussissant un jet de Social + Empathie contre une Difficulté de 15, le personnage peut obtenir une information concernant la Tendance, l'affiliation, la mentalité ou l'éventuel Lien d'un homme qu'il observe. Pour chaque NR, le personnage pourra apprendre une information supplémentaire. Cette Faveur permet de déterminer la Tendance majeure d'un individu, la nature et le degré de son Lien draconique, ainsi que ses implications dans une mouvance affiliée à l'une des trois Tendances. Une seule tentative est possible par individu par jour.

Quatrième niveau : les mille visages de Khy

Cette Faveur permet à l'Élu qui en bénéficie de changer d'apparence, de taille, de poids et même de sexe, en à peine quelques secondes. Pour ressembler à quelqu'un qu'il connaît, il lui faudra effectuer un jet de Social + Volonté contre une Difficulté de 15. Cette Difficulté est augmentée de 5 pour ressembler à un individu de vague connaissance, et de 10 pour imiter le visage d'un portrait ou d'une esquisse.

Cinquième niveau : les portes de la cité

À ce niveau, l'Élu est totalement en phase avec chacune des cités qu'il visite et peut, sans effectuer le moindre jet, se déplacer miraculeusement d'un endroit à l'autre de la ville. Pour chaque Point de Chance ou de Maîtrise qu'il dépense, le personnage peut effectuer un "saut" vers n'importe quel endroit de la cité. Généralement, les Élus de Khy se plaisent à emprunter les portes, les arches et les puits pour disparaître et se transporter. Il est impossible de faire voyager un tiers de cette façon, mais l'Élu conserve tout ce qu'il porte sur lui au moment du saut.

"La flamme de la vie ne brûle jamais tant que dans le feu du combat."

Kroryn



Le Dragon du Feu est le plus fougueux de tous les Grands Dragons. Comme la flamme originelle dont il est issu, il s'agite en permanence dégageant une énergie formidable. Kroryn est l'incarnation de l'impétuosité et de la vaillance. Il est sans cesse actif et consume tout ce qu'il touche. Kroryn aime le combat et la victoire. Il ne cesse de lutter, détruisant tout sur son passage. Colérique et violent, il n'hésite pas à se laisser aller à une rage terrible et destructrice. Kroryn est assez inconstant et change souvent d'avis. Sa fougue légendaire l'a souvent poussé à des excès brûlants et il n'a que faire de la sagesse et de la prospérité du monde. En revanche, il se passionne pour des valeurs plus idéales, comme l'honneur, la fierté ou encore la bravoure. Il favorise l'individualisme, poussant chacun à tirer le meilleur de lui-même. Admiré et craint par ses pairs, Kroryn assume avec joie la place du destructeur. Il se considère comme une force essentielle à l'origine du progrès perpétuel.

Personnalité

Kroryn est brave et impulsif. Il ne connaît pas la peur, persuadé qu'il est d'être le plus fort. Très fier, il recherche toujours la meilleure place et la position la plus en vue. Paradoxalement, Kroryn n'aime pas commander. Il préfère être respecté et craint. Pour lui, la victoire est une fin en soi. C'est son orgueil irraisonné qui permit jadis à Kalimsshar de déclencher la première guerre draconique. Son tempérament de vainqueur fait de lui un adversaire formidable qui n'a de cesse de parvenir à son but. C'est lui qui inspire leur force aux guerriers, dont il est le symbole vivant. Kroryn méprise la discipline et l'organisation privilégiant la valeur de chacun. Il pense que la violence est dans l'ordre des choses et que les faibles doivent servir les forts ou mourir.

Mentalité

Les Grands Dragons : Kroryn n'est pas très proche de ses frères et sœurs. Son tempérament versatile est opposé à la plupart des principes défendus par les autres Grands Dragons, beaucoup plus constants. Alors qu'il cherche à détruire et à renouveler, les autres ont une fonction plus stabilisatrice et créatrice. Le Dragon du Feu reconnaît cependant leur valeur et les respecte énormément. Il est conscient qu'ils constituent les différents centres d'équilibre de l'univers et sont nécessaires au même titre que lui. Il a de l'affection pour Brorne, bien que leurs philosophies s'opposent. Il admire Kezyr sur

qui les flammes ont peu d'effet et qui utilise souvent le feu pour modifier la matière. Ses trois sœurs lui sont assez indifférentes. Elles ne partagent aucun de ses goûts et ne cessent de restreindre son influence en développant la leur. Quant à Szyl et Khy, il comprend leur fougue et les encourage sur la voie de l'indépendance. En revanche, malgré la haine séculaire qu'il voue au Neuvième Dragon, Kroryn a des rapports ambigus avec Kalimsshar. Il sait que son plus jeune frère partage avec lui le lourd fardeau du changement et de la destruction, mais il est toujours loin de comprendre les raisons qui le poussent à agir ainsi, au mépris flagrant de la vie.

Ses dragons : les dragons du feu partagent avec Kroryn le goût du combat. Ils parcourent le monde à la recherche de champs de bataille et défient souvent d'autres dragons pour le simple plaisir de se battre. Puissants et rapides, les fils du feu sont complètement désorganisés. Ils ne respectent que la force, ce qui les pousse généralement à se soumettre à leurs aînés. Kroryn les laisse libres d'aller à leur guise. Il désire simplement qu'ils soient toujours présents à son appel en toute circonstance.

Les hommes : Kroryn adore l'humanité. Il retrouve en elle toutes ses aspirations. C'est lui qui inspire les héros et insuffle la passion dans les cœurs. La nature de l'homme étant souvent destructrice et belliqueuse, il cherche à exalter le côté positif et brillant de ses apparents travers. Par l'intermédiaire de sa caste, il cherche à donner des chefs et des modèles à la société. Il est persuadé qu'en suivant son exemple, l'homme se réalisera pleinement.

Les déviances : Kroryn, en tant que maître d'armes suprême, est plus que dégoûté par l'absence totale de respect que lui témoignent les adeptes de l'Humanisme. Il ne comprend pas pourquoi certains hommes se détournent de lui. La passion des Humanistes pour les sciences et les armes de distance le pousse à croire que ce sont des lâches. Ne tolérant pas la bassesse, Kroryn les condamne le plus souvent. En revanche, le Fatalisme ne lui paraît pas toujours absurde et certains de ses descendants se sont liés à des humains suivant cette philosophie. Au-delà des penchants de ces descendants, Kroryn sait au fond de lui même qu'il porte avec Kalimsshar le lourd fardeau de la mort et de la destruction, donnant aux hommes leur incroyable passion pour la vie. Parfois, amer et ombrageux, il n'aborde jamais ce sujet avec quiconque mais se laisse parfois à des comportements qui inquiètent ses pairs.

Apparence et comportement

Kroryn, comme ses pairs, dispose de trois formes différentes. Son apparence draconique est celle d'un fabuleux dragon de plus de soixante-dix mètres de long et de près de cent trente mètres d'envergure. Il est fait de lave et de magma, et ses écailles sont en permanence incandescentes, léchées par les flammes. La violente chaleur qui émane de lui renforce encore le sentiment de pouvoir qu'il dégage. Malgré sa taille, il est vif et surprend par sa fluidité de mouvement et ses remarquables prouesses aériennes. Sa forme élémentaire impressionne encore plus : c'est une tempête de flammes et d'explosions. Kroryn l'assume souvent au cœur d'un volcan pour en aviver l'éruption. Il lui arrive aussi de parcourir ainsi le ciel tel un ouragan de flammes. Enfin, il peut prendre un corps d'homme de forte stature pour marcher sur la terre entre les mortels. Il est cependant limité, ne pouvant l'endosser que pendant le jour. Une fois que le soleil a disparu derrière l'horizon, il est obligé de reprendre une de ses deux autres formes.

La caste des combattants

Cette caste est de loin la moins stricte de toutes. Elle constitue un rassemblement d'hommes et de femmes de tous horizons qui se retrouvent liés par la passion du combat. Kroryn n'a pas l'intention d'en faire une armée. Il cherche plutôt à donner à chaque membre une chance de devenir le combattant ultime. Les guerriers doivent briller en tout. Ils sont tenus d'avoir la meilleure condition physique et mentale possible et d'exceller dans le maniement des armes. Les guerriers doivent se plier à un code de conduite honorable et respecter leurs adversaires pour obtenir la même chose en retour. Kroryn veut des héros qui aient un sens aigu de l'honneur. La caste des combattants doit apprendre à un homme à tuer et à mourir dignement. Le temple majeur de la caste est à Ankar, Cité du Feu et capitale de Kar. C'est une ville de mercenaires et de soldats de fortune où chacun peut prouver sa valeur dans les arènes. Kroryn assiste parfois aux plus belles joutes et enseigne aux meilleurs les techniques qu'il met au point depuis des millénaires.

Le Lien

De tous les combattants parcourant Kor, les dragons sont les plus puissants. Que certains hommes cherchent à se lier à eux, pour bénéficier de leur force, paraît donc dans la nature des choses à Kroryn. Il ne favorise pourtant pas le Lien, laissant à chaque individu, dragon ou homme, la liberté de choix. Kroryn admire la vaillance des Élus. Il sait que certains d'entre eux sont même capables de rivaliser au corps à corps avec certains jeunes dragons.

Kroryn n'est pas de ceux qui reconnaissent la valeur d'un homme aux capacités surnaturelles qu'il emploie. Il aime les vrais combattants qui parviennent à la victoire grâce à leur seule volonté et à leur puissance musculaire. Les Faveurs qu'accordent ses enfants sont en rapport avec cette vision des choses. Elles ne sont pas toujours spectaculaires, mais permettent d'accomplir des prouesses physiques immenses.

Les faveurs draconiques

Premier niveau : l'œil incandescent

Le personnage peut percevoir la chaleur dégagée par tous les corps chauds (êtres humains, animaux, feux de camp, etc.) sur une distance maximale de dix mètres par point de Perception. Lorsqu'il utilise ce pouvoir, il doit cependant modifier sa vision et son regard ne balaie plus qu'un angle restreint. Ses jets de Perception classiques sont réduits de 3. Le personnage doit, de plus, effectuer un jet de Mental + Perception contre une Difficulté de 10 pour déterminer avec exactitude la nature de la masse de chaleur qu'il observe. Chaque NR peut lui donner une information supplémentaire (la créature est blessée, le feu est d'origine magique, etc.).

Deuxième niveau : le flot de lave

Grâce à cette Faveur, le personnage peut, à tout moment d'un combat, décider de ne plus effectuer la moindre action de défense jusqu'à la fin de l'affrontement. La Difficulté de tous ses jets d'attaque n'est alors plus augmentée par les pénalités d'actions supplémentaires. De plus, tous ses dommages sont augmentés de 3 fois la valeur de la Tendance Dragon du personnage. Une fois la Faveur déclenchée, il est tout simplement impossible de tenter la moindre action défensive.

Troisième niveau : la cérémonie du volcan

En utilisant cette Faveur, le personnage peut s'enflammer littéralement, transformant son corps en une véritable torche vivante. Les effets de ces flammes ne lui causent aucun désagrément, mais toutes les créatures et les matières inflammables qui entrent en contact avec lui subissent les dommages du feu. Chaque contact provoque une brûlure causant (15 + 1D10) points de dommages. Ces dommages sont doublés dans le cas de créatures particulièrement sensibles au feu. De plus, toutes les matières inflammables ont 50% de chance de prendre feu dès le premier contact. Les flammes perdurent pendant 10 tours pour chaque Point de Tendance Dragon que possède le personnage. Les flammes disparaissent immédiatement si le personnage fait appel aux Tendances et conserve un autre dé que celui du Dragon, ou si le dé du Dragon obtient un 1, qu'il soit ou non conservé.



Quatrième niveau : la danse des étincelles

Cette Faveur permet au personnage d'entrer dans une transe hypnotique, sorte de frénésie guerrière accompagnée d'une danse effrénée. Le personnage se met à tournoyer sur lui-même à grande vitesse puis, après quelques secondes, devient capable de se déplacer et de combattre sans cesser de tournoyer. Toutes les attaques portées contre lui voient leur Difficulté augmenter de 5. De plus, le personnage voit le rang d'Initiative de toutes ses actions augmenter de 4 et double sa Force lorsqu'il inflige des dommages.

Cinquième niveau : le feu intérieur

Le Lien octroyé par Kroryn permet au personnage de puiser dans sa propre énergie vitale pour faire naître le feu, à l'image des dragons qui soufflent leur venin embrasé. En prenant la posture du dragon, le personnage devient capable de cracher un jet de flammes tourbillonnantes qui atteindra automatiquement sa cible, pour peu qu'elle soit située à moins de quarante mètres de lui. Pour chaque case de blessure que le personnage décide de noircir, en commençant par les égratignures, le jet de flammes inflige 20 points de dommages à la cible et 5 à toutes les cibles présentes dans un rayon de dix mètres autour de la trajectoire du jet. Toutes les créatures particulièrement sensibles au feu subissent le double des dommages. Les dragons du feu et les créatures immunisées divisent les dommages par deux. Il faut une action pour activer la Faveur et une autre pour cracher le jet de flammes.

Nenya

"La magie rend les rêves réalité."

Nenya est le Dragon de la Magie et des Rêves. On la nomme aussi Chimère, pour souligner sa liaison avec les rêves. Passionnée par l'occulte, l'onirisme et le métaphorique, Nenya n'a pas de contact avec les contingences matérielles, préférant se créer sa propre réalité en pensée. Rien ne lui semble impossible, car elle déforme harmonieusement le cadre du réel à volonté. Loin de se sentir liée par d'arbitraires lois physiques, elle se joue habilement de toutes les règles pour réaliser des miracles incroyables.

Nenya comprend les énergies qui sont à la source de toute chose. Elle sait les utiliser pour modifier l'univers ou la vision de celui qui regarde. Ses pouvoirs sont étranges, car ils lui permettent d'apporter une touche de poésie à tout ce qu'elle croise. En sa présence, même le plus insignifiant objet paraît enrobé de mystère et détenteur de merveilleux pouvoirs.



personnalité

Nenya est incompréhensible. Son comportement n'a jamais rien de rationnel et elle ne semble guidée par aucune logique. Elle se contente de se laisser porter au gré des songes, mue par une vision quelque peu décalée du monde. Souvent, elle quitte la matière pour s'évader dans les esprits qui l'entourent et magnifier leurs désirs. Nenya est très sensible. Elle perçoit les plus infimes perturbations dans les éléments qui l'entourent et est capable d'analyser toutes les situations grâce à des sensations qu'elle seule comprend et maîtrise. Loin d'être méprisante pour le monde, elle en est simplement trop éloignée pour participer pleinement à ses affaires. Cependant, ses interventions sont toujours merveilleuses, car elles profitent de sa magie.

Mentalité

Les Grands Dragons : Nenya a beaucoup de respect pour ses frères et sœurs. Elle admire leur emprise sur le monde et envie leur facilité à se passionner pour des sujets bassement concrets. Loin des querelles internes, elle se contente généralement d'aller sillonner leurs rêves pour les influencer positivement. Ses trois frères aînés, Brorne, Kroryn et Kezyr, sont bien trop sérieux pour elle. Nenya leur vient parfois en aide en tentant de les faire rêver, obsédés qu'ils sont par les "choses vraies" de la Terre et des hommes. Elle admire beaucoup Ozyr, qui comprend et explique tout ce qu'elle-même se contente de rêver. En revanche, elle est profondément liée avec Heyra, qui partage avec elle un profond amour du merveilleux et de la nature. Elle s'entend bien avec Khy, mais le considère trop impliqué dans les affaires humaines. Quant à son fils, Szyl, il partage avec elle la légèreté de l'existence. Szyl se contente de survoler ce que sa mère magnifie. Rival onirique de Nenya, Kalimsshar est aussi un puissant allié qui partage avec elle une conception extensive du monde - et n'hésite pas à distordre la réalité pour la rendre plus conforme à ses désirs. Nenya respecte sa puissance et admire sa connaissance de la magie, qui est sûrement la plus forte après la sienne.

Ses dragons : les dragons de la magie sont particulièrement envoûtants. Ils changent de couleur avec les saisons et participent au bien-être du monde en le fertilisant de leur magie. Chaque fois qu'ils font appel aux énergies, l'excédent retombe, fertilisant la terre et faisant naître des sources ou des fontaines bénéfiques. Nenya utilise ses dragons pour apporter la beauté de sa parole dans le monde. Ils peuplent également les rêves des habitants de Kor en leur inspirant de bonnes actions.

Les hommes : Nenya n'est pas très à l'aise en présence d'humains, qui lui semblent toujours beaucoup trop "réels" à ses yeux. À leur époque, les Immortels présentaient beaucoup plus de profondeur. Ils étaient tous capables de sentir la magie. Aujourd'hui, peu nombreux sont ceux qui perçoivent la notion même de poésie contenue dans les arts occultes.

Les déviances : l'Humanisme s'oppose complètement à Nenya. D'essence magique, les dragons n'ont pas besoin de comprendre le monde pour être libres - car ils sont le monde. La démarche intellectuelle et mystique des Humanistes consiste en fait à remettre en cause la magie pour trouver une explication à ce qui n'en possède aucune. Nenya est l'une des plus grandes ennemies de cette Tendance. Elle est moins démonstrative que Brorne et ses Inquisiteurs, mais tout aussi virulente. C'est d'ailleurs une des rares choses qu'elle prenne au sérieux et considère comme dangereuse. Quant à Kalimsshar, son fatalisme n'est en fait qu'une vision différente de la magie. Il s'oppose à Nenya comme les ténèbres s'opposent à la lumière - l'un ne pouvant exister sans l'autre. Leur lutte éternelle est philosophique, l'un comme l'autre étant les deux faces de la même vérité.



Apparence et comportement

Sous sa forme première, la Chimère apparaît comme une gracieuse créature draconique dont le corps diaphane étincelle comme le diamant. Elle diffuse selon la lumière toutes les couleurs du spectre. Scintillante et lumineuse, sa seule présence éclaire toute chose d'une aura merveilleuse. Nul ne peut dire si son apparition est réelle ou si elle n'est qu'une hallucination collective. Dans les rêves, Nenya prend toutes sortes de formes, mais elle transmet toujours des sentiments d'exaltation bénéfiques. Sa forme élémentaire est celle d'un immense arc-en-ciel multicolore au pied duquel, dit-on, se trouve une source d'eau pure. Quant à son apparence humaine, elle est assez déroutante. C'est une femme sans visage, dont seuls les yeux luisent dans le lointain. Elle ne peut se trouver à proximité d'autres êtres, restant toujours à la limite du champ de vision, à bonne distance. Sa silhouette gracile est généralement nimbée d'une faible aura blanche et brumeuse.

La caste des mages

Les hommes qui se passionnent pour les arts magiques sont assez nombreux. Nenya les accueille tous et leur transmet les bases de son savoir. Elle leur montre la beauté du monde et leur apprend à reconnaître les éléments fondamentaux qui le composent. Elle leur propose une vision onirique des choses et leur enseigne à faire prendre corps à leur rêves. Cependant, nombreux sont ceux qui se limitent à utiliser toute leur vie les schémas les plus simples et qui se contentent de maîtriser les effets les plus triviaux. Les véritables mages sont rares aux yeux de Nenya. Alors qu'il est relativement simple de devenir mage, atteindre le Statut de Maître requiert du talent, de l'inspiration et de la patience. C'est alors dans leurs rêves que ces êtres d'exception peuvent rejoindre la Chimère et apprendre les plus grands secrets.

Le Lien

Loin de favoriser le Lien avec ses dragons, Nenya tient cependant à ce que de nombreux mages puissent vivre cette expérience. Elle encourage donc les membres de sa caste à se lier avec des jeunes de toutes les familles. Recevoir un Lien avec un dragon de la magie est un privilège rare qui n'est accordé qu'exceptionnellement. Seuls les individus vraiment capables de percevoir la poésie du monde y ont accès.

Nenya utilise sa magie pour embellir le monde. Elle diffuse une poésie magique là où elle se trouve. Les Faveurs qu'elle offre permettent à ses Élus de bénéficier de sa maîtrise des rêves. Elle leur ouvre de nouvelles perspectives et les emmène dans le royaume des songes.

Par le biais de ses Faveurs, Nenya ouvre à ses Élus les portes de l'Éther, le monde immatériel et fugace qui n'existe qu'au travers des songes des hommes, des dragons et de Moryagorn. Plus qu'un monde parallèle, l'Éther est un refuge féerique où se croisent toutes les pensées des rêveurs. Il n'existe qu'au travers de multiples bulles mentales crées par les rêves. En fait, l'Éther n'est arpentable que par fragments, le passage d'une facette à l'autre recquiérant finesse et précaution. Nul ne peut vivre indéfiniment dans l'Éther sans bouleverser le psychisme de l'être à l'origine des songes qui le constituent.

Les faveurs draconiques

Premier niveau : le monde éthéré

Cette Faveur est très puissante, mais elle ne peut être utilisée que durant la nuit, car elle utilise les rêves convoyés par la Chimère. Grâce à cet avantage, le personnage peut modeler un rêve et l'envoyer à un individu de son choix afin de faire passer un message ou de provoquer un cauchemar. La Difficulté du jet de Mental + Empathie varie en fonction du degré de connaissance qui unit les deux personnes. S'il s'agit d'amis de longue date, de parents ou de proches compagnons, la Difficulté est de 10. Si le personnage connaît sa cible de vue ou qu'il ne lui a adressé la parole que quelquefois, elle passe à 15. Si le personnage n'a jamais vu sa cible, la Difficulté est de 20. La possession d'un objet appartenant à la cible ou la préparation d'un rituel magique peut diminuer cette Difficulté, tout comme une défense magique ou un mauvais environnement peut l'augmenter.

Deuxième niveau : le rêve éveillé

À ce niveau de Faveur, l'Élu bénéficie d'un léger décalage dans la perception que les autres ont de lui dans l'espace. Tant qu'il ne se livre à aucune action offensive, la Difficulté pour le toucher augmente de 10 car ses adversaires ont tendance à frapper là où il se trouvait quelques instants plus tôt. Dès que le personnage se manifeste de manière trop visible, en déclarant une attaque ou en lançant un sortilège offensif, il perd le bénéfice de cette Faveur et ne le retrouve qu'après une nuit de sommeil.

Troisième niveau : le manteau de chimère

Cette Faveur permet au personnage de lancer et de conserver un dé supplémentaire du Dragon chaque fois qu'il effectue une action impliquant l'Empathie, la psychologie, la perception de l'invisible ou l'onirisme.

Quatrième niveau : les miroirs des songes

Cette Faveur permet à l'Élu de façonner et de projeter des illusions si crédibles qu'il est possible de les toucher, de les sentir, et même de les combattre. Tout d'abord, le personnage doit décrire avec précision l'illusion qu'il souhaite créer. Ensuite, il doit réussir un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté fixée par le meneur de jeu, en fonction de la complexité, de la taille et du degré de réalisme désirés. À titre de référence, créer l'illusion d'un cheval au galop demandera une Difficulté de 5. Cette Difficulté sera augmentée de 5 si les chevaux sont en troupeau et proches de l'observateur, de 10 s'ils se précipitent pour piétiner le spectateur... Une telle illusion dure un nombre de tours égal à la valeur d'Empathie du personnage. Il est cependant possible de la maintenir en réussissant, à chaque tour supplémentaire, un jet de Mental + Volonté contre la Difficulté de création de l'illusion, augmentée de 5 par tour. Seuls les Élus de Nenya et les dragons ont une chance de comprendre qu'il s'agit d'une illusion, en réussissant un jet de Mental + Empathie contre la Difficulté de création +5.

Cinquième niveau : l'abîme de l'esprit

Une fois par nuit, le personnage peut s'insinuer dans les songes d'un être humain avec qui il a déjà eu un contact, physique ou verbal, et lui dérober une partie de sa mémoire. Il est ainsi possible de ne gommer qu'une simple phrase, mais aussi une semaine toute entière. Le personnage ne peut effacer plus de journées de souvenirs qu'il ne possède de points d'Empathie.

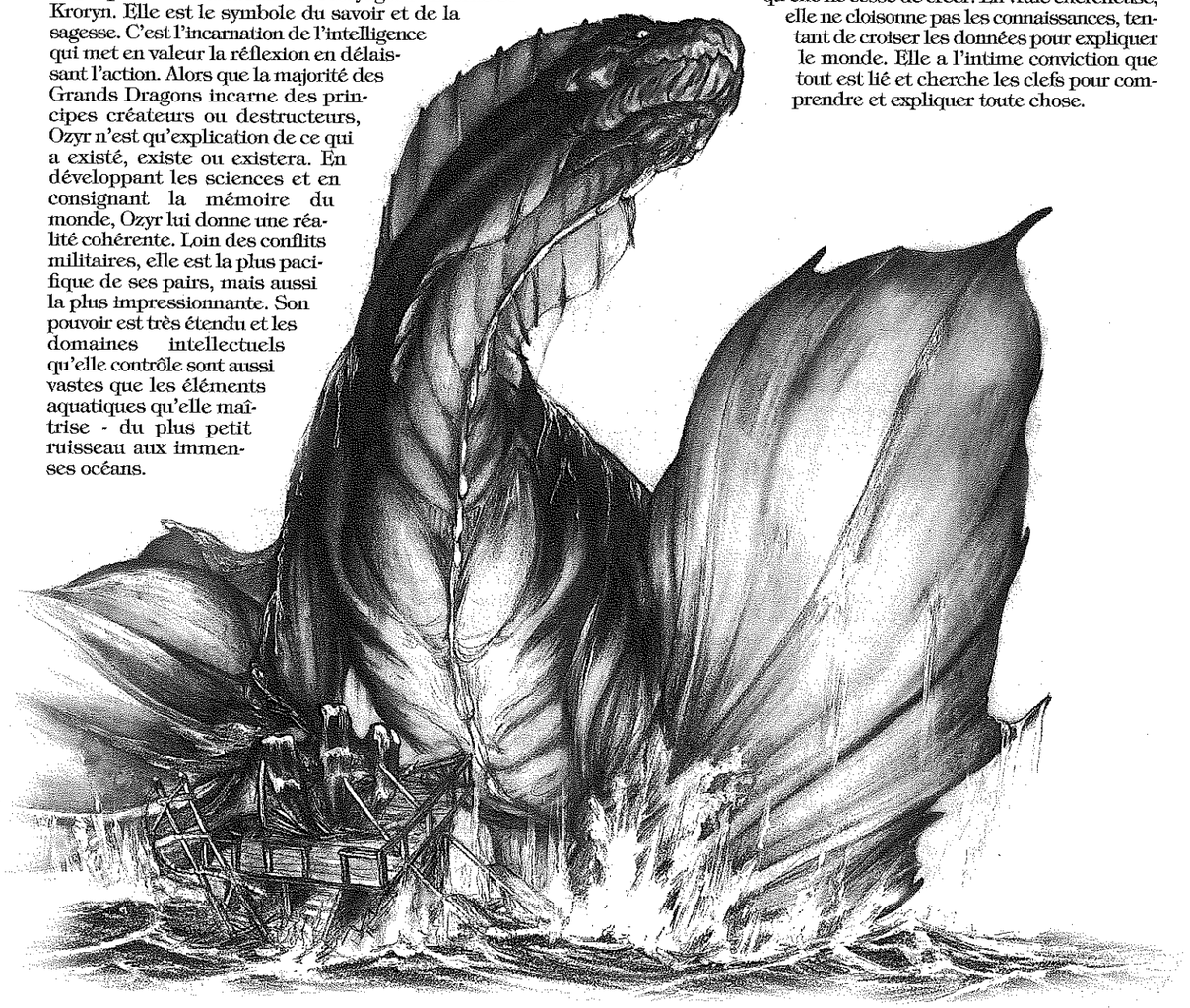
Ozyr

"L'encre du savant est aussi précieuse que le sang du guerrier."

Personnalité

Ozyr est sage et réfléchie. Elle est avare de ses paroles, mais sa moindre intervention est toujours chargée de sens. Le savoir dont elle est la gardienne est une source de puissance inépuisable, aussi cherche-t-elle à contrôler le développement de l'enseignement pour éviter que des révélations dangereuses ne tombent entre des mains malveillantes. Tourmentée par le doute, Ozyr est loin d'être l'entité omnisciente et omnipotente que l'on imagine. Elle passe son temps à vérifier son savoir et à approfondir les nouveaux domaines de réflexion qu'elle ne cesse de créer. En vraie chercheuse, elle ne cloisonne pas les connaissances, tentant de croiser les données pour expliquer le monde. Elle a l'intime conviction que tout est lié et cherche les clefs pour comprendre et expliquer toute chose.

Ozyr est le Dragon des Océans et de la Connaissance. En tant que principe féminin, elle se détache des deux premières créations de Moryagorn - Brorne et Kroryn. Elle est le symbole du savoir et de la sagesse. C'est l'incarnation de l'intelligence qui met en valeur la réflexion en délaissant l'action. Alors que la majorité des Grands Dragons incarne des principes créateurs ou destructeurs, Ozyr n'est qu'explication de ce qui a existé, existe ou existera. En développant les sciences et en consignant la mémoire du monde, Ozyr lui donne une réalité cohérente. Loin des conflits militaires, elle est la plus pacifique de ses pairs, mais aussi la plus impressionnante. Son pouvoir est très étendu et les domaines intellectuels qu'elle contrôle sont aussi vastes que les éléments aquatiques qu'elle maîtrise - du plus petit ruisseau aux immenses océans.



Mentalité

Les Grands Dragons : Ozyr a une place à part dans l'ordre de la famille. Ses frères et sœurs partagent avec elle d'immenses pouvoirs, mais ils sont bien moins instruits. Alors que les autres se passionnent pour le présent, Ozyr veut comprendre le passé et anticiper l'avenir. Elle n'a que faire des royaumes et des batailles et ne lutte pas pour imposer son point de vue. Elle sait que son domaine de prédilection, la connaissance, est bien au-delà des polémiques des uns et des autres. Elle met donc tous ses frères et sœurs sur un pied d'égalité absolu. Ils sont tous nécessaires à l'équilibre universel et doivent donc tous posséder le même pouvoir dans un monde en harmonie. Kalimsshar est de ce fait traité au même titre que les autres. Cependant, Ozyr reste méfiante à son égard, car sa vision du savoir reste très utilitariste. Le Neuvième Dragon se demande toujours quelle opportunité pratique tirer de chaque chose pour accroître son pouvoir.

Ses dragons : les dragons des océans sont des êtres discrets qui préfèrent peupler les grandes étendues aquatiques plutôt que de survoler les terres - même s'ils savent parfaitement utiliser leurs ailes. Comme Ozyr, ils se mêlent rarement aux querelles séculières, préférant utiliser leur temps à apprendre. Ils ont aussi un rôle de censeur et disposent d'un droit de regard sur les recherches des hommes, rapportant les découvertes à Ozyr et consignant les progrès. Comme Ozyr voit d'un assez mauvais œil les déplacements maritimes sans son consentement, ils sont chargés de guider les embarcations autorisées - et de faire sombrer les autres.

Les hommes : Ozyr est passionnée par l'humanité, qui constitue l'un de ses sujets d'études favoris. Les sciences ont véritablement pris de l'importance avec le développement d'une élite humaine de la connaissance. Ozyr s'attache donc à guider le savoir et à orienter la réflexion. Il arrive cependant qu'un homme doué de capacités remarquables arrive à transcender ses limites et comprenne quelque chose d'interdit. Ozyr tente alors de retenir le savoir en le consignant scrupuleusement, sans le répandre, attendant que le temps soit venu de livrer aux hommes le fameux secret.

Les déviances : Ozyr n'a pas un tempérament violent. Cependant, elle est une farouche opposante de toutes les théories humanistes, car elle a l'intime conviction que les dragons et les humains ont tous deux accès à des domaines réservés de savoir. L'un sans l'autre, leur progression ne peut être complète et parfaite. De plus, elle trouve que la boulimie de savoir dont font preuve les Humanistes les aveugle. Ils refusent de voir que les dragons, au même titre que les hommes, sont des êtres inspirés par l'esprit et capables de se comprendre. Pour Ozyr, l'Humanisme est le plus grave des fanatismes, car c'est celui de l'esprit brillant. Quant au Fatalisme, Ozyr n'y voit que la dérive excessive et impulsive de la soif du pouvoir qui fait passer la fin avant les moyens.

Apparence et comportement

De ses trois formes, Ozyr assume le plus souvent la première. Son corps draconique fait penser au mélange entre un dragon et une tortue de mer géante. Elle mesure une centaine de mètres de long et, si elle est également capable de voler, elle préfère se déplacer en nageant dans les vagues. Sa carapace écailleuse lui permet de résister aux pressions les plus fortes et de descendre au fond des profondes failles océaniques. Elle est le plus imposant de tous les Grands Dragons. La forme élémentaire d'Ozyr est une tempête maritime particulièrement violente. Elle ne l'utilise que rarement, principalement pour couler les embarcations humanistes. Enfin, il arrive qu'Ozyr prenne apparence humaine pour venir consulter un savant ou un livre. Elle choisit alors généralement le corps d'une femme d'âge mûr, accompagnée d'une enfant et d'une vénérable femme de lettres. Sa marque lui interdit de laisser ces trois formes complémentaires se séparer de plus de quelques centimètres, aussi Ozyr se déplacent-elles de concert en toutes circonstances.

La caste des érudits

Les érudits sont peu nombreux, mais leur caste est sûrement la plus prestigieuse de toutes. Alors que l'apprentissage du combat ou de la magie peut rapidement apporter de grands pouvoirs, les érudits passent souvent leur vie à penser et à évoluer. Les domaines de connaissance sont si étendus que les érudits sont parfois très éloignés les uns des autres. Ozyr tente cependant de favoriser le partage des connaissances. Elle pousse les érudits à comparer leur point de vue et à toucher à plusieurs domaines du savoir. Depuis Oforia, elle favorise le développement de la caste en envoyant des copies des ouvrages majeurs dans les grands temples érudits de Kor.

Le Lien

Le Lien n'est pas quelque chose de simple pour Ozyr. Elle ne veut pas en effet favoriser certains hommes plus que d'autres dans leur accès à la connaissance. Cependant, elle reconnaît qu'être lié à l'un de ses descendants est un grand atout pour un homme. Celui-ci va pouvoir bénéficier de la sagesse et des enseignements d'un dragon de savoir et de compréhension. De même, pour ses dragons, souvent solitaires et un peu loin des réalités du monde, le Lien peut être une bonne expérience, capable d'ouvrir leur esprit à de nouvelles questions. Ozyr utilise ses dragons pour contrôler les érudits, les Humanistes et les Prophètes, mais elle est souvent surprise par l'empathie puissante qui lie alors les deux êtres et les écarte de la droite ligne de la logique pour les faire plonger dans le mysticisme. Le savant et le sage semblent alors se confondre.

Ozyr favorise de ses connaissances les Élus de ses enfants. Elle leur ouvre les portes de savoirs souvent interdits ou perdus depuis des millénaires. Cependant, les Faveurs du Lien ne remplacent pas de réelles connaissances académiques.

Les faveurs draconiques

Premier niveau : le secret du verbe

Le personnage est jugé digne de l'instruction d'Ozyr. Il peut alors utiliser la langue draconique pure, et ce quelle que soit son éducation ou sa culture. L'esprit du dragon des océans se mêle au sien pour lui insuffler spontanément les multiples figures de style et règles de prononciation de ce langage. Le personnage peut alors s'adresser aux dragons de tous types dans leur langue originelle sans avoir à utiliser la forme abâtardie des hommes. Il peut de plus comprendre intuitivement tous les dialectes et patois dérivés de cette langue sans avoir à s'habituer à l'accent local. Il ne peut par contre pas parler ce dialecte, recourant soit à la langue pure ou à la forme humaine pour s'exprimer. Les dragons apprécient que l'on s'adresse à eux dans la langue pure et cette habileté est un grand atout social vis-à-vis des ailés comme des hommes.

Deuxième niveau : l'infinie sagesse

Cette Faveur permet au personnage de puiser dans la connaissance d'Ozyr pour obtenir la réponse à une question qu'il se pose. Le joueur doit effectuer un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 10 et chaque NR lui donne un élément de réponse. Ces éléments peuvent être délayés par le meneur de jeu si celui-ci estime que la question est particulièrement difficile ou que le personnage n'est pas censé tout apprendre tout de suite. En d'autres termes, c'est à lui de se substituer au dragon des océans pour répondre au personnage. Par exemple, s'il tente de découvrir où se cache le mage qu'il traque depuis des semaines, le meneur de jeu peut se contenter de lui répondre "à l'est", "dans une cité côtière", "à l'abri du regard de Szyl", etc.

Troisième niveau : le poids du souvenir

En établissant un contact empathique avec n'importe quel être humain consentant, le personnage peut partager la vision d'un souvenir enfoui dans la mémoire de l'individu - ou inversement. La vision peut être vieille de plusieurs années, mais le personnage ne peut maintenir le lien plus d'un nombre de minutes égal à sa Volonté. Pour chaque minute ainsi écoulée, il peut partager une heure de souvenirs réels. Si la personne n'est pas consentante, il est possible de forcer le contact en réussissant un jet d'opposition en Mental + Empathie contre Mental + Volonté de la cible. Un jet réussi ne permet d'établir qu'un contact de quelques secondes, ce qui correspond tout au plus à quelques minutes de souvenirs.

Quatrième niveau : l'esprit des profondeurs

Tout comme le vent colporte les rumeurs, l'eau conserve dans ses profondeurs les secrets de toute chose. Cette Faveur permet au personnage de créer, l'espace de quelques minutes, un lien télépathique très profond avec l'esprit de n'importe quel cours d'eau. En fonction de la taille et de la profondeur de cette source d'eau, le personnage pourra avoir accès à des consciences plus ou moins intelligentes, sensibles et bien disposées. On distingue quatre catégories de cours d'eau : les bassins, les mares, les lacs et les océans. Pour contacter un esprit, le personnage doit se concentrer et réussir un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 20 s'il s'agit d'un océan - ou assimilé. Cette Difficulté est réduite de 5 par catégorie de cours d'eau inférieure - soit 15 pour un lac, 10 pour une mare et 5 pour un bassin. Pour chaque NR obtenu, le personnage a le droit de poser une question à l'esprit qu'il contacte et d'obtenir une réponse fiable. Attention, les esprits de l'eau ne peuvent répondre qu'à des questions théoriques, liées à des connaissances anciennes ou communément répandues, et fournir des informations sur ce dont ils ont été témoins récemment. Ainsi, l'esprit d'un océan pourra parler du bateau qui a gagné le port d'Oforia une semaine plus tôt, ou répondre à des questions concernant l'histoire, mais il n'aura pratiquement aucune chance de connaître le nom d'un marchand résidant à Havre...
Cette Faveur ne peut être utilisée qu'une seule fois par jour pour un seul et même cours d'eau. Généralement, s'ils acceptent de bonne grâce d'aider un Élu d'Ozyr, les esprits marins des grands cours d'eau aiment également "négocier" leurs faveurs, en demandent quelques menus services en échange (réparer un pont, apprendre une nouvelle histoire, faire fuir une meute de prédateurs rôdant aux alentours, etc.).

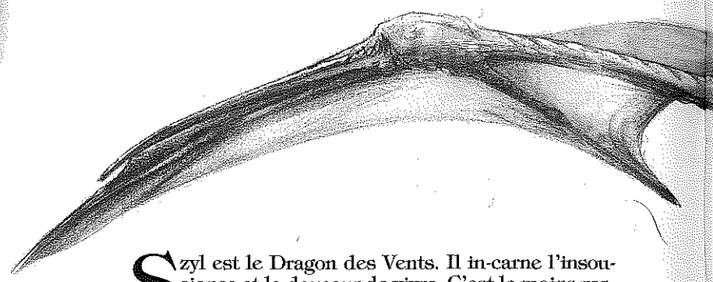
Cinquième niveau : la rive harmonie

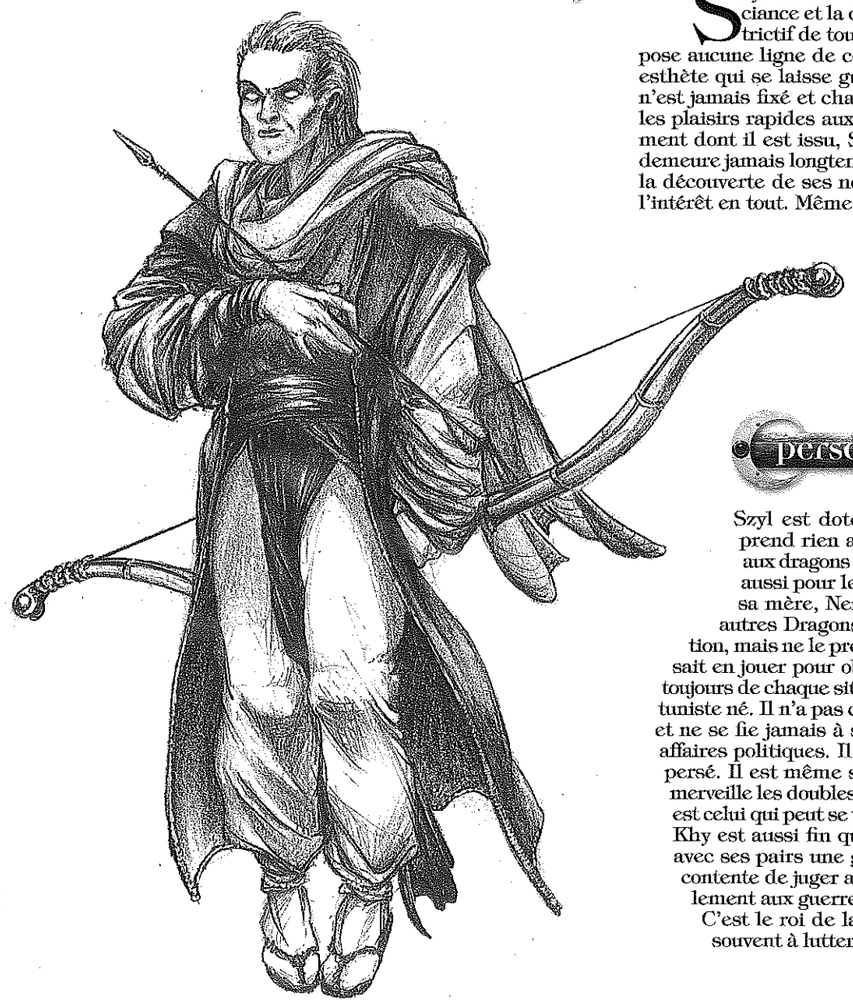
Grâce à cette Faveur, le personnage peut étendre le champ de sa conscience et profiter de l'expérience de n'importe quel être doué de réflexion, présent dans un rayon égal à sa Volonté en mètres. Trois fois par jour, il peut utiliser cette Faveur pour partager une Caractéristique intellectuelle (Volonté, Intelligence, Perception ou Empathie), un Attribut (Mental ou Social), une Compétence, un sortilège, une Discipline ou n'importe quel autre trait technique (Avantage ou bonus temporaire), à l'exclusion des Privilèges, Techniques, Bénéfices ou Faveurs. Il lui suffit d'annoncer le trait qu'il souhaite "copier" pour que le meneur de jeu lui attribue la meilleure valeur présente aux alentours. Une fois copiée, cette valeur reste effective pendant un nombre de tours égal à son Attribut Mental. Si aucun être vivant ne possède un meilleur score que lui dans le trait annoncé, l'effet de la Faveur est tout de même perdu. Les animaux et les monstres dénués de véritable intelligence ne sont pas affectés par ce pouvoir - faut-il préciser que les dragons sont, quant à eux, incroyablement intelligents ?



szyl

"Le vent fait chanter les hommes et porte jusqu'à moi tous les parfums du monde."



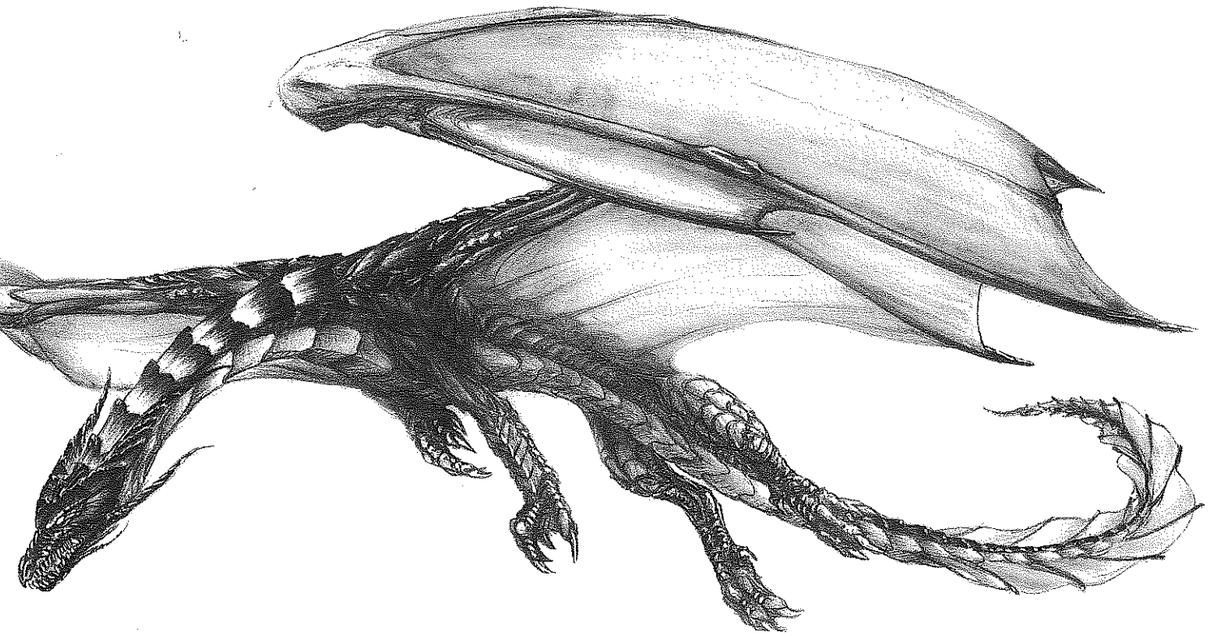


Szyl est le Dragon des Vents. Il in-carne l'insouciance et la douceur de vivre. C'est le moins restrictif de tous les Grands Dragons, car il ne propose aucune ligne de conduite rigide. C'est un artiste, un esthète qui se laisse guider au gré de ses inspirations. Il n'est jamais fixé et change constamment d'avis, préférant les plaisirs rapides aux longues quêtes. Tout comme l'élément dont il est issu, Szyl est léger et inconsistant. Il ne demeure jamais longtemps en place, parcourant le monde à la découverte de ses nombreuses merveilles, trouvant de l'intérêt en tout. Même s'il est supérieurement intelligent, le Dragon ne cherche pas à convaincre les autres êtres de suivre son exemple. Il se contente de passer, apportant avec lui la fraîcheur de la brise et la fougue de la tempête.

personnalité

Szyl est doté d'un humour dévastateur. Il ne prend rien au sérieux et fait des plaisanteries, aux dragons comme aux hommes. Il se passionne aussi pour les arts et les lettres, ayant hérité de sa mère, Nenya, le goût des belles choses. Les autres Dragons le considèrent souvent avec affection, mais ne le prennent pas vraiment au sérieux. Szyl sait en jouer pour obtenir d'eux ce qu'il veut. Il profite toujours de chaque situation au maximum. C'est un opportuniste né. Il n'a pas cependant un caractère très marqué et ne se fie jamais à ses frères pour ce qui concerne les affaires politiques. Il lui arrive d'être distrait, voire dispersé. Il est même souvent enclin à mentir, utilisant à merveille les doubles sens et les malentendus. Bien malin est celui qui peut se vanter de l'avoir roulé. Seul son frère Khy est aussi fin que lui à ce jeu-là. Il ne partage pas avec ses pairs une grande conception du monde. Il se contente de juger au cas par cas. Szyl s'oppose généralement aux guerres et aux batailles qui le déprime. C'est le roi de la ruse - se battre contre lui revient souvent à lutter contre le vent.

LE MONDE LE JOUEUR LE MENEUR L'AVENTURE



mentalité

Les Grands Dragons : Szyl est en assez bons termes avec ses pairs. Il ne leur porte pas ombrage, se contentant parfois de rire un peu à leurs dépends. Les autres l'apprécient car il apporte une touche de bon sens et relativise souvent leurs visions tranchées de toute chose. Szyl quant à lui ne les prend pas à la légère car il a conscience de leur importance dans l'équilibre du monde. Il se contente de jouer son rôle, acceptant que d'autres aient plus de poids que lui. Parfois, il lui arrive d'aller trouver un autre Grand Dragon pour dialoguer avec lui et lui donner un point de vue différent et modéré, en fin diplomate qu'il est. Même Kalimsshar apprécie ses conseils et tient compte de son avis pacifique. Szyl ne l'apprécie pas trop, car il porte la gravité de la mort, mais il ne le craint pas.

Ses dragons : les dragons des vents sont très indépendants. Ils passent leur temps à voyager et se livrent à des balais aériens gracieux et inutiles. Szyl apprécie leur compagnie. Ensemble, ils échangent leurs souvenirs et se racontent leurs aventures. Szyl ne leur a donné aucune hiérarchie ni organisation. Ils se respectent tous et n'ont pas besoin d'un ordre pour profiter de l'existence. Ils propagent la vision épicurienne de la vie que leur enseigne Szyl.

Les hommes : Szyl aime bien les hommes. Nombreux sont ceux qui partagent avec Szyl une certaine conception du bonheur. Szyl leur offre généralement une vie d'aventure et de liberté au sein de sa caste. Il leur ouvre les portes du monde en leur permettant de le parcourir en tout sens. De plus, il encourage chez eux les dons artistiques. Les humains possèdent de multiples talents et ne cessent de le surprendre. Il passe beaucoup de temps parmi eux, leur inspirant souvent une passion sans limite.

Les déviances : Szyl n'est pas le Dragon des grandes théories. Il trouve que les Humanistes sont des empêcheurs de voler en rond de la pire espèce. Leur tentative de construction de machines volantes et d'armes mécaniques à projectiles l'amusent - mais il prend tout de même soin de les détruire. L'homme a sa place sur terre, le dragon dans les airs. Tel est l'ordre des choses et Szyl n'est pas partisan d'un changement à ce sujet. Quant au Fatalisme, c'est pour Szyl une tentative désespérée d'échapper à la mort. Il comprend que certains cherchent le pouvoir, mais préfère profiter de ce qu'il possède. Chercher à transcender l'univers est sûrement très intéressant, mais guère divertissant et un peu inquiétant à ses yeux. Il condamne simplement la violence de certains actes perpétrés au nom de Kalimsshar.

apparence et comportement

Szyl possède un corps draconique fin et racé. Ses longues ailes lui permettent de se diriger à sa guise à travers les cieux. Chacun de ses mouvements n'est que grâce et élégance. Il est le plus rapide de tous les Dragons, atteignant en vol des vitesses incroyables. Sa forme élémentaire est des plus discrètes. C'est une brise d'été à la fois douce et chaude. Elle transporte de nombreux parfums d'arbres, de fleurs et de fruits. De plus, elle s'accompagne généralement d'un air musical entraînant. Tous ceux qui utilisent la magie ou qui sont régulièrement en contact avec des dragons percevront la nature étrange de la brise, mais nul ne saura avec certitude qu'il s'agit bel et bien du Grand Dragon des Vents. La troisième forme de Szyl est humaine. Il aime bien la revêtir et prend généralement l'apparence d'un jeune homme à l'allure engageante.

Son sourire charmeur laisse rarement les femmes indifférentes. Pourtant, comme tous ses frères à l'exception de Khy, assumer l'image de l'Homme est assez difficile. Szyl ne peut toucher la terre quand il est ainsi. Il flotte donc en permanence à quelques centimètres du sol.

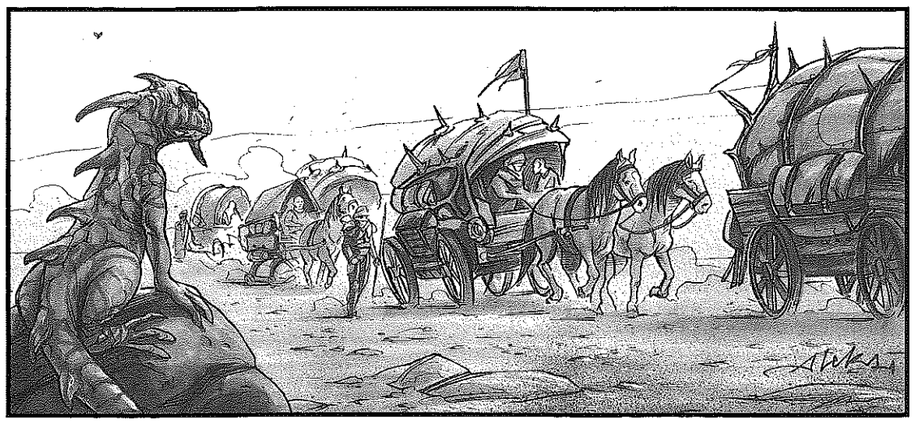
La caste des voyageurs

Il n'y pas vraiment de fortune à faire lorsqu'on est perpétuellement sur les routes. C'est pourquoi Szyl n'impose pas aux membres de sa caste d'éternels voyages. Chacun va à sa guise de cités en villages, s'arrêtant le temps qu'il désire pour vivre là ses expériences. Szyl offre à ceux qui le suivent une organisation hospitalière dans laquelle tout le monde est bien reçu. Rien n'est plus chaleureux qu'une nuit passée à partager les souvenirs d'un groupe de voyageurs, réunis là par les hasards du destin. Ils vont jouer, rire, chanter et pleurer jusqu'à l'aube. Souvent versé dans les arts, chacun agrémentera ses récits de croquis ou de poèmes que lui auront inspirés les paysages qu'il a traversés. Szyl n'hésite pas à venir participer à de telles réunions. Sans organisation rigide, dont ils n'ont pas besoin, les voyageurs partagent tous une chose : le goût de l'indépendance.

Le Lien

Favorable aux hommes, Szyl laisse à chacun de ses dragons le choix de créer un Lien. Il considère qu'il s'agit d'une expérience très profonde entre deux êtres. Même un être de puissance tel que lui, n'est pas capable d'en appréhender toutes les conséquences. Généralement liés à des voyageurs, les dragons des vents peuvent très bien choisir un Élu dans une autre caste. Il se peut même, mais et cela plus souvent que les autres dragons, qu'ils choisissent un sans-caste, généralement un paysan ou un bûcheron. Immanquablement, ces derniers finissent par intégrer une caste, généralement celle des combattants ou des voyageurs.

Les dragons des vents sont de grands voyageurs. Ils parcourent sans cesse le monde au gré de leur fantaisie, restant très rarement au même endroit. Ils règnent sur les cieux et vivent en harmonie avec les hommes et la nature.



Les faveurs draconiques

Premier niveau : l'élan des brises

Cette Faveur permet au personnage de lancer un dé supplémentaire pour déterminer son Initiative ou de tirer un projectile supplémentaire lorsqu'il utilise une arme à distance classique (de jet ou à projectiles par opposition aux armes interdites des Humanistes, telles que les arbalètes, les balistes, etc.). Il est possible d'utiliser cette Faveur trois fois par jour, réparties selon les applications de son choix (deux fois pour l'Initiative et une fois pour les projectiles, par exemple).

Deuxième niveau : le murmure du vent

À ce niveau, le personnage acquiert un sixième sens qui le prévient généralement du danger. Il sait instinctivement, par exemple, si une route risque d'être dangereuse et risque de se réveiller naturellement si des ennemis s'approchent de l'endroit où il dort. Le meneur de jeu doit effectuer un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 20 pour le prévenir à temps.

Troisième niveau : la fortune du voyageur

En atteignant ce niveau, le personnage devient chanceux et regagne deux Points de Chance au lieu d'un à chaque échec. De plus, il peut toujours relancer une fois le dé du Dragon lorsqu'il fait appel aux Tendances, mais doit dans ce cas conserver ce second jet.

Quatrième niveau : la légèreté des embruns

À ce niveau de Faveur, l'Élu est capable de voler à volonté. Il n'est plus retenu par les contraintes de la gravité et peut se déplacer dans toutes les directions à la vitesse de la course. Il peut même faire des pointes à une vitesse trois fois supérieure pendant une durée égale à sa Résistance en minutes. Bien sûr, il reste à sa charge de gérer les rencontres avec d'éventuels dragons ignorants de son Lien...

Cinquième niveau : l'insouciance de Szyl

Arrivé à ce stade, l'Élu est capable d'utiliser les éléments climatiques à sa convenance. Il peut faire neiger en été ou encore arrêter une tempête. Il maîtrise la force et la direction du vent ainsi que la densité des nuages. Il peut déchaîner la colère de la nature ou l'apaiser à volonté. Il faut simplement une vingtaine de minutes pour passer d'un grand beau temps à une tornade. Bien enten-du, l'Élu est immunisé aux effets néfastes qu'il peut accroître jusqu'à les rendre offensifs, multipliant alors les décharges de foudre ou la grêle par exemple. Il n'a de contrôle que sur leur intensité, ne pouvant les orienter à son gré.

Kalimsshar

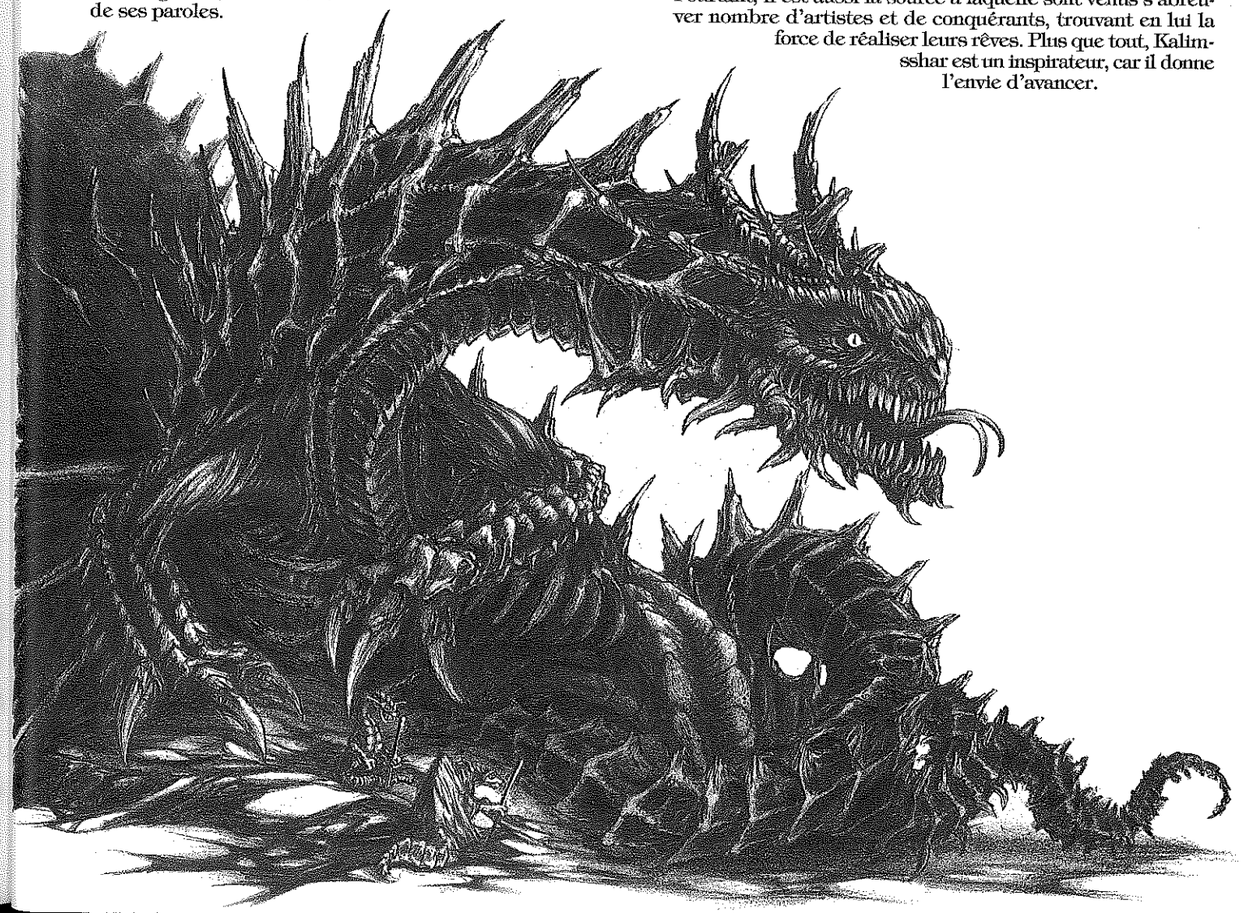
"La vie ne vaut rien, mais rien ne vaut la vie."

Kalimsshar est le dernier des enfants de Moryagorn. De tous les Grands Dragons, c'est le plus étrange. Il est issu d'un cauchemar mais, contrairement à ce que ses frères aimeraient faire croire, il n'incarne pas le Mal. Le Neuvième Dragon est le Héraut de la Vie et de la Mort. Il incarne le Temps, qui donne à toute chose une valeur relative. Kalimsshar est un être secret qui ne se dévoile jamais complètement. Il est d'une intelligence infinie et calcule le moindre de ses gestes, la moindre de ses paroles.

Apôtre du renouveau permanent, Kalimsshar est à la fois un créateur qui engendre la nouveauté et fertilise le monde - mais également un féroce destructeur. Kalimsshar prône le perpétuel recommencement car, pour lui, rien n'est plus horrible que la stagnation.

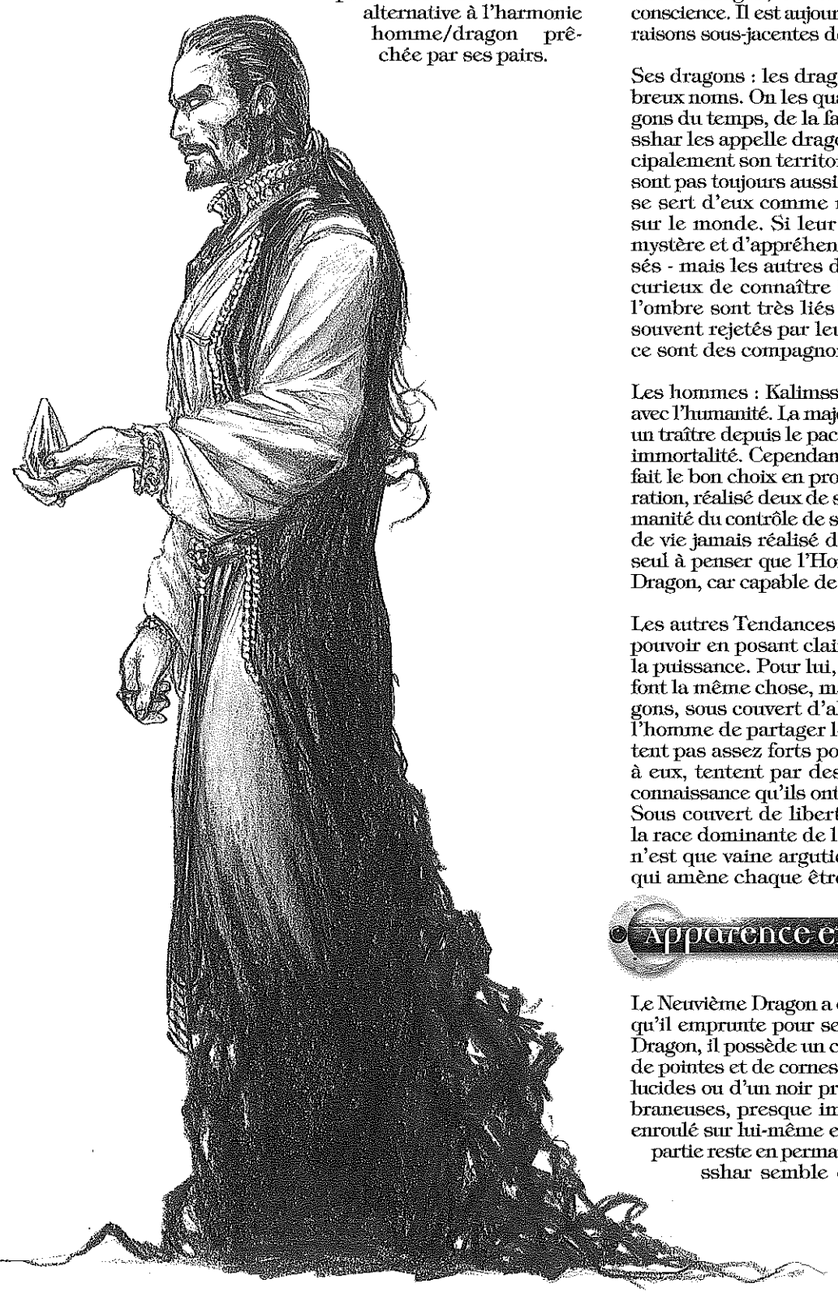
personnalité

Kalimsshar est un être complexe. Son caractère et ses motivations ont de multiples raisons qui paraissent contradictoires. Son comportement est souvent imprévisible pour qui ne partage pas sa logique tourmentée. Capable du pire comme du meilleur, il ne soutient véritablement aucune cause, laissant à chaque être de l'univers le droit de croire en tout et en son contraire. Le Neuvième Dragon est un être d'une puissance sans limite. Il a tenu tête à tous les autres Grands Dragons ligués pour sa perte et n'est pas tombé. Il ne connaît ni la douleur, ni la pitié. Telle la mort, il est implacable et sans repos. Pourtant, il est aussi la source à laquelle sont venus s'abreuver nombre d'artistes et de conquérants, trouvant en lui la force de réaliser leurs rêves. Plus que tout, Kalimsshar est un inspirateur, car il donne l'envie d'avancer.



Mentalité

Les Grands Dragons : bien que n'étant plus considéré par ses pairs comme un Grand Dragon, Kalimsshar n'en reste pas moins un enfant de Moryagorn. Il n'a que peu de contacts avec ses frères et sœurs, dont beaucoup le détestent ou le craignent. Pourtant, il n'a aucune rancœur à leur égard, mais plutôt de l'ironie, et se contente simplement de suivre sa propre voie. C'est volontairement qu'il s'est détaché de ses origines pour donner à chacun le maximum de liberté et proposer aux hommes une alternative à l'harmonie homme/dragon prêchée par ses pairs.



Brorne, Heyra et Kezyr lui sont très hostiles alors que Kroryn et Szyl se contentent de l'éviter. Nenya ne peut s'empêcher de le détester, mais il la considère avec un mélange de tendresse et de complicité qui la trouble au plus haut point. Quant à Ozyr, elle partage avec lui bien des secrets mais craint les conséquences de son savoir s'il venait à être employé comme une arme. Seul Khy entretient des relations réelles et permanentes avec Kalimsshar. Le Dragon des Hommes et des Cités est en effet lié à Kalimsshar depuis le début des temps par un amour profond pour la vie, et cela malgré les travers humains que ce dernier apprécie tant. Il sait que, sans le Neuvième Dragon, l'homme n'aurait jamais eu accès à la conscience. Il est aujourd'hui le seul à comprendre parfois les raisons sous-jacentes de ses actes.

Ses dragons : les dragons de Kalimsshar portent de nombreux noms. On les qualifie souvent improprement de dragons du temps, de la fatalité ou de sombres. En fait, Kalimsshar les appelle dragons de l'ombre car ils peuplent principalement son territoire. Les descendants du Fataliste ne sont pas toujours aussi difformes que lui. Le Grand Dragon se sert d'eux comme messagers pour répandre sa parole sur le monde. Si leur présence est toujours entourée de mystère et d'appréhension, ils ne sont ni proscrits, ni chassés - mais les autres dragons les gardent toujours à l'œil, curieux de connaître leurs motivations. Les dragons de l'ombre sont très liés ; solidaires les uns des autres, car souvent rejetés par leurs semblables. Quand ils sont liés, ce sont des compagnons fidèles jusqu'à la mort.

Les hommes : Kalimsshar entretient des liaisons ambiguës avec l'humanité. La majorité des hommes le considère comme un traître depuis le pacte où ils ont échangé fécondité contre immortalité. Cependant, Kalimsshar reste persuadé d'avoir fait le bon choix en proposant cet échange. Il a, en une opération, réalisé deux de ses objectifs majeurs : émanciper l'humanité du contrôle de ses pairs et créer le plus puissant cycle de vie jamais réalisé dans tout l'univers. Kalimsshar est le seul à penser que l'Homme est une créature supérieure au Dragon, car capable de s'adapter.

Les autres Tendances : Kalimsshar propose une quête du pouvoir en posant clairement le prix à payer pour obtenir la puissance. Pour lui, les deux autres courants de pensée font la même chose, mais de façon plus hypocrite. Les Dragons, sous couvert d'alliances et d'harmonie, proposent à l'homme de partager leurs pouvoirs parce qu'ils ne se sentent pas assez forts pour le porter. Les Humanistes quant à eux, tentent par des voies détournées d'accéder à une connaissance qu'ils ont à portée de la main en le rejoignant. Sous couvert de liberté, ils se contentent de vouloir être la race dominante de l'univers. Pour Kalimsshar, tout cela n'est que vaine argutie devant la puissance de la Fatalité qui amène chaque être à la même destinée.

Apparence et comportement

Le Neuvième Dragon a d'innombrables formes et apparences qu'il emprunte pour servir ses intérêts. En tant que Grand Dragon, il possède un corps annelé, long et puissant, couvert de pointes et de cornes. Ses écailles sont, par endroit, translucides ou d'un noir profond, alors que ses ailes sont membraneuses, presque immatérielles. Son corps est toujours enroulé sur lui-même et n'apparaît jamais en entier, car une partie reste en permanence noyée dans l'ombre d'où Kalimsshar semble émerger. La forme élémentaire du Dragon est inconnue, mais deux théories s'affrontent. La première penche pour un nuage de ténèbres, la seconde pour un cauchemar collectif partagé par tous les êtres pensants. Enfin, les rares apparitions de Kalimsshar sous forme humaine se font toujours sous les traits d'une exquise beauté, tant masculine que féminine, aux cheveux de jais et aux yeux de braise. Cependant, le bas du corps de cette divine créature est toujours voilé par une longue robe car nul ne doit contempler ce qu'il y cache, telle étant la marque de Kalimsshar qui teinte sa forme humaine d'imperfection.

Les castes

Le Neuvième Dragon n'a pas revendiqué la tutelle d'une caste, car il ne considère pas devoir prendre une fraction de l'humanité sous son aile. Chaque individu a simplement le libre choix de le rejoindre. C'est pourquoi des membres de toutes les castes se sont rendus avec le temps à Nadjar, capitale de Kali. Sans jamais avoir eu l'aval de leur caste, ils ont créé des institutions séculaires, destinées à organiser les enseignements de l'Ombre. Bien souvent, les citoyens draconistes dénigrent ces frères corrompus et rejettent les citoyens kalishites. Cela n'a jamais gêné les fidèles de Kalimsshar, car les enseignements du Neuvième Dragon sont exhaustifs et offrent toujours un nouvel espoir à des individus blessés par la vie et qui ont tout quitté pour venir percer les secrets de l'ombre. En effet, la voie de l'ombre, qui comprend des connaissances martiales, intellectuelles et magiques, ne peut être apprise que là-bas. Dans la majorité des cas, les hommes se convertissent progressivement au Fatalisme.

Le Lien

Le Lien est une manière pour Kalimsshar de donner un pouvoir réel à ceux qui suivent sa voie. Seuls les Fatalistes peuvent en effet se lier avec un dragon de l'ombre. Toutes les castes, officiellement à l'exception des Prodiges, comptent des membres ayant tenté l'expérience. Mais ce sont généralement les commerçants, les combattants et les mages qui sont les mieux représentés.

Kalimsshar accorde de nombreux pouvoirs à ses serviteurs. Les faveurs draconiques décrites ci-dessous ne sont que les manifestations les plus courantes du Lien d'un Élu de l'ombre. Il n'est pas rare que de puissants Fatalistes reçoivent des pouvoirs uniques correspondant à leurs goûts ou à leurs besoins.

Les faveurs draconiques

Premier niveau : la marque de l'ombre

Cette Faveur accorde au personnage le droit de développer la Sphère de l'Ombre, qui lui ouvre les portes de la magie de Kalimsshar. Qu'il s'agisse ou non d'un mage, le personnage pourra développer cette Sphère en dépensant des Points de Compétences à la création ou des Points d'Expérience en cours de campagne.

Deuxième niveau : l'ombre du doute

Cette Faveur permet au personnage d'instaurer le doute et de provoquer la peur dans l'esprit de son adversaire. Pour l'utiliser, le joueur doit effectuer un jet d'opposition de Social + Volonté contre Mental + Volonté de sa cible. Le doute s'insinue dans l'esprit de la victime pendant un nombre de minutes égal au nombre de NR de différence. Durant cette période, la victime devra réussir un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 15 chaque fois qu'elle tentera de s'en prendre au personnage, que ce soit par une action physique, un pouvoir magique ou une simple altercation verbale. De plus, tous ses jets basés sur le Mental voient leur Difficulté augmenter de 5. Si la victime échoue à ce jet, il lui est totalement impossible de s'en prendre au bénéficiaire de cette faveur. Ce pouvoir peut être utilisé trois fois par jour, mais il est inutile de rappeler que les manifestations des pouvoirs de l'ombre sont très mal considérées.

Troisième niveau : le manteau de l'ombre

En se concentrant, l'Élu peut disparaître à la vue de ses observateurs. Cette Faveur est plus efficace de nuit, dans un endroit peu éclairé ou encore par temps sombre plutôt qu'en plein soleil. Pour que le pouvoir soit activé, le personnage ne doit pas être visible lorsqu'il le déclenche. Dans des conditions favorables, le personnage qui désire utiliser cette capacité doit effectuer un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 10. S'il réussit, il disparaît dans l'ombre, la chaleur de son corps baisse pour s'adapter à la température ambiante, ses mouvements ne font plus de bruits et il ne dégage plus aucune odeur. Il est virtuellement indétectable par tout autre moyen naturel que l'écholocation d'une chauve-souris. Il ne redevient visible que s'il se manifeste physiquement, en parlant ou en réalisant une action offensive. Il peut cependant tenter de rester caché en réussissant un jet Mental + Discrétion contre une Difficulté de 25. Dans des conditions moins favorables, le jet initial est Mental + Empathie contre une Difficulté de 20, et toute action signale automatiquement la présence de l'utilisateur. Cette Faveur est utilisable trois fois par jour.

Quatrième niveau : le parfum de la corruption

À ce niveau, le Lien avec Kalimsshar se fait plus fort. Ce dernier accorde à son serviteur, par l'intermédiaire du dragon, une parcelle de son pouvoir. Le joueur peut lancer un dé de Fatalité supplémentaire chaque fois qu'il fait appel aux Tendances. S'il décide de conserver les dés de la Fatalité, il peut additionner les deux.

Cinquième niveau : le souffle de vie

Le Lien atteint ici son niveau maximum. Il se manifeste par un partage entre le dragon et l'Élu du souffle de vie. Si l'un vient à mourir, l'autre succombera aussi vingt-quatre heures après la mort de son compagnon. Pendant ce laps de temps, il subira d'incroyables souffrances - étant d'une certaine manière déjà mort. Il revivra sans cesse l'agonie de son compagnon et dérivera lentement vers la folie. Tant qu'ils sont tous deux en vie, ils sont aussi immortels l'un que l'autre et arrêtent même de vieillir. Ils bénéficient de plus tous deux des Seuils de blessures du dragon.

Suivants de Kalimsshar

Les séides

Les serviteurs humains du Neuvième Dragon suivent la voie du Fatalisme et sont entièrement dévoués à leur maître. Ils recherchent le pouvoir sous toutes ses formes et s'organisent en groupes hiérarchisés, les plus puissants exploitant les plus faibles tant qu'ils en ont la force. Généralement membres de la caste des combattants ou des mages, ils espèrent être choisis comme Élus par un dragon de l'ombre et devenir ainsi l'un des propagateurs de l'ombre. Pour les récompenser, Kalimsshar les laisse se tailler des fiefs sur le territoire de l'ombre et rallier à leur cause des suivants. Il n'est pas rare qu'ils se fassent la guerre entre eux pour prouver leur valeur et renforcer leur puissance. Employés comme espions et assassins dans tout Kor, les Séides sont parmi les tueurs les plus efficaces. Ils cumulent généralement magie et science des armes et n'ont ni scrupules ni pitié.

Les corrompus

Les Corrompus sont des humains ayant depuis longtemps quitté les régions civilisées de Kor pour se réfugier dans l'autarcie, en majorité au long de la Chaîne de la Griffe qui sépare Kali de Kor. Au fur et à mesure des siècles, ces êtres ont perdu toute humanité et ont cédé à l'obscurantisme et à l'influence insidieuse de Kalimsshar. Frustres, difformes, brutaux et incultes, les Corrompus sont des adversaires rusés et opiniâtres, obéissant autant par peur que par dévotion. Considérés comme des créatures dangereuses, les Corrompus s'infiltrent parfois dans les régions isolées de Kor, quand ils n'y sont pas déjà reclus depuis des siècles. Ils sont agressifs et inquiétants, terrorisant parfois des régions entières avant de disparaître , émigrant vers une autre vallée. Les Corrompus sont une plaie dont Kor ne parvient à se débarrasser et même les fières vallées de Kern ont à l'esprit l'existence de ces monstruosités symboles du Fatalisme.

Les déchus

Il arrive que de grands combattants tombent en pleine bataille au champ d'honneur. Parfois, c'est un mage trop curieux qui tente de contrôler des forces destructrices qui se consument avec sa magie. Il est encore possible qu'un individu d'exception quitte ce monde avant d'avoir atteint son destin. Kalimsshar leur apparaît alors en rêve pendant que la vie s'échappe de leur corps. À ce moment précis, il leur propose de rejoindre ses rangs en échange d'un recul de l'échéance finale. Ceux qui acceptent prennent le titre de Déchu. Ce sont des morts en sursis qui vouent leur semblant de vie à combattre au service du Neuvième Dragon qui peut, selon son bon plaisir, les faire passer de vie à trépas. En cas de trahison, ils retrouvent alors en quelques secondes l'état de décomposition qu'ils auraient dû atteindre, s'ils avaient préféré la mort à l'heure de leur funeste rencontre avec le destin. En attendant, leur existence est un compromis entre vie et mort, et chacun est soumis à un certain nombre de désagréments qui varient selon les individus. Cela va d'une lente dégénérescence physique à des dérangements psychologiques graves et des besoins obsessionnels. Les Corrompus sont cependant particulièrement puissants car ils sont investis d'une parcelle de la puissance de Kalimsshar lui-même. Certains peuvent rester à ce stade pendant des centaines d'années.

Les cauchemars

Les créatures de cauchemar n'existent que dans les rêves des vivants. Elles ont généralement une forme inquiétante d'humanoïde désarticulé avec une grande corne noire au milieu de la tête. Elles peuvent cependant prendre de nombreuses apparences dans les rêves et influencer grandement le comportement de leurs victimes en les persuadant de choses fausses ou en modifiant leurs souvenirs. Elles peuvent aussi perturber leur équilibre psychologique par des rêves traumatisants ou suggérer des comportements anormaux. Pour agir hors du Royaume de l'Ombre, ils ont besoin qu'un sanctuaire de cauchemar soit créé à proximité des dormeurs. Il n'est donc pas rare que des Séides s'introduisent dans une ville pour mettre en place un tel lieu. Tant que les rituels sont ensuite répétés chaque nuit, les Cauchemars peuvent venir hanter les songes sur plusieurs kilomètres à la ronde.

Les syrass

Premières créatures draconiques du monde, les Syrass sont des créations de Kalimsshar. Deux fois plus grands qu'un homme, ils sont un compromis difforme entre un rat et un serpent. Ce sont des êtres anciens et puissants dont il ne semble rester que quelques dizaines d'individus. Ils affectionnent la vie sous terre et disposent de grandes capacités. Ils ont des sens très développés et sentent facilement des choses comme la magie, le mensonge ou la peur. Ils disposent d'incroyables pouvoirs magiques qu'ils développent depuis des temps immémoriaux car ils semblent immortels. Kalimsshar les utilise comme conseillers et gardiens de son sanctuaire.
Il peut aussi les envoyer comme messager auprès d'autres Grands Dragons. Il paraît que Nenya et Ozyr auraient chacune quelques Syrass dans leur entourage.



écologie des dragons

Les Grands Dragons sont des forces élémentaires, les piliers du monde. Ils étaient présents au début des temps et le seront jusqu'à la fin. Chacun d'eux domine une force primaire, don de Moryagorn, l'Être Primordial. Il est impossible à un simple humain d'approcher ou de percevoir la vision universelle de ces entités. Comprendre le schéma cosmique, s'élever jusqu'à atteindre leur niveau de conscience condamnerait immanquablement un être normal à sombrer dans la folie. De même, il est inutile d'évoquer des notions aussi abstraites que le Bien et le Mal, quand on se réfère aux Grands Dragons. Que ce soit Kroryn, Nenya ou même Kalimsshar, de telles notions leur sont totalement étrangères. Il en est tout autrement de leurs enfants façonnés à leur image : les dragons.

Beaucoup de jeunes ignorants, ne faisant pas encore partie d'une caste, conçoivent les dragons comme des êtres bestiaux. Pourtant, grâce à leur sagesse, il a été prouvé que nul être ne doit être jugé à son apparence. On ne parle pas de bestialité quand on évoque des dragons, mais de noblesse. Si leur puissance peut faire trembler, nulle autre créature n'est aussi respectueuse de la nature. Bien entendu, certains aspects de leur vie peuvent choquer ou dérouter les plus impressionnables mais ce n'est rien comparé à ce qu'ils apportent.

La reproduction

Un des éléments les plus caractéristiques de leur évolution par rapport aux autres créatures est certainement leur mode de reproduction. Les dragons n'ont pas d'organes génitaux, ce qui est unique dans la création. Ils n'ont donc pas recours à une copulation bestiale pour engendrer un autre membre de leur espèce. Pourtant on peut parler de nature féminine et masculine chez les dragons. Mais cette personnalité s'exprime par une différence d'attitude et non par une différence sexuelle. Les dragons se reproduisent quand ils entendent l'Appel de leurs créateurs, les Grands Ailés qui les gouvernent. Leurs pensées s'insinuent dans les rêves d'un dragon ayant une complexion mâle et dans ceux d'un dragon ayant une tendance femelle. Les deux êtres s'envolent alors vers une terre élémentaire correspondant à leur nature où leur osmose sera telle qu'elle engendrera un enfant à leur image, façonné par leurs esprits, leurs sentiments et leur énergie. Le penchant de l'enfant, masculin ou féminin, dépend alors de la force créatrice des deux partenaires. On raconte que ces accouplements spirituels sont de toute beauté mais, malheureusement, nul humain ne peut y assister sous peine de pervertir involontairement la matrice spirituelle et de rendre les dragons fous. On dit aussi que si un autre être assistait à ces ébats, son esprit pourrait marquer la matrice et cela aurait pour conséquence d'engendrer une monstruosité bien pire que celles de Kalimsshar.

L'alimentation

L'alimentation des dragons est un sujet plus délicat. Là où l'homme peut se montrer raffiné dans sa manière de se nourrir, le dragon n'en a cure. Il a besoin de subsister et ne perd pas de temps à "préparer" sa nourriture, habitude qu'il trouve assez déconcertante chez les humains. Manger procure peu de plaisir à un dragon, c'est un acte nécessaire pour assurer sa survie. Il ne rejette rien de ce qu'il absorbe. Chair, os, sang, tout est assimilé par son organisme pour alimenter ses puissants muscles et organes. Les dragons se nourrissent principalement d'animaux vivants. La charogne les répugne. Il peut arriver qu'un dragon dévore un humain mais il s'agira généralement d'un ennemi ou d'un malandrin ayant commis le pire des crimes. Il faut ajouter qu'un dragon a un besoin vital de l'élément dont il est un représentant. Ainsi un dragon de la pierre a besoin de puiser une partie de sa force au contact de la roche, un dragon du feu a besoin de chaleur, un dragon des océans, de l'eau, etc. Autant un dragon peut se passer de nourriture (il sombre dans une profonde léthargie et peut survivre des années), autant le priver de son élément plus de quelques jours peut lui être fatal. Ainsi, les tanières des dragons seront le plus souvent situées à portée d'une source élémentaire.

Cycle de vie

Les dragons ne dorment pas comme les humains. Ils restent actifs pendant une très longue période, généralement plusieurs semaines, puis entrent dans une sorte de léthargie au cours de laquelle leurs pensées s'unissent à celles du Grand Dragon qui est leur ancêtre. Ce demi-sommeil peut durer plusieurs journées mais il est indispensable à l'équilibre mental du dragon. S'il est privé de ce repos, il peut se muer en une bête furieuse et dévastatrice. On sait aujourd'hui que quelques maladies, susceptibles d'affecter les dragons, peuvent perturber cette transe et seraient à l'origine de certains comportements déviants. D'aucuns avancent l'hypothèse que le mystérieux Fléau touchant la race draconique serait lié à ce phénomène, mais rien n'est moins sûr. Au cours de sa transe, le dragon est conscient de son environnement immédiat et il peut même l'affecter par ses rêves. Il peut aussi communiquer avec certains Élus ou d'autres dragons.

L'aube et le crépuscule sont les deux périodes les plus appréciées des dragons. C'est souvent à ces moments-là qu'ils quittent leur demeure pour aller chasser. Le jour et la nuit n'ont aucune importance pour eux. Les lunes n'ont aucune influence sur leurs activités sauf pour les dragons de l'ombre qui se sentent plus à l'aise quand Shar se trouve haut dans le ciel. Les saisons ont une influence sur certains lignages : les dragons du feu préfèrent l'été et sortent peu en hiver ; les dragons des océans sont très actifs pendant le printemps et évitent également l'hiver ; les dragons des vents sont pleins de vigueur en automne et craignent l'été, tandis que les dragons de l'ombre chassent de préférence en hiver et redoutent le printemps.

Tous les dragons chassent généralement sur des territoires qui correspondent à leur élément. Seuls, les dragons du métal n'ont aucune préférence. Les dragons des cités traquent leurs proies aux alentours des villes ou se contentent de bétail offert par la communauté.

Les âges

Le temps, pour les dragons, est une notion assez abstraite, pourtant ils se répartissent en cinq âges qui correspondent à cinq niveaux de puissance. L'âge d'un dragon dépend de la puissance qu'il a atteinte et non l'inverse. Le temps qui s'écoule entre deux âges varie donc selon chaque dragon.

Le premier âge des dragons est celui de l'enfance. Engendré par la fusion des esprits de deux dragons adultes, il est immédiatement abandonné par ses parents et doit trouver seul son chemin dans la vie. Le nouveau-né peut mesurer jusqu'à six mètres de long et dispose de toutes ses facultés. En chassant et en découvrant le monde qui l'entoure, il va très rapidement atteindre le deuxième âge, celui de la jeunesse. Le jeune dragon est comme l'adolescent humain, plein de fougue, prompt à la colère mais aussi curieux et avide de compagnie. C'est certainement la période au cours de laquelle, les humains et les dragons entretiennent les relations les plus profondes, qu'elles soient basées sur l'amitié ou la haine. Il arrive que de jeunes dragons, qui s'entendent parfaitement bien avec un humain, retardent volontairement leur passage au troisième âge pour ne pas briser l'amitié qui les unit. Mais, inéluctablement, cela se produit et le dragon se fait un peu plus distant. C'est au cours du troisième âge, l'âge adulte, qu'il découvre véritablement sa nature et sa toute-puissance. Il apprend à maîtriser la magie avec plus d'efficacité et prend véritablement sa place dans la société. L'adulte méprise généralement le jeune dragon qu'il considère comme imparfait, inconscient et irresponsable. À l'inverse, le jeune dragon redoute son passage à l'âge adulte. Il est à la fois fasciné par la puissance des aînés et effrayé par leur froideur.

Les dragons adultes respectent la hiérarchie et se montrent toujours respectueux vis-à-vis d'un vieux dragon ou d'un ancien, même s'il s'agit d'un ennemi. Ils sont les plus actifs dans la gestion de la société et ce sont ceux avec lesquels les administrateurs des cités et les membres des castes ont le plus de contacts. Les dragons adultes sont les plus manipulateurs. C'est l'âge le plus long qui excède largement la vie du plus vieil humain.

L'âge de la vieillesse est une étape importante dans le cycle de vie des dragons. Maîtrisant de mieux en mieux leur puissance, ils ont tendance à se retirer des affaires humaines pour méditer durant de longues périodes. Beaucoup de dragons de cet âge passent de longs moments avec les plus grands érudits humains pour parler de philosophie, de politique, etc. Les vieux dragons se montrent curieux et voyagent souvent dans le but de parfaire leurs connaissances.

Le cinquième âge est celui des anciens. Ce sont les plus puissants mais aussi les plus sages. Peu de dragons atteignent cette perfection qui les rapproche de leur créateur, le Grand Aîlé auquel ils sont apparentés. Les anciens sont les conseillers privilégiés de leur Aîné et sont souvent ses porte-parole. Ils se retirent fréquemment dans des endroits isolés pour méditer et se rapprocher de l'Être Primordial et ne reviennent à la civilisation que lorsque cela est nécessaire.
Les anciens sont fascinés par les jeunes dragons qu'ils protègent à n'importe quel prix. Ils se montrent, en revanche, particulièrement méfiants vis-à-vis des adultes. Il est souvent arrivé, par le passé, que des anciens prennent fait et cause pour un humain dans un conflit l'opposant à un dragon adulte. Nul ne discute la parole d'un ancien mais il n'est jamais arrivé que ces dragons si sages abusent de ce privilège. Tout conflit entre dragons est généralement arbitré par un ancien.

Relations avec les hommes

Quel que soit l'âge d'un dragon, sa relation avec l'homme est des plus privilégiées. Dès sa naissance, il reconnaît en lui un partenaire et non un gibier. Il est extrêmement rare qu'un enfant dragon attaque un humain, car il sait d'instinct ce qu'il est. En règle générale, les enfants dragons ignorent les humains et ne se consacrent qu'à la chasse. Les jeunes sont attirés par l'homme et passent beaucoup de temps avec eux. Ils proposent souvent leurs services pour aider la communauté et accompagnent couramment les voyageurs et les aventuriers. En revanche, il n'est pas rare d'assister à des querelles entre humains et jeunes dragons. De tels conflits peuvent dégénérer en affrontements plus sérieux nécessitant l'intervention de dragons adultes ou anciens. Dans ses relations quotidiennes, le jeune dragon ne fait presque aucune différence entre un membre de son espèce et un humain. Il se comporte de la même manière, pouvant même oublier qu'il est beaucoup plus puissant et plus massif. C'est souvent l'explication de nombreux accidents. Cela implique aussi qu'il respecte les anciens, qu'ils soient humains ou pas, et qu'il ait des relations parfois conflictuelles avec ses adultes.

Le dragon adulte se montre généralement assez arrogant vis-à-vis des humains. Il est le plus présent dans la vie sociale des cités draconiques. Mais, conscient de sa puissance, il aime être obéi. Il est arrivé que certains adultes trop zélés se montrent de véritables tyrans que seule l'intervention d'un aîné pouvait ramener à la raison. Il est extrêmement rare qu'une altercation avec des humains dégénère en affrontement.

Les vieux dragons et les anciens respectent l'homme mais, autant ils l'écouteront dans de nombreux domaines philosophiques et politiques, autant ils se montreront distants et même dédaigneux sur certains autres sujets. Cela dépend essentiellement du dragon, de ses relations passées avec l'humanité et de son caractère.

Les dragons, entre eux, n'ont de relations qu'avec ceux de leur classe d'âge. L'enfant dragon n'a aucune existence sociale ; il est ainsi purement et simplement ignoré par les puissants. Il est bien rare que ces enfants aient une quelconque relation entre eux. Ils passent la plus grande partie de leur temps à chasser et à apprendre. Ils n'ont pas encore la notion de territoire et se côtoient souvent sur les mêmes terrains de chasse en s'ignorant. En revanche, si deux enfants dragons traquent le même gibier, cela peut dégénérer en un conflit d'une incroyable violence. De tels affrontements se terminent souvent par la mort d'un des deux protagonistes. L'enfant dragon étant considéré comme assez irresponsable, il ne sera jamais gravement puni s'il commet un crime sur un humain ou un autre dragon. En revanche, si un humain tue un enfant dragon, par accident ou pour se défendre, il sera tout de même inquiété par les anciens dragons de ce lignage, qui lui reprocheront de n'avoir pas su trouver d'autre alternative.

Les jeunes dragons évitent les adultes et ont un respect inné pour les anciens, mais ils se montrent assez violents entre eux. Il est exceptionnel que deux individus du même âge cohabitent, surtout s'ils sont d'un élément différent, et quand cela arrive il s'agit souvent d'un dragon à tendance mâle et d'un dragon à tendance femelle. Ceux ayant la même tendance se disputent et en viennent même à s'affronter.

Les dragons adultes se considèrent souvent comme des rivaux mais leurs conflits sont politiques. Il est rare qu'ils s'affrontent directement, ils préfèrent agir par l'intermédiaire de leurs agents ou sur la scène sociale.

Les vieux dragons sont solitaires et entretiennent de contacts qu'avec les membres de leur lignage. Les anciens se côtoient souvent et aiment échanger leurs points de vue et discuter de leurs idées.

Modes de communication

Les dragons communiquent entre eux par télépathie, par empathie et par un ensemble complexe de rugissements. Les dragons d'une même espèce peuvent aussi avoir recours à la manipulation élémentaire pour dialoguer, manifestant leurs humeurs par de subtiles transformations de leur environnement. Avec les humains, le mode empathique est le plus répandu, le dragon communiquant ses émotions. Mais pour ceux d'entre eux qui sont les plus réceptifs, le dialogue télépathique peut facilement s'instaurer, leur permettant d'entretenir une relation privilégiée avec ces créatures. Certains refusent, consciemment ou inconsciemment, tout dialogue avec les ailés et restent sourds à ces modes d'expression. D'autres, ceux qui bénéficient du Lien, sont totalement réceptifs. Seuls les adultes, les vieux dragons et les anciens (et naturellement les Grands Dragons) utilisent le langage draconique transmis à l'homme et peuvent dialoguer par la parole. La langue humaine est considérée comme un signe d'ouverture et de puissance.
De même, le fait de pouvoir adopter une forme humaine est signe de grand pouvoir. Encore une fois, seuls les adultes et les dragons plus anciens maîtrisent cette faculté de transformation qu'ils utilisent fréquemment quand ils rencontrent des humains ou se rendent dans leurs communautés.

Les dragons et la magie

Les dragons ont un lien inné avec la magie. Ils n'ont pas besoin d'écoles pour maîtriser cette puissance qui est en eux. Ils apprennent à la dompter en vieillissant et s'amusent souvent à observer les humains tenter de comprendre ce qui pour eux est naturel. Aucun dragon ne comprend vraiment les limites existantes dans la magie manipulée par l'homme. Ils la considèrent souvent comme abâtardie pour leur être compréhensible et il est bien rare qu'un mage attire leur attention par sa maîtrise dans cet art.

Ce lien inné avec la magie élémentaire ne va pas sans poser quelques problèmes. En effet, les dragons les plus anciens sont les seuls à dompter totalement les flux magiques colossaux qui sont à leur disposition. Les autres peuvent provoquer, consciemment ou inconsciemment, des phénomènes plus ou moins contrôlés qui dépendent généralement de leur humeur. Un dragon du feu, par exemple, peut faire monter la température autour de lui de plusieurs degrés. Cela n'est pas très grave tant qu'il limite les effets de cette manipulation élémentaire. En revanche, il peut arriver que, sans le vouloir, il mette le feu à des habitations ou déchaîne une tempête de feu. De tels incidents sont heureusement assez rares.

Beaucoup pensent que les humains sont les valets des dragons. C'est une erreur ; le dragon a besoin de l'homme et l'inverse est une évidence. Bien entendu, les ailés leur sont supérieurs physiquement, ils vivent plus vieux et peuvent accumuler plus de connaissances ; de même, leur magie est plus puissante et leur nature profonde est liée à l'existence même d'un élément. Ce sont des réalités que personne ne peut nier. Mais bien que certains dragons puissent se montrer arrogants, il ne faut pas oublier que l'homme leur apporte énormément. Ils ne raisonnent pas de la même manière, ne voient pas les choses sous le même angle. C'est grâce à ces différences que la société draconique a su évoluer et prospérer. Les dragons ont besoin de l'imagination humaine, ils ont besoin de leur vi-sion éphémère, qui a per-mis de développer ces philosophies humaines qui intéressent tant les anciens.





Animaux, peuples et créatures de Kor

Les autres habitants

Le vaste monde de Kor est peuplé d'une foule de formes de vie intelligentes, élémentaires, pacifiques, agressives ou meurtrières... Et lors de leurs aventures, les aventureurs ne seront pas toujours amenés à côtoyer de simples citoyens, armés de dagues et de bonnes intentions.
Les descriptions qui suivent présentent quelques-uns des visages de Kor. Animaux familiers, prédateurs sauvages, peuplades primitives et créatures draconiques, le meneur de jeu y trouvera ce dont il a besoin pour égayer les expéditions des personnages - à leurs risques et périls.

Les animaux sauvages

Aigle

Taille : 5 m d'envergure
Poids : 20 kg
Habitat : zones tempérées
Régime : carnivore
Description : s'il est l'un des plus majestueux volatiles de Kor, l'aigle est néanmoins considéré comme porteur de malheur. Beaucoup d'hommes le chassent, voyant en lui une insulte à la face des dragons. D'autres sont utilisés pour la chasse, bien que dans ce cas, les faucons leur soient préférés. Certains trappeurs disent avoir vu des spécimens d'une taille gigantesque, capables de soulever sans problème un cheval. Dans certaines régions, il semblerait que des primitifs aient réussi à en dompter certains et à les chevaucher pour observer les civilisations humaines.

FOR	4	RÉS	5	Physique	5
INT	4	VOL	2	Mental	1
COO	9	PER	14	Manuel	NA
PRE	NA	EMP	NA	Social	NA

Initiative : 4d
Armure : aucune

Seuils de blessure
Blessé (01-20) : OO
Mort (21 et +) : O

Compétences
Bec 7 (dommages : 12), Esquive 6, Serres 6 (dommages : 9), Voler 8

Capacité spéciale
Piqué - cette attaque se résout comme une charge avec deux actions d'élan.

Cheval

Taille : 1,80 m au garrot
Poids : 700 kg
Habitat : plaines
Régime : herbivore
Description : solide et rapide, le cheval est utilisé par la moitié des cavaliers de Kor. À l'aise en plaine et colline, il demande des soins journaliers et une alimentation riche. D'autres types de chevaux existent, utilisés dans différentes circonstances. Le cheval de trait (RÉS 14 , FOR 13, COO 4, Course 2, Saut 0, Poids 800 kg) ne se rencontre quasiment qu'en zone rurale ou aux abords des marchés. Le cheval de course (RÉS 10, COO 8, Course 10, dommages de ruade 5, excessivement exigeant en soins, pas plus d'une journée sur trois de voyage) est un animal racé, recherché par les messagers ou utilisé pour des spectacles et des courses de char très populaires. Enfin, le cheval de guerre (FOR 12) est un animal puissant et habitué aux fracas et à la violence des batailles, recherché par de nombreux chevaliers bien que les légendaires destriers kariens soient préférés par les plus riches.

FOR	11	RÉS	12	Physique	6
INT	3	VOL	5	Mental	1
COO	6	PER	5	Manuel	NA
PRÉ	NA	EMP	7	Social	NA

Initiative : 4d
Armure : aucune

Seuils de blessure
Blessé (01-35) : OOOO
Mort (36 et +) : O

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

Hyène

Taille : 70 cm
Poids : 30 kg
Habitat : zones chaudes ou tempérées
Régime : carnivore à tendance charognard
Description : ce petit canidé se déplace souvent en meute et attaque toujours ses proies avec un minimum de cinq contre un. Il pousse des petits cris geignards pour attirer sa victime et communiquer avec ses compagnons. Le plus souvent, les hyènes n'attaquent que les proies blessées. Pourtant, même si elles n'ont pas une bonne image, les humains ne les chassent pas. En effet, comme elles se trouvent toujours non loin des zones habitées, elles débarrassent les alentours de tous les cadavres propagateurs de maladies. En revanche, il est dit que quiconque croise deux fois la même hyène dans la journée va bientôt courir un danger de mort.

FOR	4	RÉS	5	Physique	5
INT	5	VOL	4	Mental	4
COO	9	PER	8	Manuel	NA
PRÉ	NA	EMP	6	Social	NA

Initiative : 4d
Armure : 4 (poils gras)

Seuils de blessure
Blessé (01-30) : OO
Mort (31 et +) : O

Compétences
Courir 6, Morsure 5 (dommages : 9), Pister 6

Capacité spéciale
Happer - si les dommages d'une morsure sont inférieurs ou égaux à 10, la hyène peut rester accrochée à sa victime et infliger alors la moitié des dommages de cette attaque à chaque tour. Il ne lui est alors pas possible de se défendre, mais elle lâchera prise si elle est touchée.

Lézard des profondeurs

Taille : 1,50 m au garrot
Poids : 700 kg
Habitat : collines, grottes et réseaux souterrains
Régime : champignons/carnivore
Description : malgré leur caractère très rebelle, les lézards sont largement utilisés comme montures et constituent près d'un tiers des bêtes de selle de Kor. Bien qu'à demi-aveugles à plus de trois pas, ils compensent leur handicap par une perception de la chaleur par des organes près de leurs oreilles, ce qui les rend indifférents aux conditions nocturnes ou diurnes.

FOR	13	RÉS	11	Physique	7
INT	4	VOL	6	Mental	1
COO	7	PER	4	Manuel	NA
PRÉ	NA	EMP	5	Social	NA

Initiative : 3d
Armure : 5 (fines écailles)

Seuils de blessure
Blessé (01-30) : OOOO
Mort (41 et +) : O

Compétences
Course 4, Discrétion 3, Esquive 4, Griffes 2 (dommages : 18), Morsure 3 (dommages : 19), Nager 6



Loup

Taille : 1 à 1,50 m
Poids : 50 à 70 kg
Habitat : zones tempérées ou froides, plus rarement en zones très chaudes
Régime : omnivore
Description : le loup voyage souvent en meute, mais devient vraiment imprévisible lorsqu'il est seul. Il est redouté de l'homme qui lui attribue souvent des pouvoirs légendaires. Certains primitifs utilisent les loups pour chasser, mais c'est souvent parce qu'ils vivent eux-mêmes comme des loups.



FOR	6	RÉS	5	Physique	6
INT	3	VOL	5	Mental	4
COO	8	PER	8	Manuel	NA
PRÉ	NA	EMP	5	Social	NA

Initiative : 4d
Armure : 5 (poils rêches)

Seuils de blessure
Blessé (01-35) : OOO
Mort (36 et +) : O

Compétences
Courir 7, Esquive 9, Morsure 7 (dommages : 14), Pister 8

Ours

Taille : 1 à 3 m
Poids : 300 à 600 kg
Habitat : zones tempérées, froides, généralement boisées
Régime : omnivore
Description : l'ours est un animal commun des forêts. Malgré son appétit vorace, il est respecté et plutôt aimé des hommes. Sa taille peut varier considérablement à mesure qu'on s'éloigne des habitations. Les plus petits spécimens sont souvent à proximité des fermes les plus isolées. Les plus gros se cachent dans les vallées profondes au cœur des zones encore vierges. On dit que dans le domaine d'un ours, si on le respecte, un voyageur peut se réfugier. Dans les faits, c'est une légende - surtout au sortir d'une longue hibernation. Dans les zones glacières, les ours sont blancs. Partout ailleurs, ils sont bruns ou noirs. On les chasse parfois pour leur viande, leur fourrure et pour protéger les zones habitables.

FOR	12	RÉS	12	Physique	7 à 13
INT	4	VOL	7	Mental	3
COO	6	PER	7	Manuel	NA
PRÉ	NA	EMP	6	Social	NA

Initiative : 3d
Armure : 6 (poils et cuir)

Seuils de blessure
Blessé (01-50) : OOO
Mort (51 et +) : O

Compétences
Corps à corps 6, Courir 4, Esquive 5, Griffes 6 (dommages : 15), Morsure 6 (dommages : 23), Intimidation 5

Capacité spéciale
Un ours bénéficie d'un bonus de +3 sur ses manœuvres de saisir.

Sanglier

Taille : 1 m
Poids : 200 kg
Habitat : forêts tempérées ou froides
Régime : plutôt herbivore mais omnivore par nécessité
Description : le poids et la taille des sangliers peuvent varier fortement suivant la région. On a observé des spécimens de plus de cinq cents kilos dans les zones froides du sud. Il semble que ces monstres rusés soient devenus omnivores pour produire une graisse suffisante afin de résister aux températures extrêmes. Le sanglier est un animal dangereux, capable de charger avec une férocité incroyable et ayant de plus la fâcheuse habitude de le faire en groupe, ce qui est assez dévastateur. La défense du sanglier est réputée aphrodisiaque. C'est une légende, qui a coûté la vie à bien des amoureux.

FOR	12	RÉS	14	Physique	8
INT	3	VOL	7	Mental	3
COO	5	PER	7	Manuel	NA
PRÉ	NA	EMP	4	Social	NA

Initiative : 2d
Armure : 8 (cuir et crin)

Seuils de blessure
Blessé (01-50) : OOOO
Mort (41 et +) : O

Compétences
Défenses 6 (dommages : 18), Morsure 7 (dommages : 23)

Capacité spéciale
Le sanglier bénéficie d'un bonus de +3 sur toutes ses attaques de charge.

Les peuples anciens

L'origine des peuples anciens remonte aux Guerres fratricides. À cette époque, les Dragons s'affrontèrent en utilisant des armées composées de créatures créées par leurs soins, parfois en collaboration. Les peuples anciens sont majoritairement issus de cette époque où, pour combattre aux côtés des Immortels et en s'inspirant de la création de ces derniers, les Dragons donnèrent vie à nombre de peuples humanoïdes. Ils furent contraints de les concevoir selon cette forme car elle était la seule qu'ils avaient réussi à animer de façon efficace face aux troupes d'Immortels contrôlées par les autres Dragons. Conçus à l'origine pour être des troupes de bataille, les peuples primitifs furent majoritairement détruits durant les Guerres, voire exterminés par leurs maîtres ailés qui n'en avaient plus l'usage. Certains furent plus ou moins protégés par leurs créateurs Dragons et subsistèrent jusqu'à l'Âge des Empires, souvent délaissés ou confinés dans des régions isolées, les dragons ayant depuis longtemps choisi de s'intéresser à l'Homme et à ses étonnantes capacités.

Capacités techniques des peuples anciens

Au niveau technique, les peuples anciens bénéficient d'une expérience et d'une nature magique qui les favorisent face aux humains. En effet contrairement à ces derniers qui sont toujours tiraillés entre les Tendances, les peuples anciens ont depuis longtemps compris que leur force leur avait été donnée et ne venait pas d'eux.
À ce titre, lorsqu'un représentant de ces peuples effectue un jet de Compétence, il peut lancer deux dés et choisir celui qu'il désire, sans aucun effet sur sa mentalité ou ses actions.

Horaldiens

Taille : 3,50 m en moyenne
Poids : 1 t en moyenne
Habitat : archipel d'îles situé au-delà de l'Interdit
Régime : omnivore
Description : les Horaldiens sont une race de géants musculeux créés par Ozyr et Brorne dans les heures les plus sombres des Guerres fratricides. À la fin de cette période, ils furent installés par Ozyr sur un archipel bien au-delà de l'horizon. Depuis cette époque, les Horaldiens n'ont plus posé le pied sur Kor, disparaissant des mémoires pour devenir des légendes et consacrant leur vie à l'art et à la réflexion. Les Horaldiens sont assez proches des humains au niveau social mais leur connaissance de la magie est largement supérieure et la notion de technologie leur est presque étrangère. Leur physique est massif, les muscles bulbeux roulant sous leur peau bleutée leur conférant une apparence terrifiante. Assez étrangement, les Horaldiens semblent provoquer non pas la crainte mais une peur panique chez la quasi-totalité des humains. Absolument pas belliqueux, ils ne cherchent pas le contact avec l'humanité ou les dragons, seuls quelques enfants d'Ozyr ou de Nenya partageant leur vie, mais toujours de façon sédentaire.

Les Horaldiens vivent dans un archipel lointain comptant une bonne centaine d'îles. Ils tirent leurs ressources de la mer, à la fois par la pêche et par l'exploitation de cultures sous-marines dans les lagons de l'archipel.
Les Horaldiens déclarent être un peu moins de cinquante mille individus, mais seraient capables de fournir une troupe de dix mille guerriers, ce qui devient terrifiant lorsque l'on connaît le solidarité et la cohésion de ce peuple. Toutefois, le concept de guerre chez les Horaldiens a beaucoup évolué depuis leur exode. Lorsqu'il y a un conflit, chaque parti amène le plus de combattants possible et le plus grand nombre emporte la victoire après un décompte par les autorités. Même si les Horaldiens ne se battent pas entre eux et sont un peuple incroyablement pacifique, l'art du combat leur est bien connu et fait partie de leur nature profonde. Ainsi, en cas de conflit externe, tous se retrouvent côte à côte.
Les Horaldiens n'ont pas de roi, mais un conseil des sages à peine nécessaire étant donné leur cohésion et leur civisme. Les Horaldiens ne quittent presque jamais leur archipel, mais semblent toujours étrangement au fait de toutes les informations d'importance concernant le continent.
Les rares explorateurs qui résistent à leur vision et qui ont visité Talgesh, leur capitale insulaire, parlent d'une cité cyclopéenne à l'architecture démentielle. Des escaliers partent en tous sens et parfois se croisent, provoquant des trompe-l'œil au sein des voûtes tarabiscotées. Il n'y a qu'à Talgesh qu'on trouve ce genre d'architecture et pourtant, des enluminures de certains grimoires de magie humains rappellent ce style.

Le plus curieux, c'est que les chapitres ainsi illustrés concernent le plus souvent certaines Eeries...

FOR	15	RÉS	16	Physique	12
INT	11	VOL	8	Mental	10
COO	6	PER	6	Manuel	6
PRÉ	12	EMP	1	Social	5

Initiative : 3d
Armure : aucune

Seuils de blessure
Blessé (01-55) : OOOO
Mort (56 et +) : OO

Compétences
Variables, à la façon du peuple humain. Ils sont naturellement doués pour tout ce qui concerne la magie et l'orientation en mer. Capables de se battre, ils ont une relative préférence pour l'art du corps à corps, pratiquant une forme de lutte assez esthétique.

Capacité spéciale
Terreur - les Horaldiens provoquent malgré eux la terreur chez les humains. Tout humain voyant un Horaldien doit effectuer un jet de Mental + Volonté à 25 au premier tour, 20 au deuxième et 15 au troisième. Une fois passé ce cap, le personnage est capable de supporter la compagnie des Horaldiens pour une journée. Si l'un de ces jets est manqué, le personnage doit fuir pour éviter de sombrer dans la catatonie et s'évanouir de peur. Cette inconscience persiste plusieurs heures et la victime doit recommencer les jets dès son réveil. Inutile de dire que quelques jours de ce traitement risquent de provoquer de sérieux dommages mentaux...





Mérogs

Taille : 2,50 m en moyenne
Poids : 155 kg en moyenne
Habitat : régions montagneuses
Régime : carnivore
Description : les Mérogs sont de terrifiantes créatures de combat crées par Kroryn. Ces monstres velus, au pelage jaune-orangé, possèdent un faciès simiesque et une longue crinière flottante de cheveux gris jaillissant de leur crâne comme une traîne de cendres. Les Mérogs sont relativement inintelligents mais très rusés. Ils vivent dans des cavernes et chassent l'ours et l'homme (leurs deux mets favoris). Ils connaissent l'art du feu et savent comment confectionner des armes primitives en fer coulé, mais volent généralement celles dont ils ont besoin. Les Mérogs ne semblent pas avoir de langage mais plutôt une forme de communication corporelle innée, à la manière de certains animaux. Les Mérogs vivent en tribus de trois à dix personnes. On dit qu'ils procèdent parfois à des cérémonies autour de pierres levées et, qu'en ces occasions, ils se parent de nombreux bijoux d'or. Ce métal est d'ailleurs l'une de leurs obsessions et son obtention est souvent la première raison de leurs attaques. À ce qu'il semblerait, ils voueraient un culte à l'or en raison de son éclat et de sa liquéfaction rapide à la chaleur, ce qui le désigne à leurs yeux comme le métal de Kroryn. Les Mérogs portent des pagnes et pendant les périodes de froid (-20°C), s'emmitouflent dans des peaux d'ours.
Au combat, les Mérogs sont de véritables machines à tuer. Ils se battent avec férocité, ignorant leur propre sauvegarde. Les Mérogs possèdent un métabolisme élémentaire basé sur des os, des muscles et des cartilages alimentés par un flux magique qui ne nécessite pas de flux sanguin. Les Mérogs ne subissent pas les coups critiques ou les hémorragies, leur constitution conçue pour le combat étant capable de supporter les blessures les plus graves sans trop de gêne. Lors de leurs assauts, les Mérogs utilisent principalement les coups brutaux et les charges afin de causer un maximum de dommages.

FOR	12	RÉS	14	Physique	10
INT	2	VOL	9	Mental	2
COO	7	PER	8	Manuel	4
PRÉ	6	EMP	2	Social	NA

Initiative : 4d
Armure : 6 (cuir et fourrure)

Seuils de blessure
Blessé (01-55) : OOOO
Mort (56 et +) : O

Compétences
Armes d'hast 8 (vouge de métal), Armes de choc 7 (hache à deux mains), Athlétisme 12, Discrétion 4, Esquive 8, Pister 6

sklads

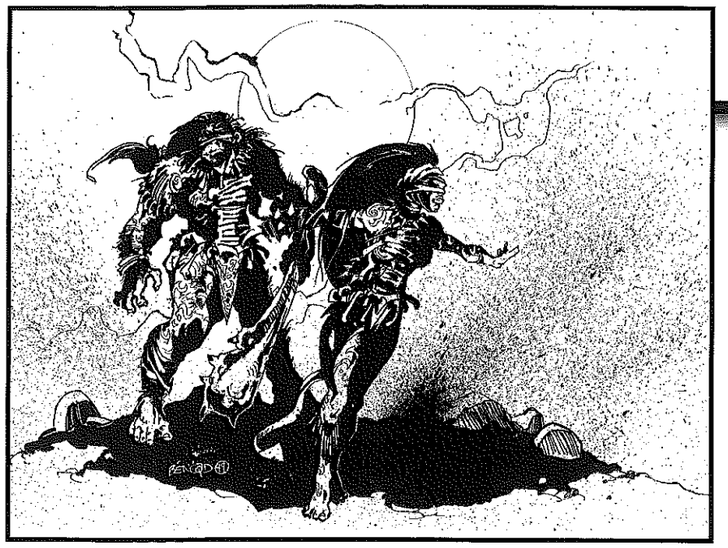
Taille : 2,90 m en moyenne
Poids : 155 kg en moyenne
Habitat : régions froides et désertiques. Ils ne supportent pas les températures au-dessus de 15°C.
Régime : omnivore
Description : les Sklads sont des géants minces et pâles, créés par les efforts conjoints de Kezyr et de Szyl pour lutter contre Heyra et Nenya. Les Sklads sont très évolués, mais sont condamnés à vivre dans les zones les plus froides sous peine de tomber malades et de succomber dans les jours qui suivent. Il semble qu'ils soient particulièrement sensibles aux maladies qui entourent les humains et que le froid protège leur métabolisme. De ce fait, ils vivent reclus dans des citadelles de glace aussi protégées que cachées. Les Sklads sont relativement pacifiques, possédant un don inné pour dresser les animaux et les asservir à leur volonté. Ils les utilisent donc pour protéger leurs domaines (chouettes blanches pour surveiller, oiseaux marins pour les nourrir et ours pour les défendre). On ne tombe sur un palais sklad que par hasard - ou plutôt par malheur. Terrifiés à l'idée d'être décimés par une épidémie, ces géants des glaces piègent les alentours de leur domaine et dressent les ours blancs pour qu'ils montent la garde.
Par tradition, les Sklads ne se battent pas. Ils se replient vers une autre citadelle de leur domaine glaciaire, ayant engagé des mercenaires ou des magiciens pour défendre leur repli. Ils passent leur temps à chasser l'élan, à jouer de leur harpe de glace, à sculpter la banquise et de nouveaux tunnels pour relier leurs citadelles entre elles. Des voyageurs affirment avoir visité Khaïl-dalk, leur capitale, une cité flottante creusée dans un iceberg. En son centre, ils ont pu admirer huit statues de guerrières hautes de plus de trente mètres. Après analyse du récit, on peut se demander s'il ne s'agit pas d'une version humanisée des dragons ou des éléments vénérés comme totems.
Le peu de contacts qu'ont eu des humains avec les Sklads permettent de savoir qu'ils ne sont pas belliqueux, qu'ils ne maîtrisent pas la magie (même si leurs citadelles semblent subsister par miracle) et que leur art est cent fois plus avancé que celui observé dans le monde connu. La légende veut que leurs sculptures, leurs chœurs et leur musique soient capables de subjuguer le plus insensible des dragons. Les Sklads sont un peuple riche, mais détaché de la notion de valeur pour privilégier celle de beauté. Ils possèdent, dit-on, des milliers de joyaux et sont parmi les plus grands fournisseurs de Sang de Kezyr, issu de leurs incessantes excavations sous le sol ou dans les sommets glaciaires. Assez paradoxalement, ces richesses qui leurs permettent de payer des mercenaires pour leur défense sont aussi leur bien le plus convoité, bien que cette ambiguïté ne soit jamais apparue dans leur mode de pensée.

FOR	8	RÉS	12	Physique	6
INT	8	VOL	4	Mental	5
COO	10	PER	10	Manuel	11
PRÉ	8	EMP	12	Social	10

Initiative : 4d
Armure : aucune

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

Compétences
Artisanat (divers) 13, Don artistique 12, Dressage 14, Histoire 8



Slaynns

Taille : 1,80 m en moyenne
Poids : 80 kg en moyenne
Habitat : régions froides, landes et régions côtières
Régime : omnivore
Description : les Slaynns ne sont pas réellement un peuple primitif. À l'origine, ils furent des humains pris en tenaille durant les treize siècles de guerre de l'Âge des Conquêtes. N'ayant nullement envie de se battre ou de subir la fureur des batailles, ils osèrent se tourner vers Kalimsshar et lui demandèrent de les protéger. Acceptant, le Héraut de la Fatalité leur donna la maîtrise des îles situées au sud de ses noires terres de Kali, où personne ne viendrait les déranger. Les humains devraient s'engager sur plusieurs générations à s'acquitter d'une dette en sa faveur. Ils acceptèrent et Kalimsshar marqua leurs corps de nombreuses marques noires qui ondulent en arabesques. Ces tatouages en mouvement constant sont incontrôlables et ne semblent pas varier suivant des cycles ou des réactions particulières. Certains humains désireux de ressembler aux Slaynns se font tatouer, mais leurs marques ne bougeront jamais. Les Slaynns vivent dans les îles du sud de Kali, subsistant par le pillage des navires et quelques raids dans les Terres galyrs, passant par la mer et longeant les côtes. Devenus pillards pour survivre dans ces terres ingrates, les Slaynns n'ont jamais payé leur dette à Kalimsshar et certains pensent que cette perpétuelle instabilité qu'ils créent au sud pourrait bien être leur malédiction
Les Slaynns ont un langage guttural et pas d'écriture. Ils ignorent tout de la magie, de l'agriculture et de la religion.
Ils ont quelques sorciers qui s'apparentent plus à des rebouteux qu'à de grands magiciens férus de savoir. En revanche, ils connaissent la métallurgie, le tissage, la tannerie et les boissons fermentées. Ils vivent en famille et se reconnaissent entre eux grâce aux couleurs des tartans qu'ils arborent fièrement. Le pouvoir est aux mains du plus vieux de la famille, tant qu'il a toutes ses capacités.
Lorsqu'il sent qu'il n'est plus à la hauteur, il désigne un successeur et part avec une épée attaquer un clan ennemi ou mener un dernier raid sur le continent. En général, le clan lui coupe la tête et la fait parvenir aux enfants pour prouver qu'il s'est battu jusqu'au bout. Les slaynns n'ont que des relations conflictuelles avec les humains. Par la mer (sur de petits navires plats) ou sur la terre, ils pillent les villages, s'approvisionnant pour les saisons froides.

FOR	8	RÉS	9	Physique	8
INT	5	VOL	7	Mental	6
COO	5	PER	7	Manuel	4
PRÉ	8	EMP	2	Social	4

Initiative : 3d
Armure : 12 (os et corne)

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

Compétences
Armes contondantes 8 (massues ferrées), Armes tranchantes 6 (épées), Corps à corps 4, Discrétion 6, Esquive 6, Natation 7, Psychologie 6



Les créatures draconiques

Les créatures draconiques sont ainsi nommées car elles furent créées par les Dragons au cours des différents âges en recevant certains de leurs traits physiques. Aussi les reptiles sont-ils tous considérés comme des créatures draconiques, bien que ce terme puisse s'appliquer par extension à toutes les créatures créées par les Dragons en mettant en œuvre un ou deux éléments.

Capacités techniques des créatures draconiques

Au niveau technique, les créatures draconiques disposent d'une harmonie supérieure avec le corps de l'Être Primordial et possèdent les mêmes capacités que les peuples anciens. Ainsi lorsqu'une créature draconique effectue un jet de Compétence, elle peut lancer deux dés et choisir celui qu'elle désire, sans aucun effet sur sa mentalité (qui restera animale) ou ses actions.

Dragon de Lôm

Taille : 2 m au garrot
Poids : 2 à 3 tonnes
Habitat : régions marécageuses
Régime : herbivore
Description : le dragon de Lôm est un varan d'une taille respectable, orné de deux cornes placées au-dessus et au-dessous de ses mâchoires. C'est un redoutable herbivore qui passe la plupart du temps dans les flaques boueuses. Tout animal foulant une zone qu'il considère comme sienne (c'est-à-dire la prairie et le point d'eau le plus proche de l'endroit où il se trouve) est considéré comme un ennemi à chasser. Le pacifique animal se transforme alors en un redoutable combattant, prêt à tuer pour son bien.
Certains mercenaires réussissent parfois à dresser ces "dragons" pour en faire des montures de guerre. Dans ce cas, lorsqu'ils chargent, il faut tenir compte à la fois de l'attaque du monteur mais aussi du piétinement ou de l'encornement du dragon. Ce type de monture est aussi rare que recherché.

FOR	14	RÉS	15	Physique	12
INT	3	VOL	10	Mental	3
COO	5	PER	6	Manuel	NA
PRÉ	NA	EMP	NA	Social	NA

Initiative : 3d
Armure : 18 (cuir écailleux)

Seuils de blessure
Blessé (01-65) : OOOOO
Mort (66 et +) : OO

Compétences
Corne 7 (dommages : 28), Course 5, Esquive 6, Intimidation 9, Morsure 6 (dommages : 24)

Capacité spéciale
Le dragon de Lôm bénéficie d'un bonus de +6 sur toutes ses attaques de charge et double les bonus de renversement.



slyarth

Taille : 2,50 m debout
Poids : 150 kg en moyenne
Habitat : régions montagneuses
Régime : carnivore
Description : respecté car étant une des rares créatures draconiques capables de voler, le slyarth est particulièrement inquiétant. Son corps évoque une morphologie féline, dotée de grandes ailes membraneuses mues par des membres antérieurs supplémentaires. Sa tête est large et épatée, sa gueule rappelle la forme d'un bec recouvert de peau et hérissé de crocs aiguisés. Le slyarth a de grands yeux ronds et des oreilles très sensibles. Des écailles osseuses couvrent l'épine dorsale depuis le cou jusqu'à l'extrémité de leur longue queue reptilienne. Le slyarth vit essentiellement dans les montagnes au nord des Écailles de Brorne entre la Forêt Mère et l'Empire Nésora. C'est un prédateur diurne qui est friand de chamois. La femelle pond plusieurs œufs au cours de sa vie mais rares sont ceux qui parviennent saufs jusqu'à éclosion. On raconte que les slyarth communiqueraient entre eux par télépathie et vivraient en communautés ordonnées mais aucun humain n'est revenu vivant après une rencontre avec un représentant de cette espèce pour infirmer ou confirmer les rumeurs.

FOR	10	RÉS	8	Physique	9
INT	6	VOL	5	Mental	4
COO	10	PER	12	Manuel	NA
PRÉ	NA	EMP	NA	Social	NA

Initiative : 4d
Armure : 12 (cuir écailleux)

Seuils de blessure
Blessé (01-45) : OOOO
Mort (46 et +) : O

Compétences
Esquive 6, Griffes 8 (dommages : 16), Morsure 8 (dommages : 18), Voler 7

Capacité spéciale
Déchiquetage - si un slyarth réussi deux attaques dans un même rang d'Initiative (il ne retarde jamais ses actions) avec ses griffes, il s'agrippe à sa victime et porte une attaque automatique avec ses pattes arrières en labourant sa proie. Cette attaque touche automatiquement et ses dommages sont de Force x2, non modifiés par le moindre dé. Un slyarth peut attaquer en piqué, ce qui correspond à une charge avec une action d'élan, jamais deux car il ouvre ses ailes au dernier moment.

Tark

Taille : 50 cm au garrot
Poids : 45 kg en moyenne
Habitat : dans les marais à l'état sauvage, partout quand il est domestiqué
Régime : carnivore ou nécrophage
Description : Le tark est un petit varan très rapide et court sur patte. Il est l'un des animaux de compagnie et de garde les plus répandus dans tout Kor. Dans certaines régions, il a complètement remplacé le chien (tant pour la guerre que pour la chasse). Il peut monter la garde sans bouger une écaille et même patrouiller seul. Certains dresseurs leur passent parfois des armures ou s'en servent pour tracter des petits véhicules. Le seul gros problème du tark est qu'il ne supporte pas les températures négatives et qu'il hiberne aux premières neiges. Les meilleurs dresseurs arrivent à les acclimater mais ces cas restent rares. De plus, le tark obéit et travaille à la condition qu'il soit bien nourri. Dans le cas contraire, il se retourne contre ses maîtres. On utilise parfois la peau du tark pour renforcer les parties souples des armures.

FOR	5	RÉS	6	Physique	5
INT	4	VOL	4	Mental	2
COO	10	PER	8	Manuel	NA
PRÉ	NA	EMP	8	Social	NA

Initiative : 4d
Armure : 6 (cuir écailleux)

Seuils de blessure
Blessé (01-35) : OOO
Mort (36 et +) : O

Compétences
Courir 5, Morsure 7 (dommages : 11), Queue 6 (dommages : 10)

Capacité spéciale
Happer - si les dommages d'une morsure sont inférieurs ou égaux à 15, le tark peut choisir de rester accroché à sa victime et inflige alors la moitié des dommages de cette attaque à chaque tour. Il n'est alors pas possible de se défendre, mais le tark se détache s'il subit des dommages. Le tark peut effectuer une manœuvre de renversement en utilisant sa queue.





vorok

Taille : 4,50 m de long en moyenne
Poids : de 1,5 à 2 t
Habitat : régions marécageuses
Régime : omnivore avec une nette préférence pour le régime carnivore
Description : aussi appelé le varan noir, le vorok est une créature amphibie et solitaire qui représente l'ennemi naturel du dragon de Lôm. Son corps longiligne est couvert d'une épaisse cuirasse caoutchouteuse formant une armure naturelle ornée d'une crête membraneuse. Cet appendice capable de changer de couleur peut de plus imiter la végétation. Lourd et lent sur terre, le vorok est néanmoins capable d'escalader des falaises à pic pour s'aventurer jusque dans les plaines herbeuses où vivent les dragons de Lôm. À l'aise et rapide quand il nage entre deux eaux, le vorok est un prédateur discret et respecté. Il peut aussi parcourir de longues distances sans prendre un seul instant de repos. Très vorace, le vorok cherche à se nourrir dès qu'il se réveille. Comme il dort peu, il est toujours en quête de nourriture. Pratiquement aveugle, le vorok possède cependant une excellente ouïe et un odorat très développé. Sa technique de prédilection pour attraper ses proies terrestres est de rester parfaitement immobile, camouflé sous la boue, et de surgir brusquement pour saisir l'infortunée victime qui passe à sa portée. Sa morsure sécrète alors un venin qui brûle sa proie et il n'a plus qu'à déchiqueter sa victime. Sinon, il se nourrit de larves géantes qu'il déterre des berges boueuses.

FOR	13	RÉS	15	Physique	11
INT	3	VOL	7	Mental	3
COO	6	PER	5	Manuel	NA
PRÉ	NA	EMP	NA	Social	NA

Initiative : 2d
Armure : 10
(peau et graisse)

Seuils de blessure
Blessé (01-60) : OOOO
Mort (61 et +) : OO

Compétences
Discrétion 11, Esquive 8, Grimper 7, Morsure 8 (dommages : 23), Natation 8

Capacité spéciale
Embuscade - un vorok embusqué est quasiment indétectable et capable de surgir très vite. Tant que le milieu est humide et lui permet de s'enfouir partiellement, il peut doubler ses NR obtenus pour calculer les malus ou bonus obtenus sur sa prochaine action (cf. page 178). La Difficulté d'un jet de réaction face à un vorok jaillissant de sa cachette est toujours de 25.

zaal

Taille : 3 m debout
Poids : 180 kg en moyenne
Habitat : forêts, ruines, douves d'un château, tous les endroits où il peut se tenir embusqué
Régime : carnivore
Description : le zaal est une créature qui tient à la fois de l'humanoïde, du reptile et de la chauve-souris. On ne sait pas vraiment de quel animal il se rapproche le plus alors, par défaut, les sages le rangent dans la famille des créatures draconiques, voyant en lui la marque de Kalimsshar. De fait, même les dragons semblent éprouver le plus grand dégoût face à un zaal. Il se dissimule souvent non loin des habitations (humaines ou primitives) et chasse la nuit, se faufilant partout. Un zaal est capable de se déplacer sur des parois verticales ou même inversées, ses pattes semblant adhérer magiquement à la paroi la plus lisse. Malgré sa taille phénoménale, il est capable de se glisser dans de petits trous et d'y rester pendant plusieurs jours sans bouger. Sa prédation a deux raisons : la nourriture et la reproduction. En effet, le zaal ne peut se reproduire que par infection d'un autre être vivant. Il le capture, le place dans un immense cocon et monte la garde pendant la transformation. Sa victime mute entièrement en quelques jours, jusqu'à devenir un zaal à son tour. En sortant du cocon, elle doit immédiatement prendre la fuite avant que son père ne la tue. Elle peut à son tour partir en chasse sur son propre domaine. La toile du cocon du zaal est, paraît-il, aussi légère que la plume et aussi résistante que l'acier. Certaines armures magiques en sont couvertes.
Cette créature ne semble craindre ni le feu, ni le froid, ni la douleur. En revanche, elle préfère éviter le contact de l'eau froide, même si ce n'est pas mortel - à l'image des chats.

FOR	12	RÉS	10	Physique	10
INT	5	VOL	7	Mental	5
COO	12	PER	13	Manuel	4
PRÉ	NA	EMP	NA	Social	NA

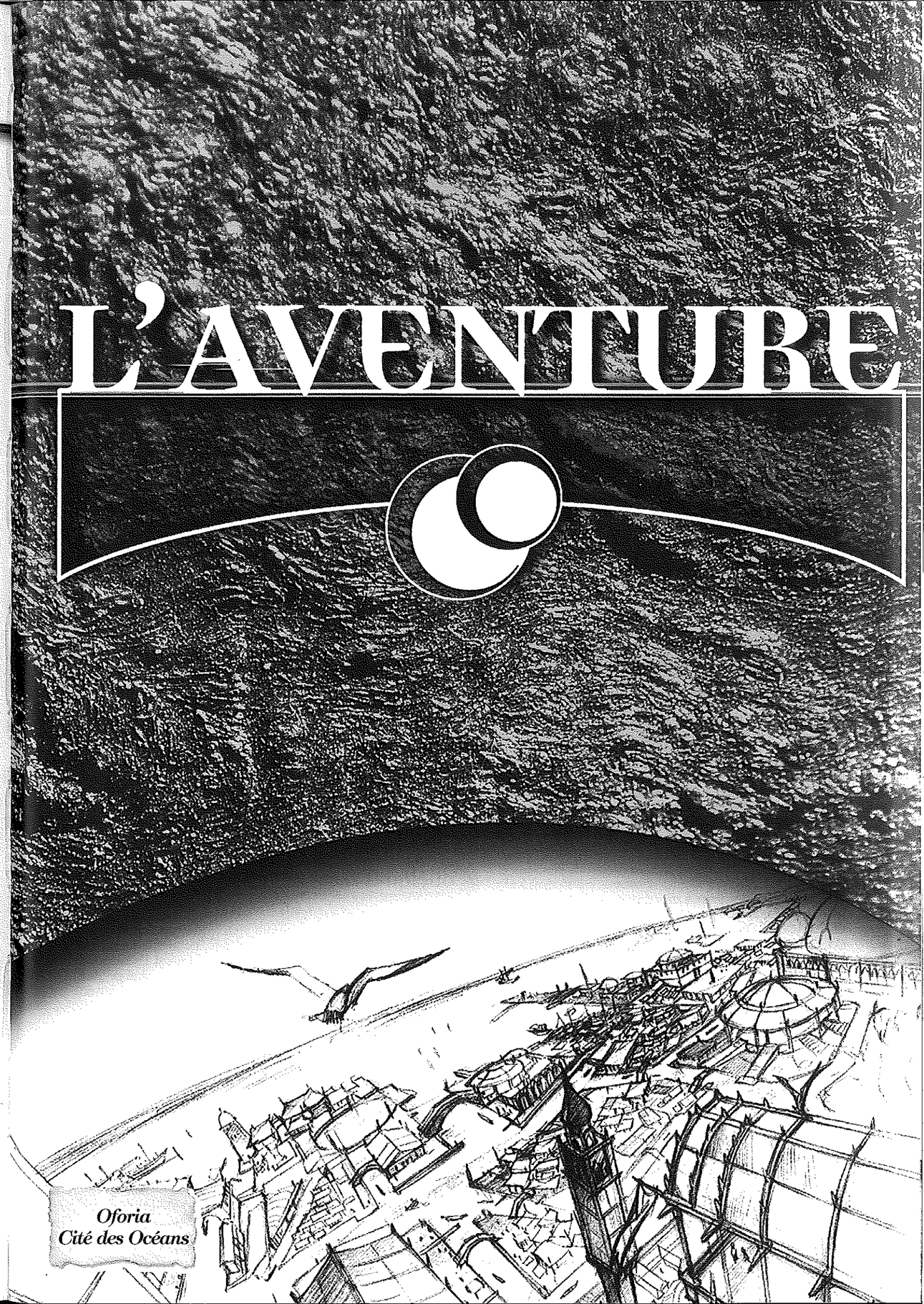
Initiative : 6d
Armure : 15 (cuir et chitine)

Seuils de blessure
Blessé (01-50) : OOOO
Mort (51 et +) : OO

Compétences
Acrobatie 8, Discrétion 10, Esquive 10, Griffes 8 (dommages : 18), Morsure 7 (dommages : 22)



L'AVENTURE



Oforia
Cité des Océans

Retour aux sources

Dans ce scénario d'introduction, les personnages vont être présentés les uns aux autres par certains de leurs proches parents, membres de castes et... vont se voir proposer de devenir des Inspirés. L'Étoile a en effet demandé qu'en tant qu'anciens Inspirés, les membres de leur famille cherchent leur propre relève, qui constituera une deuxième Compagnie (voire troisième ou plus en fonction de l'Envergure envisagée pour l'Étoile).

Introduction

La ville où commence cette aventure peut varier selon le type de personnages créés par les joueurs. La seule condition est qu'elle soit assez grande pour abriter les académies des castes de tous les personnages et à proximité de collines. Des villes comme Férune, Nivène ou Cormande (Empire de Solyr), Elya (Marches Alyzées) ou encore Griff ou Dungard sont tout à fait indiquées. Les descriptions du paysage méditerranéen pourront facilement être adaptées pour créer un paysage campagnard tempéré, tropical, de toundra ou de montagnes. Ce scénario pour débutants est adaptable pour des personnage de Statuts variables.
Le soir même de l'accession au premier Statut de leur caste (voire deuxième pour les personnages anciens ou vénérables), chaque personnage rencontre un membre de sa famille, qui un protecteur, qui un marchand, qui un Prodige... (que le meneur de jeu est invité à étoffer afin de les faire réapparaître plus tard dans sa campagne) de Statut 3 maximum, d'âge et de sexe indifférents. Les retrouvailles sont parfois émouvantes, parfois très simples mais doivent mettre en scène quelques éléments importants de l'historique de chacun des personnages (rappel de l'Augure de naissance, des Avantages ou Désavantages, de l'origine géographique ou sociale, des buts ou motivations). Puis le proche ou le parent convie le personnage à venir à une fête donnée sur les terrasses d'une auberge louée pour l'occasion.

La fête

Une fois parvenus à l'endroit de la fête, les personnages se rencontreront pour la première fois. C'est un moment important. Décrivez brièvement tous les personnages secondaires, puis laissez les aventuriers se décrire et parler un peu. Leurs proches se connaissent apparemment bien et parlent comme s'ils se voyaient tous les jours. Certains laissent échapper des *"Tu as changé !"* ou des *"Tu te souviens ?"*, preuves de liens forts et anciens... Alors que, l'alcool aidant, la lueur des étoiles semble surpasser celles des lunes, tout le monde semble bientôt accéder à une réelle plénitude, un sentiment difficile à décrire autrement que par le terme... harmonie. Une étoile semble briller de tous ses feux au firmament. C'est le moment de lier les aventuriers à l'Étoile, bien que cela ne soit pas obligatoire. Si l'Inspiration est effective, les personnages comprennent intuitivement la nature même de leur nouvelle relation (cf. la Prophétie, page 227). La dernière image dont ils se souviendront avant de sombrer dans un sommeil réparateur est celle de leur Étoile qui veille au-dessus d'eux.
Au matin, leurs proches, dont les yeux semblent légèrement scintiller, leur expliquent la cérémonie qui a eu lieu : un renouvellement de la force de leur Étoile en provoquant de nouvelles Inspirations d'êtres humains. Les Étoiles sont des forces mystérieuses pour la majorité des habitants de Kor, humains ou draconiques, mais pour lesquelles tous témoignent d'un respect craintif ou admiratif ou bien d'une incompréhension hostile.

L'héritage

Mais la meilleure surprise de ces drôles de retrouvailles reste sans doute la dernière : les anciens Inspirés traînent les personnages vers un manoir d'érudits juristes, en leur expliquant qu'ils vont hériter, alors qu'eux sont toujours en vie ! Ils expliqueront aimablement qu'un de leurs anciens compagnons, feu Talldric Ganth, souhaitait que son petit domaine revînt à la future Compagnie. Ce domaine n'est plus entretenu depuis quelque temps, mais il constituera une base intéressante pour de jeunes citoyens car il offre de nombreuses commodités polyvalentes : des vignobles, une forge, de grandes caves, des écuries et étables et quantité de chambres. Une fois que les personnages auront entendu le petit document de succession, signé un acte certifié de la caste des érudits, et se seront acquittés d'un drac symbolique (tout le reste a été payé par l'argent de Talldric), ils pourront partir prendre possession de leur domaine. Ce sera alors le moment du départ pour leurs parrains, qui les quittent non sans leur garantir de prochaines retrouvailles.

Quelques recherches

Avant de partir, il est probable que les personnages vont rechercher quelques informations sur ce qui vient de leur arriver : l'Inspiration, leur héritage, le village. Le meilleur endroit pour aller chercher plus de renseignements est l'académie locale des érudits, dont les maîtres sont en charge des archives de la ville pour le compte de la couronne.

• Sur l'Inspiration, ils apprendront le minimum nécessaire, grâce à un érudit du nom d'Ogmir. L'Inspiration est un phénomène méconnu qui rassemble plusieurs personnes autour de l'image apparemment symbolique d'une étoile. Certaines légendes font état de pouvoirs surnaturels possédés par les Inspirés, mais les versions diffèrent selon les ménestrels.
• Sur l'héritage, ils pourront apprendre que Talldric Ganth fut un commandeur (protecteur de Statut 4), qui s'est enrichi dans sa position de garde du corps de personnalités. Il n'y a pas de mentions spéciales à son sujet si ce n'est une ballade évoquant un vaillant protecteur ayant un jour protégé la cité de la fureur d'un dragon de pierre et dont le nom pourrait se rapprocher du sien.



• Sur Dornastyl, ils apprendront les informations suivantes : Dornastyl est un village situé à cinq lieues (environ 20 km) de la ville. Aucune route d'importance ne traverse le village et la vallée et ils seront donc très tranquilles : le seul chemin, peu fréquenté d'ailleurs, est celui qui mène à la ville. La région est agricole, et cela suffit au village pour ses besoins en nourriture. La faune et la flore du lieu sont très variées et peu dangereuses.

Dornastyl, village du terroir de Kor

La demi-journée de voyage pour aller jusqu'à la vallée de Dornastyl est particulièrement tranquille. Après avoir quitté la ville et traversé deux petits hameaux, ils arrivent enfin en haut de la petite colline qui domine la vallée. D'en haut, on distingue à peine Dornastyl. Le chemin qui y mène traverse une plaine sèche et embroussaillée, avant de longer quelques coteaux où s'affairent des vignerons. Le coin paraît particulièrement giboyeux. Dornastyl est un petit village de deux cents âmes maximum. L'habitat est assez éparpillé. Le centre ne contient que quelques maisonnettes : celle du chef du village, la maison communale où se retrouvent les chasseurs, une taverne petite mais agréable, quelques maisons d'anciens et de vénérables. Plus excentrés : la demeure du maréchal-ferrant et sa forge, le moulin à vent et le four communal, la maison du tailleur de pierre, une chapelle draconique et l'auvent qui sert d'école et leur propriété. En fait de propriété, il s'agit d'un grand corps de ferme transformé en maison forte par des murs de moellons et l'adjonction d'un portail de bois épais bardé de fer. Il y a quelques vignes et des vergers aux alentours et une source d'eau fraîche jaillit à quelques pas du fortin arrosant le village. Il n'y a plus de manouvriers depuis longtemps, mais de nombreuses dépendances qui satisferont beaucoup de monde : écuries, étables, forge, caves immenses, bureau, etc.
Parsemées de loin en loin autour du village se trouvent les chaumières où vivent les familles de la vallée. Il y a environ trente familles de cinq à sept personnes : deux parents, trois ou quatre enfants, et souvent un aïeul. Tous le monde vit de la chasse et de la culture de légumineux secs, de l'olivier et de la vigne, favorisés par un climat très clément.

Comme d'habitude, l'arrivée d'étrangers dans un village isolé constitue un événement. Toute la population s'intéresse à eux, les enfants les suivent pas à pas et les rumeurs fleurissent.
Le chef Darak Relt invitera la Compagnie à dîner dès qu'on lui montre les documents écrits qui attestent que les personnages sont les propriétaires du Fortin de l'Élu (les documents seront certifiés par le petit dernier qui va à l'école de la Prodige).
Cette idée d'avoir des gens aussi importants que les personnages au village va vite faire son chemin, et beaucoup penseront qu'ainsi leur village gagnera en prestige (surtout par rapport aux autres villages des alentours). En revanche, ils n'avoueront jamais ces opinions quand Bolder Fintas sera présent, ou que des hommes à lui traîneront dans les parages.

Emménagement

Les personnages vont vraisemblablement s'installer le premier soir à l'auberge du village ou à proximité de leur nouvelle propriété. En effet, l'état du fortin ne permet pas encore d'y vivre sans quelques aménagements, car en fait, il n'est pas en très bon état depuis quinze ans que Talldric est mort de vieillesse. Tout est à retaper : portes, fenêtres, murs, toiture, caves, etc. En plus, ce n'est pas avant quelques cycles que le groupe pourra profiter de ses vignes. Abandonnées depuis plusieurs années, elles ont été envahies par les mauvaises herbes et ne donnent plus que quelques grains très acides.
Il y a tout de même de bons côtés. Les murs ont l'air solides et les fortifications ont renforcé l'architecture. Les dépendances sont nombreuses comme l'avaient annoncé les érudits et la source garantit une eau fraîche, particulièrement agréable et vivifiante, sans compter que le fortin est autonome vu qu'un conduit enterré en détourne une partie vers le fortin. En fin de compte, ce bâtiment risque d'intéresser beaucoup de personnages malgré les réparations à effectuer pour l'instant : un atelier pour les artisans, des caves et des salles spacieuses pour les mages, une bibliothèque à remplir (il ne reste que les étagères construites le long des murs) et un beau scriptarium pour les érudits, de nombreuses chambres, une écurie, une étable, une grande cour de terre battue pour les combattants et protecteurs, des terres arables dont la valeur sautera très vite à l'esprit des commerçants, une nature luxuriante, une tranquillité précieuse, et la proximité de la civilisation (cinq lieues jusqu'à la ville) pour les Prodiges et les voyageurs.
Pour les réparations, les matières premières ne manquent pas dans la région : les chênes et les pins constituent l'essentiel de la charpente des maisons, et pour trouver les pierres de taille, les villageois connaissent une carrière abandonnée un peu plus haut dans la vallée.
Quelques-uns des villageois sont prêts à aider les personnages, en tant que bûcherons, maçons ou charpentiers, pour quatre dracs de fer par jour et par personne (ou un équivalent en troc ou en services).
Les travaux dureront plusieurs jours car la taille du corps de ferme est assez importante. De plus, la propriété est fortifiée. Il est probable que les aventuriers fassent à un moment des recherches sur ce sujet, mais la simple raison en est que Talldric Ganth, en ancien protecteur, ne se sentait bien chez lui que quand il avait de bons murs pour le protéger. Toutefois, la fortification de la propriété aidera sans doute les personnages à la fin de cette aventure.

Les figures locales

Rapidement, il sera possible d'identifier les quelques personnes importantes du village.
Autour d'elles, les villageois forment des groupes, qui apprécieront plus ou moins les personnages en fonction de leurs actions et comportements. Tous ces gens suivent des Tendances sans en avoir conscience : leur faible éducation ne leur a jamais permis d'appréhender ces concepts.

Darak Relt, le chef

C'est un assez bon gars, un hypocondriaque au caractère difficile, mais qui fait toujours des efforts pour essayer de s'améliorer. Il arrive vers ses quarante ans et profite de ses cheveux poivre et sel pour paraître bien plus sage qu'il ne l'est réellement. Même si son autorité est très rarement contestée, il ne s'aperçoit pas que beaucoup de monde, dans son dos, se moque un peu de lui... Il était au courant par son grand-père que, le jour venu, les héritiers du Fortin de l'Élu viendraient reprendre possession de leur terres.
C'est un draconiste assez pur, avec une vision très réductrice du monde : les dragons détiennent la seule vérité et lui, en tant que chef du village, doit faire respecter leurs lois. Pourtant, il n'a jamais réussi à apprendre à lire ou pris la peine de se faire expliquer en détail les Lois ou les Édits draconiques.

Marghra, l'aubergiste

Une petite femme hyperactive, curieuse, sociable et bavarde. C'est une étrangère, elle aussi, mais depuis si longtemps que tout le monde a oublié ce détail.
C'est "l'Humaniste" en puissance de Dornastyl. En fait, elle est venue ici pour ne plus voir de dragons (toutes les bêtes à écailles lui font peur, alors, les dragons !). Elle connaît tout un tas d'histoires et se transforme parfois le soir en conteuse. Elle ne conte pourtant jamais d'histoires de héros légendaires ou de grands ailés, mais plutôt des histoires d'amour tragique ayant toujours pour thèmes l'incompréhension, l'adversité ou les triangles amoureux. Elle aimerait bien apprendre l'astronomie, qu'elle trouve romantique. D'ailleurs, si on l'invite à visiter le fortin, une des dépendances lui semblera convenir parfaitement pour un cabinet d'astronomie (du fait de sa situation protégée des lumières du village, sur une petite éminence caillouteuse à côté du fortin). Elle émet ses opinions (tendant franchement vers l'Humanisme) sans se douter parfois de la portée de ses idées. Cela pourra d'ailleurs lui créer des problèmes...

Bolder Fintas, paysan

C'est le plus proche voisin des personnages. Grand, maigre, les pommettes saillantes, les yeux clairs, la moustache et la barbe grises bien coupées, cela fait des années qu'il lorgne du côté du fortin, qui possède la source et de bonnes terres. Cela fait aussi des années que Darak Relt refuse qu'il l'achète pour d'obscures raisons d'héritage. Il déprécie sans arrêt tout ce qu'il n'a pas fait lui-même, y compris le fortin. Il tentera de le racheter aux personnages pour une poignée de dracs de bronze, utilisant tous les arguments valables qui lui passent par la tête : loin de la ville, tout à refaire, nécessité de s'en occuper tout le temps, etc. En tant que personne la plus riche du village, il a une énorme influence sur beaucoup de choses, et emploie beaucoup d'hommes ou leur permet de chasser sur ses terres. Il a épousé sa femme pour sa dot (la moitié des terres qu'il possède actuellement) et a un grand projet pour son premier fils (lui faire épouser la fille du chef, Rina, et récupérer la dot de sa future belle-fille, ainsi qu'un peu plus de pouvoir politique). Il est le représentant inconscient et local d'une facette simpliste de la Fatalité, magouillant, mentant, manipulant tout le monde pour ses propres buts, personnels et égoïstes.

"Moque", chasseur

Anciennement petit enfant maigre, il est devenu le meilleur chasseur du village. De son enfance et adolescence difficiles, il n'aura gardé que ce ridicule sobriquet et un comportement timide et taciturne. Pourtant, il est devenu un bel homme au visage franc, puissamment musclé et toujours en alerte. Les jeunes femmes du village, même mariées depuis quelques années, le regardent avec envie, sans qu'il s'en aperçoive. Ce sont en majorité les jeunes filles qui lui font les yeux doux. Peu de gens connaissent la nature aussi bien que lui. Beaucoup le considèrent comme un protégé d'Heyra, car il est né sous l'augure de la nature. Il connaît la région comme sa poche, tous les lieux, tous les animaux, toutes les plantes. En revanche, il ne



supporte pas les gens qui ne respectent pas les créations des Grands Dragons. Miris lui a demandé s'il voulait devenir Prodige mais il a refusé pour ne pas quitter sa région. Moque est un draconiste discret, respectueux de l'harmonie de la nature et des Dragons, sans être le moins du monde un extrémiste.

Miris, la prodige

Ce n'est pas à proprement parler une belle jeune femme, mais elle possède énormément de charme. Son crâne rasé ne porte pour l'instant qu'une écaille et Dornastyl est à ses yeux sa première étape. Très douce avec les enfants, elle préfère écouter plutôt que parler, ne corrigeant à petites touches que les erreurs grossières que les gens font sur l'histoire, la géographie ou la nature. Elle représente une vision de la Tendance Dragon très proche de celle de Moque, mais plus féminine, plus cultivée et compréhensive.

Hurganst

C'est le contestataire du village. Il vit dans une cabane, assez loin de tout le monde. C'est le rebouteux, un vieux dont le visage est mangé par les cicatrices. Il se promène tout le temps dans le village, parlant avec tout un chacun de ses problèmes et de la manière de les résoudre, souvent en changeant son mode de vie. Les gens vont le voir pour leurs petits problèmes de santé, car ils sont plus habitués à lui, un sans-caste, qu'à la Prodige, qu'on n'ose déranger que pour les cas graves. C'est un Fataliste inconscient, dont le propos veut dénoncer la société draconique pour la faire changer. Il n'a aucun point commun dans ses buts ou méthodes avec Fintas.

Kergos

Kergos est le tailleur de pierre, un homme très cordial mais secret. Il a tenté il y a longtemps de rentrer chez les artisans mais il a été refusé. Depuis, il garde pour lui sa rancœur. C'est un très bon artisan, lettré, qui a appris patiemment toute sa technique sur d'anciens parchemins jaunis qu'il a découverts dans un coffret enfoui sous des gravats dans la carrière. Ses techniques feraient l'admiration d'un artisan, mais le mènerait probablement à de sévères réprimandes de l'Inquisition. Quelques jeunes garçons s'intéressent à son art, lui demandant régulièrement de le leur apprendre. À ce jour, il a toujours refusé. C'est un Humaniste paisible, très intéressé par tout ce qui est technique, et méfiant (par rancœur) envers ce qui représente les castes et les dragons. Il se méfie des étrangers qui pourraient vouloir lui voler ses techniques, mais rêve encore de faire partie de la caste des artisans. C'est un homme bon que les échecs ont aigri. Suivant le comportement des personnages, il sera un ennemi silencieux ou un allié dévoué.

Dornastyl, au fil des jours...

La vie du village s'articule pendant quelques jours voire quelques semaines autour des personnages. Mais des tremblements de terre vont venir troubler la quiétude de cette petite vallée. Ils marqueront les étapes du réveil d'un dragon de Brorne, endormi sous le fortin. Ce dragon s'est installé ici, à la mort de son Élu Talldric Ganth, pour méditer et se ressourcer.
L'agitation au-dessus de son refuge, le lien familial qu'un des aventuriers a peut-être avec son ancien Élu (serait-il son petit fils, issu d'une relation illégitime ?), et l'approche de monstres corrompus l'ont peu à peu réveillé.

Retourner en ville...

La ville n'est pas si loin : cinq lieues soit une demi-journée de marche. Mais Dornastyl a beau être proche de la ville, son enclavement dans la vallée le tient à l'écart. Il est toutefois probable que les personnages décident d'y retourner de temps en temps, pour des achats, revoir leurs instructeurs, prendre des nouvelles, faire des recherches ou contacter des représentants de castes. Chacun de ces voyages sera un changement saisissant entre les simples campagnes et les cités civilisées et agitées. Les citoyens sont majoritaires dans les villes, tandis que dans les villages reculés, en rencontrer un fait parler pendant longtemps. Si les aventuriers ont des problèmes au village, avec certains personnages emblématiques des Tendances, avec les créatures, ou avec la gestion du fortin et les réparations, ils pourront à coup sûr trouver de l'aide en ville (sans doute payante).

Les événements sous la partie *Le réveil du dragon* suivent obligatoirement une progression chronologique. Il appartient au meneur de jeu d'intercaler des événements moins importants, pour que les personnages ne comprennent pas trop rapidement le lien entre leur fortin et les tremblements de terre. En effet, malgré ces secousses, la vie continuera, et bien d'autres situations (cf. Vie quotidienne) vont permettre aux personnages de s'intégrer plus ou moins facilement dans cet environnement.

Lézard des profondeurs sauvage

FOR	13	RÉS	4
RÉS	11	VOL	5
COO	7	PER	4
PRÉ	NA	EMP	4

Physique : 8
Mental : 1
Manuel : NA
Social : NA

Armure : 10
Initiative : 3d

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

Compétences
Course 4, Discrétion 3, Esquive 6, Nager 6, Griffes 6 (dommages : 18), Morsure 3 (dommages : 20)



Vie quotidienne

Ces quelques scènes de la vie villageoise sont destinées à s'intercaler entre les événements du réveil du dragon.

L'enfant perdu

Miris amène les enfants dans la nature pour leur apprendre à reconnaître les animaux et les plantes. Un petit garçon, Myrgo, disparaît et tout le village part à sa recherche. En fait, il a visité le terrier d'un lézard géant sauvage et s'est retrouvé coincé par le retour de la créature dans son antre. Ce sera l'occasion de tester les réactions des personnages face à la situation, de faire quelques jets de perception et de Pistage et de Connaissance des animaux. En effet, ils pourront finalement découvrir le terrier obstrué par le lézard, bloqué depuis des heures et hésitant face à l'enfant qui occupe son repaire. Myrgo alterne les cris, les pleurs et la peur. Le lézard considère le petit humain comme un rival et n'ose pas prendre d'initiative. En revanche, s'il est attaqué, il deviendra fou furieux et se battra jusqu'à cocher toutes ses cases blessé.

Si les personnages ne retrouvent pas l'enfant, ce sera Moque qui le ramènera juste à la tombée de la nuit. Il pourra éventuellement proposer de partir le lendemain capturer le lézard sauvage, qui pourrait se revendre un bon prix à un honorable dresseur et éviter qu'il n'erre dans la région.

Le jour du feu

Un match de soule est organisé entre Dornastyl et un autre village. Le match va se dérouler sur un espace nu assez grand, à proximité de la carrière. Le seul petit problème lors de cette rencontre : des voleurs sont venus avec les autres villageois et, pendant le match, vont visiter les chaumières. Les personnages qui ne jouent pas pourront remarquer des personnes bizarres, qui tournent autour de la barrière, et puis retournent vers le village...

La soule

Le terrain ovale et délimité par une simple barrière de rondins, fait environ cent pas de long et soixante de large. Deux équipes de vingt joueurs s'affrontent. Porter la balle de cuir gonflée dans les zones d'extrémité, de chaque côté, donne un point à l'équipe. Le juge est Miris, car elle est citoyenne, mais un combattant adepte de ce genre de sport sera peut-être plus adapté : charge à lui de se faire accepter. De toutes façons, le juge n'a pas beaucoup de règles à faire respecter : le plaquage à plus de deux est interdit, les corps à corps sont permis pour récupérer le ballon et seuls les coups vraiment dangereux sont interdits (yeux, gorge, bas-ventre). Si la balle est coincée sous des joueurs, l'arbitre hurle un duel de lutte entre les deux capitaines (ce poste change souvent durant la partie). Deux techniques de jeu existent : la carotte, où des coureurs partent en avant récupérer des ballons lancés, ou la tortue, où le porteur du ballon est protégé en permanence. Des jets de Corps à corps, Athlétisme, Acrobatie, Esquive, Armes de jet (lancer la balle), et Coordination (rattraper la balle) seront à peu près les seuls jets nécessaires.

Les ennemis de l'autre village

Bolder Fintas emploie des paysans d'un autre village sur ses vignes. Au village, les gens grognent et parlent de faire une visite nocturne dans les vignes du Fintas. Les personnages peuvent être prévenus, invités, ou faire les frais du courroux de Fintas, qui sous-entendra qu'ils sont à l'origine d'une telle expédition.

Un soir de bal

Les jeunes hommes et femmes des villages avoisinants se rencontrent et font connaissance... Mais c'est aussi le moment où les querelles villageoises battent leur plein, souvent autour des filles.

Moque est en train de se battre contre quatre "voisins" quand des jeunes de Dornastyl volent à son secours ; des lames commencent à sortir des fourreaux de cuir. La situation risque de dégénérer. Pour calmer tous ces jeunes gens, il faudra les faire parler : on dirait, en démêlant toutes les versions, que ce sont les filles, en particulier Rina, la fille de Darak, qui ont échauffé les gars d'à côté, en les comparant à Moque. Pour se venger, ils ont voulu lui faire sa fête, mais il a bien résisté.

Inquisition !

L'aubergiste Marghra discute avec un voyageur de passage. C'est un combattant très porté sur les lois draconiques et les paroles de Marghra le choqueront. Quand les personnages arrivent, Marghra est en pleurs, pendant que le chef Relt discute avec le combattant et Hyrganst qui essaye de s'en mêler. Ce combattant, Eruel, menace de prévenir l'Inquisition. Il va falloir arrondir les angles, grâce à du bagout, un peu d'éloquence, de diplomatie, de séduction (s'il y a des personnages femmes), de lois ou, au pire, avec une bonne quantité d'alcool. Si les personnages ne réussissent pas à le convaincre, il amènera Marghra jusqu'à la ville, pour qu'elle y soit jugée.

À la recherche du passé

Un voyageur assez âgé arrive au village. Il s'appelle Laër, c'est un érudit itinérant. Très aimable, il s'entend vite avec tout le monde. Puis il posera des questions précises, sur des ruines par ici, des lieux magiques ou au contraire des vestiges d'anciennes implantations. Il arpente la vallée toute la journée, relevant des positions géographiques, prenant des notes, détaillant les pierres taillées des maisons. Puis on le voit souvent discuter avec Kergos, le tailleur de pierre.

En fait, Laër est un Humaniste à la recherche de la cité perdue d'Aweïlyn. Il a trouvé des traces d'un habitat, de routes et de bornes antiques dans la vallée. Des personnages érudits, humanistes ou très ouverts d'esprit peuvent gagner sa confiance. Mais il ne livre pas ses secrets au premier venu. Son alibi, s'il a des problèmes : il fait des recherches sur les techniques ancestrales de puisage, stockage et utilisation de l'eau (ce qui lui vaudra le soutien de la population, car ici l'eau est une denrée précieuse).

Eruel
Combattant (Spadassin)

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

Physique : 7
Mental : 4
Manuel : 6
Social : 4

Chance : 3
Maîtrise : 3
Renommée : 2

Armure : 15
(cotte de mailles)
Initiative : 3d

Seuils de blessure

Égratignure	OOO	
Légère	OO	-1
Grave	OO	-3
Fatale	O	-5
Mort	O	

Interdits
Loi de l'Arme,
Loi du Lien (protecteurs)

Privilèges
Argot combattant, Double attaque, Engagement

Avantages
Corps aguerri, Sens accru (vue)

Désavantages
Interdit, Obsession

Compétences
Armes de jet 6, Armes tranchantes 8 (épée longue 9), Athlétisme 6, Bouclier 6, Corps à corps 5, Équitation 6, Esquive 7, Premiers soins 3, Stratégie 4 (unités de mercenaires 7)

Équipement
Épée longue, cotte de mailles, cheval de selle, petit bouclier, dague, deux couteaux étoile

Laër
Érudit (Initié)

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

Physique : 4
Mental : 7
Manuel : 5
Social : 6

Chance : 0
Maîtrise : 6
Renommée : 0

Armure : vêtements épais
Initiative : 3d

Seuils de blessure

Égratignure	OOO	
Légère	OO	-1
Grave	OO	-3
Fatale	O	-5
Mort	O	

Interdit
Loi du Secret

Privilèges
Aplomb, Aval draconique, Linguistique

Avantage
Augure favorable (Homme)

Désavantage
Déviance

Compétences
Armes contondantes 3, Baratin 6, Cartographie 6, Castes 5, Conn. de la magie 5, Géographie 6, Histoire 8, Lire et écrire 7, Lois 5, Psychologie 5

Équipement
gourdin, sac de voyage, livres, outils de mesure, matériel d'écriture

La cité perdue d'Aweïlyn

En ville, parmi d'autres rumeurs et récits, les personnages pourront apprendre une légende sur une cité antique, Aweïlyn. Elle aurait été un endroit où la magie draconique et la science préhumaniste trouvèrent un terrain d'entente. Quand l'Humanisme fut déclaré hérésie en 149, les dirigeants de la cité décidèrent d'étouffer rapidement la célébrité de leur cité. Bien avant la deuxième croisade contre l'Archipel de Pyr en 453, la cité était oubliée... Seuls quelques écrits et contes rappellent encore la beauté des réalisations qui alliaient magie et technologie. Cette cité est aujourd'hui encore recherchée par beaucoup de monde : mages, érudits, draconistes, Humanistes, et bien sûr certains Inquisiteurs.
Il existe une cité antique dans la vallée de Dornastyl. Son entrée est dissimulée derrière la falaise de la carrière. Toute la cité est taillée dans la colline en un magnifique habitat troglodyte. Personne ne sait qu'elle est là, ni n'en a jamais trouvé l'entrée. Plus personne n'y vit actuellement de toutes façons. Les parchemins découverts par le tailleur de pierre, Kergos, sont autant d'indices pour l'érudit Laër sur la présence d'une cité antique qui pourrait peut être s'avérer être la cité perdue d'Aweïlyn...

Le réveil du dragon

Ces événements suivent un ordre chronologique.

Premier tremblement

Quelques jours après l'arrivée du groupe, un tremblement de terre va secouer le village et la vallée. C'est quelque chose de très peu courant et tout le monde va en parler pendant un long moment.

Deuxième tremblement

Quelques jours plus tard, un tremblement de terre secoue à nouveau la région. Une clôture proche du fortin des personnages s'effondre et le troupeau de chèvres de Fintas s'éparpille dans la vallée. Si les aventuriers participent aux recherches, ils commenceront à entendre qu'ils sont peut-être bien à l'origine de ces tremblements de terre. C'est bien sûr Fintas qui est la source des rumeurs. Il les remerciera juste du bout des lèvres s'ils ont aidé à récupérer son troupeau.

Troisième tremblement

Après un autre tremblement de terre, la source du fortin, et celle du village par extension, se tarissent sans signes précurseurs. Le paysan Fintas continue ses récriminations contre les personnages et il semblerait que cela marche de mieux en mieux... Seuls les quelques amis des personnages dans le village les défendront encore. En tout cas, ceux qui travaillaient au fortin refuseront désormais de venir, prétextant tout et n'importe quoi : travail dans les vignes, le petit dernier est malade...
En fait, une paroi de pierre s'est écroulée au fond du gouffre de Fondfouille. Elle a bloqué la rivière souterraine qui jaillit en tant que source. Le niveau d'eau montera pendant trois jours, avant que la rivière ne se trouve un autre passage, qui sourdra au niveau de la ferme de Fintas. Signe qu'il utilisera pour montrer que les esprits de la terre et des eaux refusent et rejettent les étrangers et lui donnent raison.
La seule solution sera de trouver l'éboulement de rochers qui bloque la sortie de l'eau au fond du gouffre, et de le déblayer par n'importe quel moyen avant trois jours. Le gouffre est accessible par un petit réseau de grottes naturelles étroites qui s'ouvrent sur les hauteurs de la vallée. Si tout le monde les connaît, personne ne s'y intéresse, aucune créature n'y vivant (trop petit) et aucun villageois n'ayant la moindre notion de géologie pour comprendre la circulation souterraine de l'eau. Pour réussir à accéder au gouffre, il faudra passer plusieurs siphons immergés dans le noir complet, s'enfonçant au hasard dans des fissures naturelles de la roche.

Le monstre, première partie

Un monstre attaque un troupeau. Un petit berger s'en sort de justesse. Il peut donner une description du monstre qui sera identifiable comme étant un Mérog (jet de Géographie, Histoire ou Connaissance des animaux). Pour décrire cette créature, inspirez-vous de la description donnée page 273. Il pourra indiquer l'endroit où son troupeau s'est fait attaquer.

Suivre les traces de sang et les cadavres éparpillés mène jusqu'à l'antre du mérog, une simple cavité dans une petite falaise au-dessus de la carrière. Il sera là, en train de ronger consciencieusement des os.

Le combat qui va presque obligatoirement débuter sera âpre et difficile, car le mérog se battra jusqu'à la mort. Si les aventuriers en sortent victorieux, ils ne seront sûrement pas indemnes...

S'ils pensent à inspecter les alentours, les traces au bord de la caverne sembleront indiquer qu'il aurait dû y avoir deux individus... (Mental + Perception Difficulté 25, ou Mental + Pister Difficulté 20). Sans cela, il leur sera bien difficile de comprendre qu'ils viennent de se débarrasser du mâle, mais que la femelle de ce couple est encore en vie...

Une fois le groupe rentré au village, tout le monde les accueil-lera en héros et les acceptera beaucoup mieux.



Le mâle mérog

FOR	12	RÉS	14
INT	2	VOL	9
COO	7	PER	8
PRE	6	EMP	2

Physique : 10
Mental : 2
Manuel : 4
Social : NA

Armure : 6
(cuir et fourrure)
Initiative : 4d

Seuils de blessure
Blessé (01-45) : OOO
Mort (46 et +) : O

Compétences
Armes d'hast 8 (vouge dommages : 23+1D10), Armes de choc 7 (pas d'arme), Athlétisme 12, Discrétion 4, Esquive 8, Pister 6

Le monstre, deuxième partie

Le jour d'après, un jeune poseur de collets retrouve un cadavre d'animal mutilé près du fortin. Il prévient le village. Le même après-midi, de la source commence à couler du sang. En fait, un autre cadavre est retrouvé, au-dessus du fortin, dans le petit bassin où la source jaillit et est détournée vers le village et le fortin. Fintas en profitera pour tenter de rejeter le discrédit sur les personnages.
Pendant quelques jours, des chasseurs essayeront de retrouver si une autre créature erre dans la vallée. Mais même Moque ne trouvera rien (la femelle marche uniquement sur les arbres et de grosses pierres pour ne pas laisser d'empreintes). Si les personnages utilisent à ce moment de la magie, un mouvement de recul presque collectif leur fera face. Leur réputation pourra changer rapidement de héros à sorciers, Corrompus et autres suppôts de Kalimsshar... D'autant plus que leur victoire sur le monstre peut avoir été facile, et Fintas ne se privera pas de souligner une ruse pour embobiner la population...

S'ils sont très attentifs, les personnages pourront glaner quelques indices :
– des traces de griffes sur les hautes branches des chênes et des pins (Pister ou Perception).
– des traces de morsure sur les cadavres comparables à la mâchoire et aux dents du Mérog abattu, mais en plus gros (Connaissance des animaux).

La femelle du Mérog compte bien venger la mort de son mâle. Elle attendra le meilleur moment pour attaquer. Elle sera capable de sentir la tension entre les villageois et les personnages et en profitera : elle déposera des cadavres autour du fortin pour accroître l'idée que les personnages sont des intrus dans la région et qu'ils n'apportent que le malheur.

En ville, les aventuriers pourront en apprendre plus sur ces créatures, faire soigner au mieux leurs blessures, acheter des armes, voire engager un ou deux mercenaires ou chasseurs, ou bien attendre que les choses se tassent... s'ils ne se décident pas à trouver des acheteurs pour leur fortin. Le village n'aura plus de problèmes durant ces passages en ville, puisque la femelle mérog va suivre les personnages (ceux qui ont tué son mâle). Bien sûr, elle ne pénétrera pas en ville, mais elle attendra patiemment qu'ils repartent.
Dès leur retour au village, les cadavres d'animaux mutilés réapparaîtront jusqu'à ce que l'un des cadavres soit celui d'un enfant...

Derniers retranchements

La découverte macabre du corps du petit Myrgo, ensanglanté, mutilé et jeté au pied des murs du fortin, va être le catalyseur du dernier acte de ce scénario.

Quoi que fassent les personnages, la tension montera. Fintas réussira enfin, en jouant sur les superstitions des villageois, à les convaincre que les aventuriers sont des indésirables, des monstres sanguinaires qui portent la malédiction jusque dans leur village. Pour la première fois, il haranguera la foule devant la Compagnie et personne n'arrivera à calmer les villageois ligués contre les personnages.

"À mort !"

Quand les premières pierres voleront dans leur direction, la fuite sera la seule solution. Mais les issues du village seront vite bouchées par des paysans armés de fléaux à grain ou de serpes. Il serait bien sûr totalement idiot de trancher à travers la foule ainsi manipulée. La seule direction de repli : leur propre fortin. Le groupe sera à l'abri quelque temps dans ses murs. Si les personnages n'y pensent pas par eux-mêmes, l'Étoile leur enverra une vision de murs protecteurs et d'un endroit accueillant, qui ressemble fortement au fortin...

Le siège

Les personnages auront des vivres pour trois jours s'ils n'ont pas pris de précautions particulières. Parmi leurs assiégeants, il faut espérer qu'ils auront encore des amis pour négocier pour eux.

La meilleure solution sera d'essayer de parlementer. Les villageois accepteront, après un peu de brouhaha, d'envoyer des délégués, pourvu qu'il y en ait autant que de personnages. Dans le groupe, il y aura Godruk Fintas (son père déclarera que les étrangers seraient trop contents que ce soit lui qui y aille...), le chef Relt, Miris, le père du petit Myrgo, et une ou deux autres personnes pour compléter au besoin.

Godruk agira sans conviction (car c'est après tout son père qui lui a ordonné d'y aller), Relt et Miris tenteront de calmer les esprits et de comprendre exactement ce qu'il se passe, le père du petit Myrgo sera hors de lui, et les autres personnes exprimeront diverses opinions plus ou moins tranchées. Après quelques minutes de pourparlers, Fintas et quelques excités, du dehors, envisageront de mettre le feu au fortin pour faire sortir tout le monde et régler ça "à l'ancienne".

L'ennemi intérieur

Pendant ce temps, la femelle mérog sera en train de s'introduire dans le fortin, par un endroit tout récemment fragilisé dans les caves. Elle va chercher à séparer les personnages, en faisant du bruit à droite et à gauche pour qu'ils croient que des paysans tentent de forcer le passage.
Si les Inspirés se séparent pour aller vérifier, pendant que d'autres restent avec les délégués, la bête va attaquer le plus fort des personnages ou celui le plus loin du groupe. Elle est très puissante. La combattre à l'intérieur, seul, est une folie.
Les délégués commenceront à crier de terreur, dès qu'ils l'apercevront...
De dehors, les villageois entendront les hurlements et Fintas, comprenant que quelque chose cloche à l'intérieur, hurlera alors que les étrangers massacrent son brave Godruk !
Dans le chaos grandissant, cette dernière élucubration sera com-me un signal. Des torches seront allumées, puis jetées sur le toit en cours de réparation pour débusquer les assiégés. À l'intérieur, il faudra faire face à un énorme dilemme : affronter la terrible créature dans la fumée et les flammes qui vont rapidement s'étendre ou tenter une sortie en la laissant dans le fortin et affronter la fureur des paysans...



La femelle mérog (enragée)

FOR	13	RÉS	14
INT	2	VOL	10
COO	7	PER	7
PRE	6	EMP	NA

Physique : 11
Mental : 1
Manuel : 4
Social : NA

Armure : 6
(cuir et fourrure)
Initiative : 5d

Seuils de blessure
Blessée (01-50) : OOOO
Mort (51 et +) : O

Compétences
Armes d'hast 7 (pas d'arme), Armes de choc 9 (hache double dommages 28+1D10), Athlétisme 12, Discrétion 5, Esquive 7, Pister 6

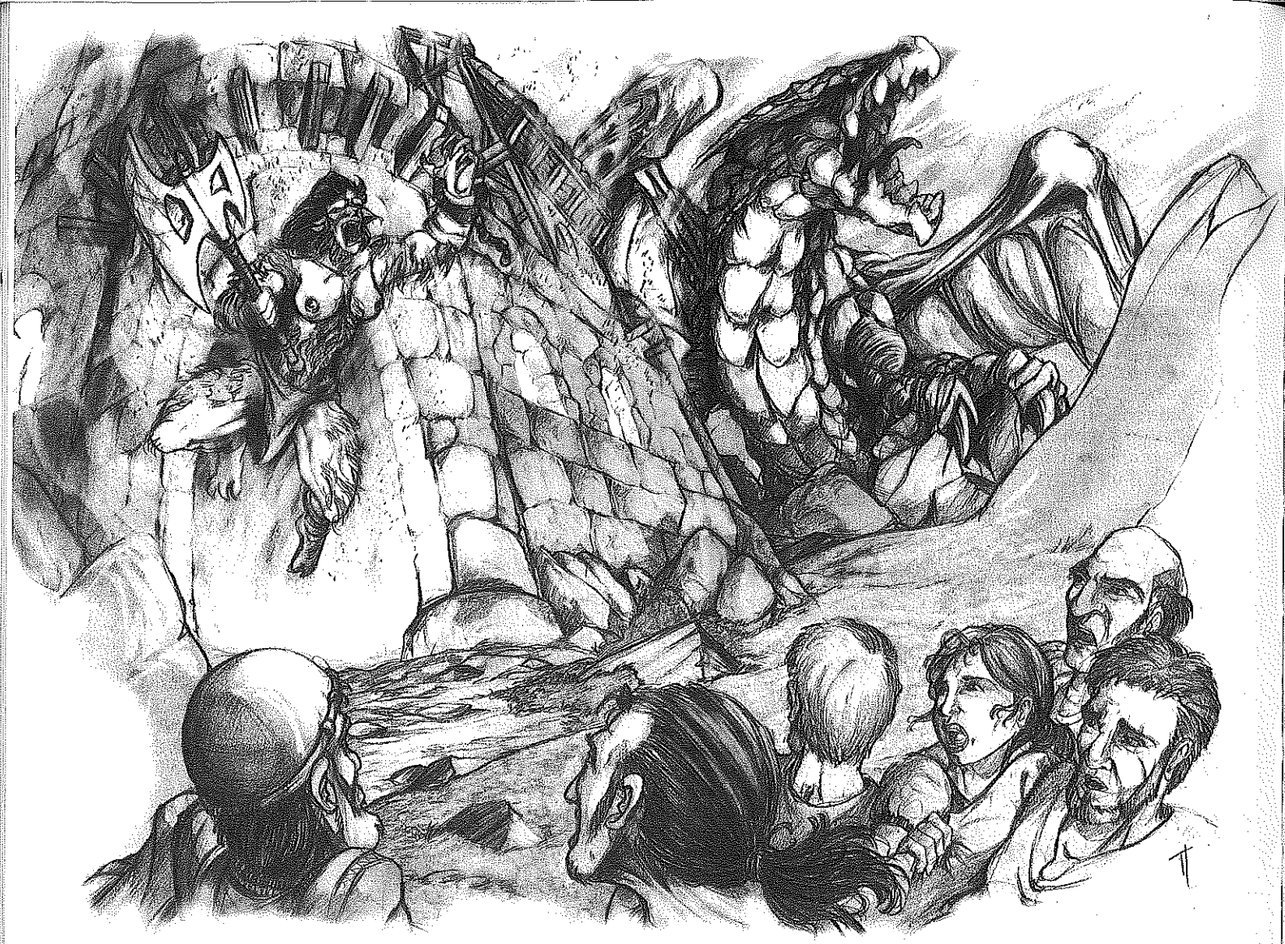
Sortie désespérée...

Une fois dehors, tout le monde s'apercevra que les délégués ressortent presque indemnes, suivis des personnages toussant et crachant... bientôt suivis par la Mérog qui semble plus que jamais en pleine forme, le feu du brasier ayant décuplé sa rage et sa force. L'effroi figera les paysans sur place, tandis que la créature se jettera pour massacrer ceux qui ont tué son mâle.

Puis la terre recommencera à trembler...

Sur le côté du fortin, dans un fracas assourdi de terre et de cailloux roulés, un dragon gris et ocre sortira du sol, qui semblera se déformer pour former son échine écailleuse et ses muscles puissants engoncés dans une puissante carapace de basalte poli.

Tandis que les villageois tomberont à genoux la tête dans les mains et que Marghra subira une crise d'épilepsie devant ce dragon de Brorne, les personnages devront réussir un jet de Mental + Volonté + Tendance Dragon contre une Difficulté de 15, pour ne pas se sentir balayés par la froide colère qui émane de l'ailé et rester pétrifiés de peur pour un tour.



La Mérog, elle, ne sera pétrifiée que pour une action, le temps de jauger la puissance du dragon et de se douter qu'elle ne fera pas le poids. Aux personnages actifs d'en profiter, après quoi elle s'enfuira dans la végétation en bondissant.

Le gardien de la Terre

La scène suivante se passera sans un bruit aux alentours, toute la vallée semblant retenir son souffle. Miris sera penchée sur Marghra, encore tremblante, lui murmurant des paroles apaisantes à l'oreille, en regardant le dragon d'un air béat.
Le dragon se mettra à parler, d'une voix caverneuse et bougonnera : *"Que faites vous tous chez moi ?...ou devrais-je dire chez mon Élu ?"*

Aux personnages de s'expliquer, et sans impair. Le dragon est encore embrumé et n'appréciera aucune légèreté. Après quelques explications, il révèlera alors que Talldric était son Élu, et qu'à sa mort, il a senti le besoin de s'endormir sous cette même terre que ce dernier avait tant chérie, pour rêver et méditer. Les personnages comprendront alors toute l'étendue de la situation, surtout si l'un d'entre eux est un descendant illégitime de Talldric.
Le dragon décidera après une rapide réflexion (environ un bon quart d'heure d'immobilité) que les personnages garderont le fortin, puisqu'ils sont les héritiers désignés de Talldric. Il légitimera par ces mots leur présence devant tous les villageois, aplanissant tous les problèmes. Tournant son énorme tête vers le fortin qui brûlera probablement toujours, il jettera d'un battement de paupière un sort qui étouffera les flammes sous des monceaux de sable.

"Je m'en vais redécouvrir ce qui a changé dans la Terre Sacrée, puisque cet endroit ne signifie plus rien pour moi."

N'ayant pas envie de veiller sur des humains dont l'agitation futile a dérangé son sommeil, il gardera toutefois en mémoire tous les visages des personnages, au cas où il les reverrait sur les routes de Kor. L'un d'entre eux méritera peut-être un jour de devenir son Élu...

D'une poussée qui laissera les humains médusés, il prendra son envol et plongera en chandelle dans la direction que la Mérog aura utilisée si elle s'est enfuie. Quelques moments après, un hurlement fera vibrer la vallée...

Épilogue

Il est possible que les paysans soient toujours énervés contre les personnages, mais le dragon leur a fait oublier tous leurs griefs. Fintas perdra de son influence, surtout quand son fils le jettera au sol d'un coup de poing pour avoir incité les villageois à mettre le feu au fortin alors qu'il était encore dedans.

L'héritage draconique

Dans le cas où l'un des personnages disposerait de l'Avantage Héritage draconique vis-à-vis de la Pierre, le dragon pourra être inconsciemment à l'origine de ses pouvoirs (ce qui tendrait à bouleverser ses convictions sur son père et sa mère). Si l'héritage est différent, cette situation risquera probablement de provoquer une profonde réflexion de bon aloi sur la conduite à tenir lorsque l'on est le fils d'un Élu.

Les protagonistes

Les villageois sans caste

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

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



Armure : aucune
Initiative : 3d

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

Compétences
Armes articulées 2, Armes de jet 3, Artisanat (variable) 4, Attelages 4, Connaissance des animaux 5, Corps à corps 3, Esquive 3, Herboristerie 2, Pister 3

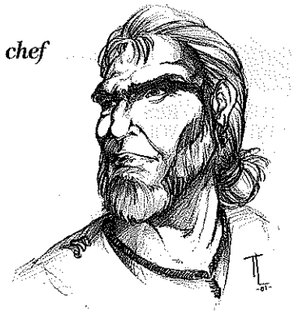
Équipement
couteau, vêtements de travail
En cas de combat : fléau paysan, serpette, cailloux.

Afin de vous permettre d'interpréter facilement les différents villageois rencontrés à Dornastyl, la fiche ci-contre définit le profil général des paysans du village. A quelques exceptions près (enfants, vieillards), tous ont des caractéristiques similaires. Pour les personnages particuliers que les aventuriers pourraient être amenés à rencontrer, vous retrouverez ci dessous des fiches récapitulatives qui détaillent leurs caractéristiques.

En règle générale, les paysans du village se montreront assez réservés et scrutateurs, très enclins à se retrouver entre eux pour parler des nouveaux venus avant de se faire une opinion. Dans ce type d'ambiance, le meneur de jeu pourra aisément gérer la popularité des personnages selon une même rumeur populaire, les avis se rejoignant toujours rapidement.

En cas de combat, les paysans feront preuve d'une hésitation franchement marquée, à moins de se retrouver en groupe. Dans ce cas, ils se découvriront un courage insoupçonné et pourront devenir des adversaires extrêmement dangereux et téméraires.

Darak Relt, le chef



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

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



Armure : Aucune
Initiative : 3d

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

Compétences
Armes articulées 2, Armes de jet 3, Artisanat (maçonnerie) 4, Attelages 4, Connaissance des animaux 5, Corps à corps 3, Diplomatie 2, Éloquence 5, Esquive 3, Herboristerie 2, Lois 1, Pister 3

Équipement
couteau, vêtements de travail
En cas de combat : fléau paysan, serpette, cailloux.

Marghra, l'aubergiste



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

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



Armure : aucune
Initiative : 3d

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

Compétences
Armes de jet 3, Artisanat (cuisine) 6, Castes 1, Connaissance des animaux 5, Conte 6, Corps à corps 3, Esquive 3, Herboristerie 2, Histoire 3, Jeu 3, Lire et écrire 4, Pister 3

Équipement
vêtements de travail,
En cas de combat : louche, assiettes, choppes.

Miris
Prodige (Statut 1)



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

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



Chance : 2
Maîtrise : 4
Renommée : 1

Armure : aucune
Initiative : 2d

Seuils de blessure

Égratignure	OOO	
Légère	OO	-1
Grave	OO	-3
Fatale	O	-5
Mort	O	

Interdit
Loi de la Méditation

Privilèges
Don de Heyra, Don de Khy

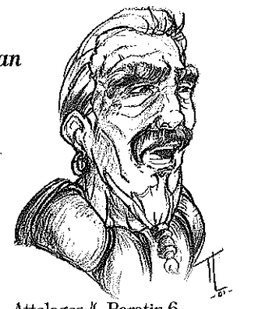
Avantage
Confidences

Désavantage
Complexe d'infériorité

Compétences
Armes doubles 4, Conn. des animaux 6, Conn. des dragons 5, Corps à corps 5, Esquive 5, Herboristerie 5, Histoire 4, Lire et écrire 4, Médecine 6, Premiers soins 6

Équipement
shaaduk't, besace avec pansements, plantes et herbes sèches

Bolder Fintas, paysan



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

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



Armure : aucune
Initiative : 3d

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

Compétences
Armes articulées 2, Armes de jet 3, Artisanat (vigne) 5, Attelages 4, Baratin 6, Connaissance des animaux 5, Corps à corps 3, Éloquence 3, Esquive 3, Herboristerie 2, Intimidation 4, Marchandage 5, Pister 3, Psychologie 4

Équipement
couteau, vêtements de travail
En cas de combat : fléau paysan, serpette, cailloux.

Hyrganst



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

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



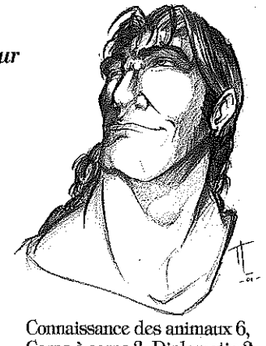
Armure : aucune
Initiative : 3d

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

Compétences
Armes de jet 3,
Artisanat (tatouage) 4,
Baratin 4, Connaissance des animaux 5, Corps à corps 3, Esquive 3, Herboristerie 2, Lois 1, Pister 3, Premiers soins 6, Psychologie 4

Équipement
couteau, vêtements de travail
En cas de combat : cailloux.

"Moque", chasseur



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

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



Armure : aucune
Initiative : 3d

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

Compétences
Armes à projectile 4, Artisanat (archerie) 4, Attelages 4,
Connaissance des animaux 6, Corps à corps 3, Diplomatie 2, Discrétion 5, Éloquence 5, Esquive 3, Herboristerie 2, Lois 1, Orientation 4, Pister 6, Survie 5

Équipement
couteau, vêtements de travail
En cas de combat : arc commun.

Kergos



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

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



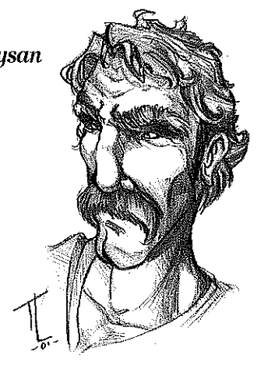
Armure : aucune
Initiative : 3d

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

Compétences
Armes de choc 2, Armes de jet 3, Artisanat (maçonnerie) 7, Artisanat (taille de pierre) 8, Connaissance des animaux 5, Corps à corps 3, Don artistique (architecture) 4, Esquive 3, Lire et écrire 6, Lois 1, Matières premières 7, Mécanismes 4

Équipement
couteau, vêtements de travail
En cas de combat : maillet, cailloux.

Godruk Fintas, paysan



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

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



Armure : aucune
Initiative : 3d

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

Compétences
Armes articulées 4, Armes contondantes 3, Armes de jet 4, Artisanat (menuiserie) 4, Attelages 5, Connaissance des animaux 5, Corps à corps 5, Diplomatie 0, Esquive 4, Herboristerie 1, Intimidation 4 Pister 4

Équipement
couteau, vêtements de travail
En cas de combat : gourdin, cailloux.



LE GRAND DÉSERT

LES MOUVANTES

LA TOURMENTE

Témeth

Havre

LA SOURCE

Kern

Yris

Dungard

Ankar

Oforia

L'INTERDIT

Nadjar

LE GRAND LARGE

0 0,2 0,4 0,6 0,8 1

1000 km

Le Continent de Kor

LE GRAND DÉSERT

LES MOUVANTES

LA TOURMENTE

Témeth

Havre

LA SOURCE

Kern

Yris

Dungard

Ankar

Oforia

L'INTERDIT

Nadjar

LE GRAND LARGE

0 0,2 0,4 0,6 0,8 1

1000 km

fleuves et lacs

- (a) Lom
- (b) L'oubli
- (c) La Bordure
- (d) La Dalabre
  - (1) Lac Pourpre
  - (2) Lac Sanglant
- (e) L'Imposteur
  - (3) Lac Carmin
- (f) L'Amante
- (g) Le Mélod
- (h) Le Mélodieux
- (i) La Daloise
- (j) L'Odieux
  - (4) Lac Vigilant
- (k) L'Improbable
- (l) L'Herv
- (m) Le Trid
- (n) Le Rud

Le Continent de Kor

routes

fleuves et lacs

désert

marais

forêt morte

glaciers

rocheuses

collines

jungle

forêt

bayou

montagnes

monts de fer

grand volcan

forteresse

cité

citadelle

tour

ville

ville forte

Capitales et Royaumes

Détail d'Ysmir

A L'empire de Solyr

Yris

Dungard

Havre

1. Cormande
2. Erladys
3. Férune
4. Nivène
5. Sermande
6. Vilys

B Kern

Kern

Forteresse des 9 pics

C Kar

Ankar

1. Arkhel
2. Kendyr
3. Maurore

D Les marches alyzées

1. Elia

E La forêt de Solor

Le Chêne Noir

F Les terres galyrs

1. Jyn
2. Keyral

G Le royaume des fleurs

1. Flore

H La forêt mère

Témeth

I La principauté de Marne

1. Hyelle

J Griff

1. Griff

K Kali

Nadjar

1. Hasran
2. Kalaarat
3. Maran-Djaar
4. Zandar

L Empire Nésora

1. Koree
2. Kyo
3. Py
4. Salia
5. Veckyo

Les Lacs sanglants

1. Lacustre

M La pomyrie

1. Cyse (le métal)
2. Ephar (les océans)
3. Khorom (la pierre)
4. Morn (le feu)
5. Omya (les cités)
6. Reah (la nature)
7. Rune (la magie)
8. Sylph (les vents)

N Archipel de Pyr

O Jaspor

Jalad

P Ysmir

Oforia

1. Myria
2. Orande
3. Sande
4. Syria
5. Tamirande

Sanctuaire du Feu

Q Empire zûl

1. Koran-Rogh

(D) Désert du Souffle Brûlant

(1) Les Monts des brumes

(2) La Griffe de Kalimsshar



Les ruines de Khytann, cité des Immortels

Ghar

LE MERCENAIRE



Vétéran de plusieurs cycles de guerres frontalières dans les forts de la frontière de Kar, Ghar a quitté son seigneur après la mort de son meilleur ami. Plein de tristesse et le cœur empli de vengeance, il parcourt les routes à la recherche d'une troupe de mercenaires se rendant à Kali ou d'Inquisiteurs écumant les frontières de Kor afin d'assouvir sa soif de vengeance…

Âge : 27 ans Taille : 1,72 m Poids : 86 kg
Augure de naissance : la pierre
Pays d'origine : Kar

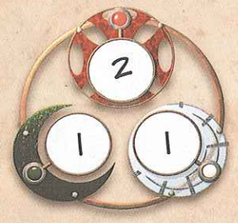
CARACTERISTIQUES			ATTRIBUTS	
FOR 6	RÉS 7		PHYSIQUE	6
INT 4	VOL 5		MENTAL	5
COO 7	PER 5		MANUEL	5
PRÉ 3	EMP 3		SOCIAL	2

maîtrise	chance	initiative
4	2	3d

Renommée : 0
Armure : d'os et de corne — 12
pénalité : -2

seuils de blessure			malus
égratignure :	3	○○○	
Légère :	2	○○	-1
grave :	2	○○	-3
fatale :	1	○	-5
mort :	1	○	

○○○○○
○○○○○
DRAGON



FATALITÉ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ HOMME

Avantages :
Ambidextre (3), Corps aguerri (3)

Désavantages :
Ennemi : tribu de Corrompus (3), Serment : venger un ami décédé (3)

Caste : Combattants (Apprenti)
Interdit : Loi de l'Arme
Privilèges : Argot combattant (2), Double attaque (6)

Bénéfice : Spécialisation (épée large)
Technique : L'œil du maître

Compétences : Armes de jet 8, Armes tranchantes 8, Athlétisme 4, Bouclier 3, Corps à corps 8, Équitation 5, Esquive 8, Intimidation 2
Spécialisation : Épée large 8

Équipement : couteau étoile, dague, épée large, cotte légère, sac de campagne, briquet à amadou, corde (15 m), couchage, fiole d'huile, gamelle, lampe à huile, pierre à aiguiser, poncho de cuir, toile huilée (4 m²), deux torches, vêtements de voyage, brodequins, 38 dracs de bronze

Isham

LE MAGE



Jeune mage fougueux à peine sorti de l'académie de magie de Morn, Isham rêve d'inscrire son nom en lettres de feu sur le grand livre de l'Histoire. Bagarreur et aventureux, il parcourt les routes avec l'innocence et la passion de sa jeunesse…

Âge : 20 ans Taille : 1,72 m Poids : 64 kg
Augure de naissance : l'homme
Pays d'origine : Pomyrie

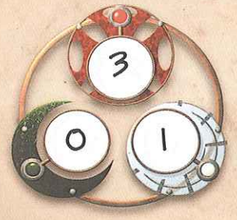
CARACTERISTIQUES			ATTRIBUTS	
FOR 4	RÉS 5		PHYSIQUE	5
INT 6	VOL 8		MENTAL	7
COO 5	PER 5		MANUEL	3
PRÉ 3	EMP 4		SOCIAL	3

maîtrise	chance	initiative
4	2	3d

Renommée : 1
Armure : vêtements épais — 2
pénalité : -

seuils de blessure			malus
égratignure :	3	○○○	
Légère :	2	○○	-1
grave :	2	○○	-3
fatale :	1	○	-5
mort :	1	○	

○○○○○
○○○○○
DRAGON



FATALITÉ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ HOMME

Avantages :
Fortune personnelle (2), Magie naturelle : Feu (4)

Désavantages :
Maladresse (2), Manie : vêtements voyants (1), Phobie : l'eau (3)

Caste : Mages (Apprenti)
Interdit : Loi de la Prudence
Privilèges : Prévoyance (2), Tuteur (4)

Bénéfice : Lecture des matrices
Technique : La matière

Compétences : Arts de la scène (chant) 4, Connaissance de la magie 5, Connaissance des dragons 3, Corps à corps 6, Esquive 4
Spécialisation : Poignard 8

Équipement : épée courte, poignard (dague), sac de voyage, poudres de couleurs différentes, plusieurs boulettes combustibles, encens de prière, trois blocs de craie, un sac de morceaux de charbon (Clés), fiole d'encre, pinceaux, vêtements épais, vêtements de voyage, une paire de sandales, 232 dracs de bronze

MAGIE (RÉSERVE : 10)

Magie instinctive : 6
Sphère des Vents : 5
Sphère du Feu : 5

Sortilèges :
Souffle ardent
File vent
Bouclier carmin
Mouvement invisible

Harald Nors

LE NÉGOCIANT ITINÉRANT



Exilé de l'Empire Nésora pour des affaires de cour, Harald est un ancien intendant reconverti dans le commerce. Chaleureux et amical, il évite de rester plus de quelques semaines dans une même cité et accompagne souvent des caravanes marchandes organisées par ses confrères…

Âge : 43 ans Taille : 1,68 m Poids : 73 kg
Augure de naissance : la nature
Pays d'origine : Empire Nésora

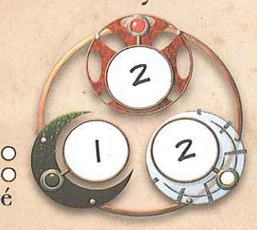
CARACTERISTIQUES			ATTRIBUTS	
FOR 3	RÉS 3		PHYSIQUE	4
INT 7	VOL 7		MENTAL	7
COO 3	PER 4		MANUEL	2
PRÉ 7	EMP 6		SOCIAL	7

MAÎTRISE	CHANCE	INITIATIVE
2	4	2d

Renommée : 0
Armure : vêtements épais — 2
pénalité : —

seuils de blessure			malus
égratignure :	3	○○○	
Légère :	2	○○	-1
grave :	2	○○	-3
fatale :	1	○	-5
mort :	1	○	

○○○○○ ○○○○○ DRAGON



○○○○○ ○○○○○ FATALITÉ

○○○○○ ○○○○○ HOMME

Avantages :
Charme (1), Culture (3), Fortune personnelle (2), Prestance (2)

Désavantages :
Déviance : séducteur invétéré (3), Ennemi : autorités de l'Empire Nésora (3), Malade imaginaire (2)

Caste : Commerçants (Marchand)
Interdit : Loi de l'Ordre
Privilèges : Bonne fortune (5), Psychologie (2), Réflexe de dégagement(3), Ressources (3)
Bénéfice : 500 dracs d'argent
Technique : Le sourire accueillant

Compétences : Baratin 6, Corps à corps 4, Esquive 4, Estimation 7, Géographie 4, Lire et écrire 5, Marchandage 6, Séduction 7, Matières premières 7, Vie en cité 5

Équipement : dague "main gauche", sac de voyage, parchemins et papyrus vierges, encrier, plumes, babioles facilement négociables (valeur : 17 dracs de bronze), briquet à amadou, livre de comptes soigneusement tenu, manteau de cuir, vêtements épais, vêtements d'apparat, vêtements de voyage, chausses, ceinture à poches avec ses économies en gemmes (valeur : 520 dracs d'argent), 72 dracs de bronze

Jeune femme issue d'une famille de tradition militaire, Leena a embrassé la carrière de milicienne par esprit de sacrifice. Aînée d'une fratrie de cinq enfants, elle a élevé ses frères et sœurs tout en suivant l'entraînement de la milice. Leena a quitté Elia après l'incendie de la maison familiale qui coûta la vie à son plus jeune frère, incapable de continuer à vivre dans la cité qu'elle avait arpentée avec eux. À la recherche d'un nouveau foyer, Leena parcourt les routes de Kor afin de visiter les pays fabuleux vantés par les ménestrels…

Âge : 26 ans Taille : 1,72 m Poids : 58 kg
Augure de naissance : la nature
Pays d'origine : Marches Alyzées

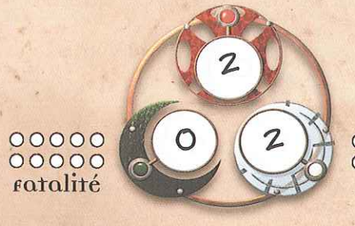
CARACTERISTIQUES			ATTRIBUTS	
FOR 6	RÉS 6		PHYSIQUE	5
INT 6	VOL 4		MENTAL	5
COO 4	PER 6		MANUEL	3
PRÉ 3	EMP 5		SOCIAL	4

MAÎTRISE	CHANCE	INITIATIVE
3	3	3d

Renommée : 3
Armure : cotte légère — 10
pénalité : —

seuils de blessure			malus
égratignure :	3	○○○	
Légère :	2	○○	-1
grave :	2	○○	-3
fatale :	1	○	-5
mort :	1	○	

○○○○○ ○○○○○ DRAGON



○○○○○ ○○○○○ FATALITÉ

○○○○○ ○○○○○ HOMME

Avantages :
Sens accru (ouïe), Sens en alerte (3), Statut social (2)

Désavantages :
Échec : faire face à un incendie (5), Faiblesse : aider les enfants (2)

Caste : Protecteurs (Soldat)
Interdit : Loi du Sacrifice
Privilèges : Défense (6), Influences (3), Réquisition (4)
Bénéfice : Bouclier dragon et Spécialisation (Bouclier)
Technique : L'écaille du dragon

Compétences : Acrobatie 5, Armes tranchantes 6, Athlétisme 6, Baratin 4, Bouclier 6, Discrétion 1, Intimidation 4 , Lois 5, Stratégie 4, Vie en cité 7
Spécialisation : Bouclier 8

Équipement : épée vulgaire, cotte légère, bouclier dragon, sac de campagne, briquet à amadou, corde (15 m), couchage, fiole d'huile, gamelle, lampe à huile, pierre à aiguiser, poncho de cuir, toile huilée (4 m²), deux torches, vêtements de voyage, bottes souples, tabard portant le blason d'Elia, 24 dracs de bronze

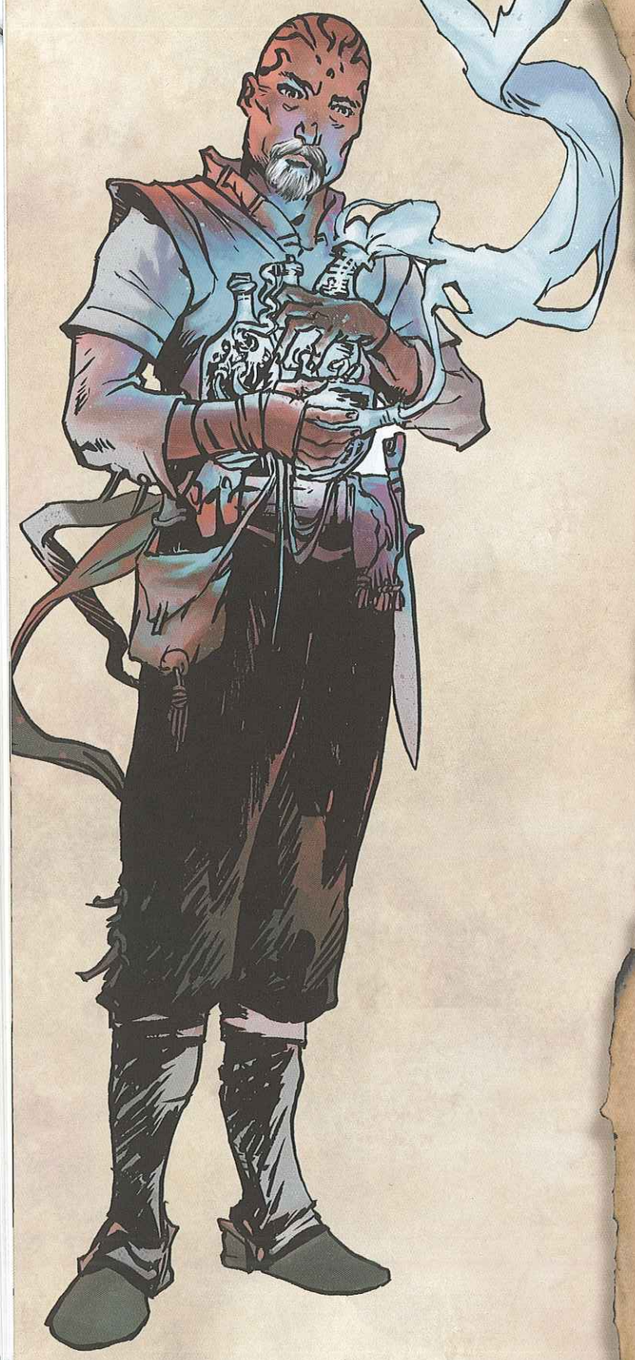
Leena

LA MILICIENNE



KERYK

L'ALCHIMISTE



Alchimiste discret installé dans les bas-fonds de Griff, Keryk est un travailleur consciencieux qui possède quelques liens avec les malandrins de la cité. Ancien collecteur d'herbes rares pour le compte d'un Maître Alchimiste de Tamirande, il garde un souvenir douloureux de ses séjours dans les marais de Path où il contracta de terribles fièvres qui le poursuivent encore. Fatigué et désinvolte, Keryk s'est lassé de la vie sédentaire et rêve d'arpenter une dernière fois les routes de Kor pour animer ses dernières années...

Âge : 55 ans Taille : 1,75 m Poids : 70 kg
Augure de naissance : la chimère
Pays d'origine : Cité de Griff

CARACTERISTIQUES				ATTRIBUTS	
FOR	2	RÉS	4	PHYSIQUE	2
INT	8	VOL	9	MENTAL	9
COO	4	PER	4	MANUEL	5
PRÉ	4	EMP	5	SOCIAL	4

Maîtrise	Chance	Initiative
7	0	2d

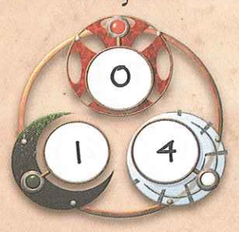
Renommée : 4
Armure : aucune

0
–

pénalité :

seuils de blessure			malus
égratignure :	3	○○○	
Légère :	2	○○	-1
grave :	2	○○	-3
fatale :	1	○	-5
mort :	1	○	

○○○○○ ○○○○○ Dragon



○○○○○ ○○○○○ fatalité

○○○○○ ○○○○○ Homme

Avantages :
Fortune personnelle (4), Habileté reconnue : Manuel (5), Objet de prédilection : matériel d'alchimiste (3), Technique personnelle : Alchimie (5)

Désavantages :
Cardiaque (2), Dépendant : glyphe (3), Grincheux (2), Maladie : paludisme (5), Phobie : moustiques (3)

Caste : Érudits (Apprenti)
Interdit : Loi du Secret
Privilèges : Notoriété (4)

Bénéfice : Spécialisation (Alchimie)
Technique : La lettre et le nom

Compétences : Alchimie 9, Artisanat (verrerie) 4, Castes 5, Connaissance des dragons 5, Géographie 6, Herboristerie 8, Lire et écrire 6, Matières premières 6, Premiers soins 1, Psychologie 4
Spécialisation : Drogues 10

Équipement : dague, sac de voyage, briquet à amadou, encrier, matériel d'alchimie, livre de papier vierge, deux ou trois papyrus, pierre à aiguiser, trois plumes, poncho de cuir, vêtements de voyage, chausses, 472 dracs de bronze

CARACTERISTIQUES

FORce
INTelligence
COOrdination
PRÉsence
RÉSistance
VOLonté
PERception
EMPathie

ATTRIBUTS

PHYSIQUE
MENTAL
MANUEL
SOCIAL

Âge : Taille : poids :
Augure de naissance :
pays d'origine :

Caste

Avantages

Désavantages

PROPHECY

seuils de blessure			malus
types de blessures			
égratignure :	1-10	○○○○○	
Légère :	11-20	○○○○	-1
grave :	21-30	○○○	-3
fatale :	31-40	○○	-5
mort :	41+	○	

INITIATIVE

ARMURE

usure
encombrement

ARMES DE PRÉDILECTION

Init.: Dom.:

Init.: Dom.:

Init.: Dom.:

○○○○○ ○○○○○ Dragon



CHANCE

MAÎTRISE

Expérience

○○○○○ ○○○○○ fatalité

○○○○○ ○○○○○ Homme

Renommée

PHYSIQUE

COMBAT
Armes articulées
Armes contondantes
Armes de choc
Armes de jet
Armes doubles
Armes d'hast
Armes tranchantes
Bouclier
Corps à corps

MOUVEMENT
Acrobatie
Athlétisme
Équitation
Escalade
Esquive
Natation

MENTAL

THÉORIE
Castes
Connaissance de la magie
Connaissance des animaux
Connaissance des dragons
Géographie
Histoire
Lois
Orientation
Stratégie

PRATIQUE
Alchimie
Astrologie
Cartographie
Estimation
Herboristerie
Lire et écrire
Matières premières
Médecine
Premiers soins
Survie
Survie
Vie en cité

MANUEL

TECHNIQUE
Armes de siège
Artisanat
Artisanat
Artisanat
Artisanat
Contrefaon
Discrétion
Pièges
Pister

MANIPULATION
Armes à projectiles
Attelages
Déguisement
Déverrouillage
Don artistique
Don artistique
Don artistique
Faire les poches
Jeu
Jongler

SOCIAL

COMMUNICATION
Baratin
Conte
Éloquence
Marchandage
Psychologie

INFLUENCE
Art de la scène
Art de la scène
Art de la scène
Commandement
Diplomatie
Dressage
Intimidation
Séduction



caste :

statut :

bénéfices

techniques

privilèges

Lien draconique

niveau

faveurs

interdits

ÉQUIPEMENT

Armes

nom	initiative	dommages	spécial

matériel

vêtements
Armure

pénalité

possessions
Richesses

- Dragon
- Or
- Argent
- Bronze
- Fer

PROPHECY

DISCIPLINES

- MAGIE INSTINCTIVE
- MAGIE INVOCATOIRE
- SORCELLERIE
- RÉSERVE DE MAGIE

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

SORTS MAÎTRISÉS

nom du sort	discipline	sphère	coût	temps	diff.	clés	effet

clés

durables

consommables



LA COMPAGNIE — PROPHECY — L'ÉTOILE

Les Motivations

La vertu ○○○○○○○○○○

L'idéal ○○○○○○○○○○

L'épreuve ○○○○○○○○○○

Le penchant ○○○○○○○○○○

L'interdit ○○○○○○○○○○

La destinée ○○○○○○○○○○

LA COMPAGNIE DES INSPIRÉS

Le guide

L'archiviste

La main du destin

Les compagnons

compagnons disparus

L'ÉTOILE

NOM

EXPÉRIENCE

L'ENVERGURE

L'ÉCLAT

Les pouvoirs de l'éclat



Jeune femme amoureuse des grands espaces, Mélène a parcouru les routes depuis son plus jeune âge. Louant régulièrement ses services à des caravanes, des troupes en manœuvre ou des nobles en voyage, elle choisit au gré de ses envies les contrats qui la mèneront vers des horizons différents. Désireuse de visiter toutes les nations de Kor, elle en a déjà parcourues une bonne partie et rêve de découvrir ce qui se cache au-delà du Grand Désert au nord de Kor…

Âge : 23 ans Taille : 1,72 m Poids : 58 kg
Augure de naissance : l'océan
Pays d'origine : Terres galyrs

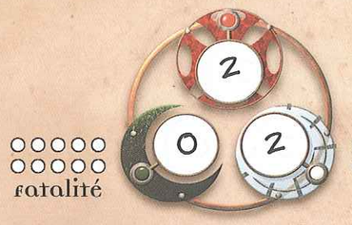
CARACTERISTIQUES			ATTRIBUTS	
FOR 5	RÉS 6		PHYSIQUE	5
INT 4	VOL 4		MENTAL	3
COO 6	PER 6		MANUEL	6
PRÉ 4	EMP 5		SOCIAL	3

Maîtrise	Chance	Initiative
0	6	3d

Renommée : 0
Armure : cuir bouilli — 8
pénalité : —

seuils de blessure			malus
égratignure :	3	○○○	
légère :	2	○○	-1
grave :	2	○○	-3
fatale :	1	○	-5
mort :	1	○	

○○○○○ ○○○○○ Dragon



○○○○○ ○○○○○ fatalité ○○○○○ ○○○○○ Homme

Avantages :
Augure favorable (3), Corps aguerri (3)

Désavantages : Regard des dragons : réfléchit à traverser un jour le Grand Désert (3), Faiblesse : visiter un lieu inconnu (2), Infirmité : poignet lacéré mal cicatrisé (1)

Caste : Voyageurs (Marcheuse)
Interdit : Loi de la Découverte
Privilèges : Archer (6), Compagnons (3)

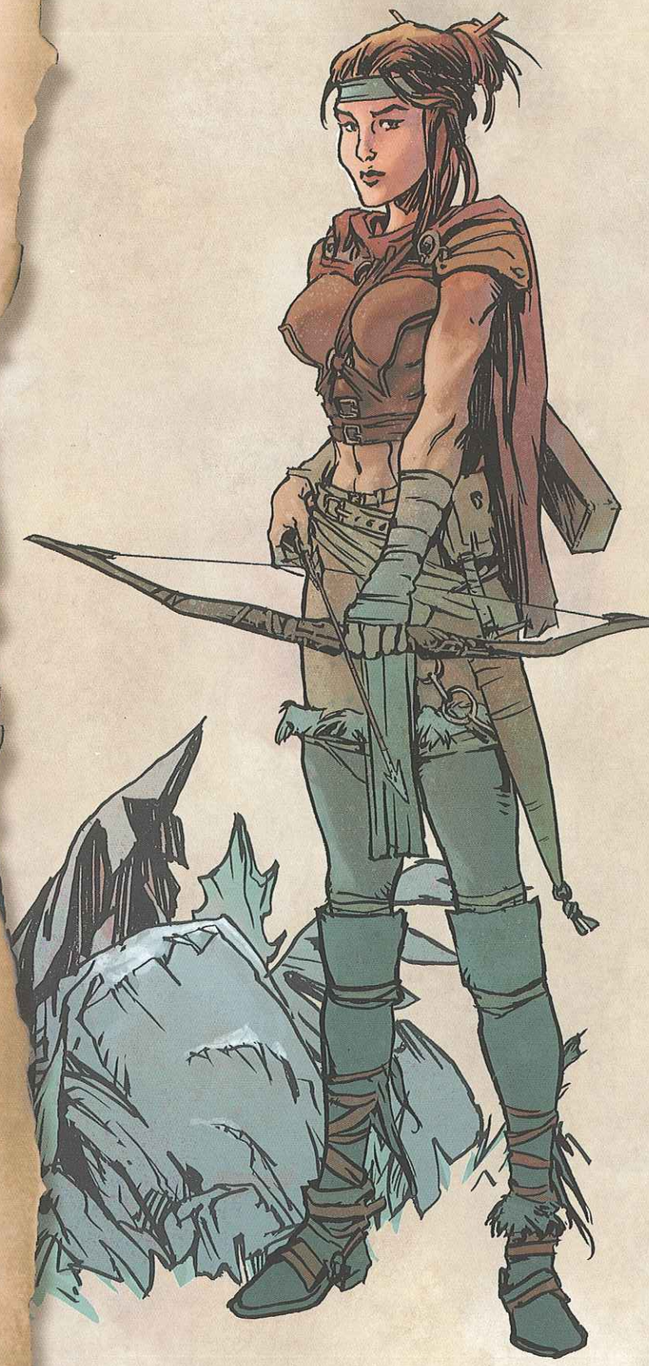
Bénéfice : Estimation des trajets
Technique : À la croisée des chemins

Compétences : Armes à projectiles 8, Armes tranchantes 5, Cartographie 5, Connaissance des animaux 4, Dressage 2, Équitation 4, Escalade 5, Géographie 5, Herboristerie 2, Orientation 6, Premiers soins 5, Pister 4

Équipement : dague, arc commun, épée courte, armure de cuir bouilli, sac de voyage, briquet à amadou, burin pour graver des signes de piste, carnet chiffonné à moitié rempli de croquis de ses précédents voyages, corde (15 m), couchage, drapeaux de couleur, deux fioles d'huile, gamelle, grappin, lampe à huile, marteau, pierre à aiguiser, pitons, sifflet, toile huilée (4 m²), quatre torches, vêtements de voyage, tenue de rechange, bottes souples, 22 dracs de bronze

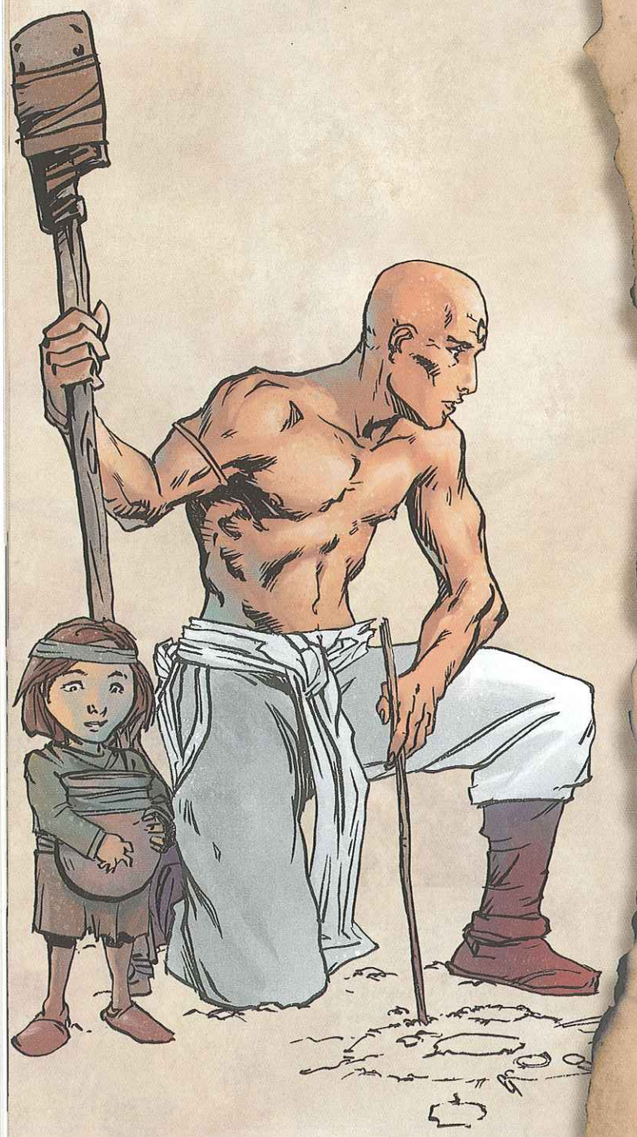
Mélène

LA VOYAGEUSE



orahn

LE PRODIGE



Fils unique d'un couple d'aventuriers, Orahn a été confié aux Prodiges dès son plus jeune âge pour recevoir une éducation draconique. Ignorant tout de son passé, il s'est consacré durant des années à ses études et à sa discipline mentale, atteignant la sagesse des dignes héritiers de Solyr. Décidé à découvrir le monde qui s'étend au-delà des limites de la Forêt Mère, Orahn est très soucieux du bien-être qu'il peut prodiguer autour de lui et se montre prêt à de nombreux sacrifices pour la préservation des gens du commun...

Âge : 15 ans Taille : 1,82 m Poids : 76 kg
Augure de naissance : le métal
Pays d'origine : Forêt Mère

CARACTERISTIQUES			ATTRIBUTS	
FOR 5	RÉS 6		PHYSIQUE	5
INT 4	VOL 5		MENTAL	4
COO 6	PER 6		MANUEL	4
PRÉ 3	EMP 5		SOCIAL	3

Maîtrise	Chance	Initiative
2	3	3d

Renommée : 0
Armure : aucune — 0
pénalité : —

seuils de blessure			malus
égratignure :	3	○○○	
Légère :	2	○○	-1
Grave :	2	○○	-3
Fatale :	1	○	-5
Mort :	1	○	

Dragon ○○○○○ ○○○○○

Fatalité ○○○○○ ○○○○○ — 3 — 0 0 — Homme ○○○○○ ○○○○○

Avantages :
Héritage draconique : dragon de la nature (6)

Désavantages :
Ennemi : Moyek, esclavagiste jasporien (3), Interdit : Loi du Sacrifice (3)

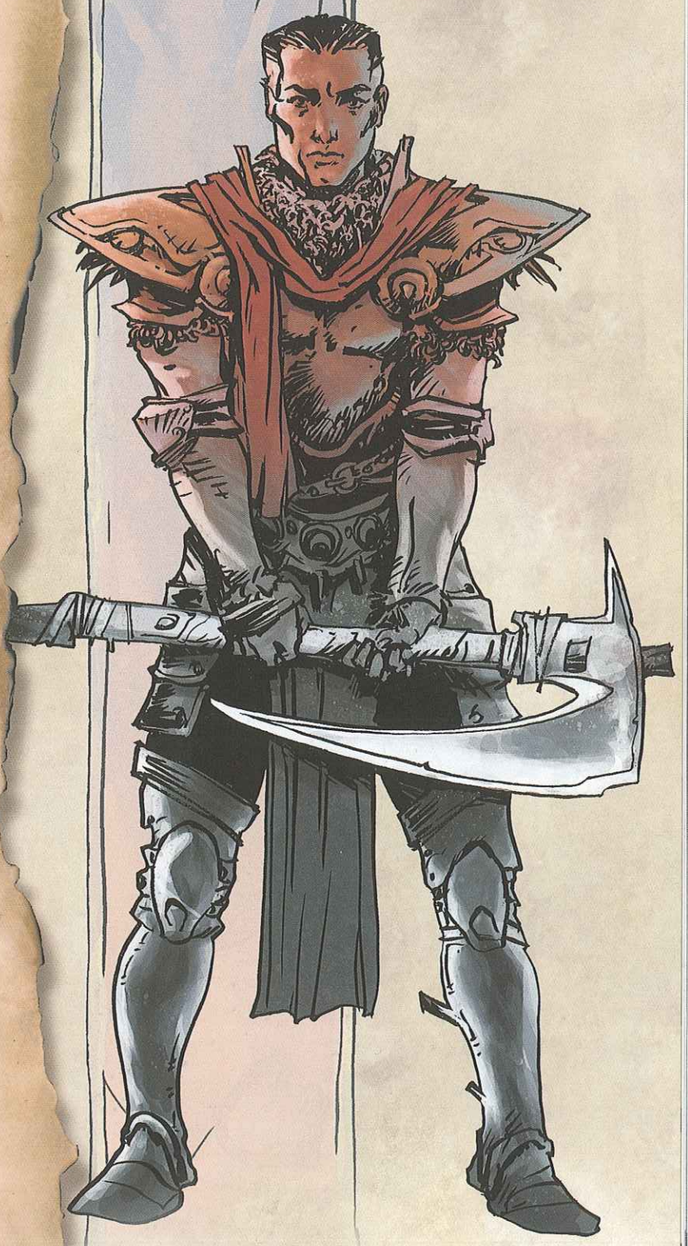
Caste : Prodiges (Prodige)
Interdit : Loi de la Nature, Loi du Sacrifice
Privilèges : Don de Heyra (4), Don de Kroryn (4)
Bénéfice : communication télépathique avec les créatures draconiques
Technique : La source de vie

Compétences : Athlétisme 7, Connaissance des dragons 5, Corps à corps 7, Diplomatie 4, Dressage 4, Esquive 5, Herboristerie 5, Natation 2, Orientation 4, Premiers soins 6, Psychologie 1

Équipement : m'jarh blanc, shaaduk't, sac de voyage, bol de bois, pochette à herbes, nécessaire de soins, bottes souples

Thorn Praxis

L'ÉCUYER INQUISITEUR



Robuste soldat de l'Inquisition depuis son plus jeune âge, Thorn a décidé de devenir Inquisiteur et doit faire ses preuves en tant que chef de troupe. Obéissant et froid, accompagné par quelques soldats sans caste de l'Inquisition, il parcourt les routes afin de forger son jugement avant de revenir à Kern réclamer ses insignes d'Inquisiteur...

Âge : 32 ans Taille : 1,86 m Poids : 84 kg
Augure de naissance : le volcan
Pays d'origine : Kern

CARACTERISTIQUES			ATTRIBUTS	
FOR 7	RÉS 6		PHYSIQUE	6
INT 4	VOL 6		MENTAL	5
COO 5	PER 5		MANUEL	3
PRÉ 4	EMP 3		SOCIAL	3

Maîtrise	Chance	Initiative
4	2	3d

Renommée : 3
Armure : cuir souple — 4
pénalité : —

seuils de blessure			malus
égratignure :	3	○○○	
Légère :	2	○○	-1
Grave :	2	○○	-3
Fatale :	1	○	-5
Mort :	1	○	

Dragon ○○○○○ ○○○○○

Fatalité ○○○○○ ○○○○○ — 4 — 0 0 — Homme ○○○○○ ○○○○○

Avantages : Alliés : escouade de soldats (5), Confidences (3), Corps aguerri (3), Droiture (2)

Désavantages : Ennemi : Gallith et ses élèves (5), Interdit : Loi de la Méditation (3), Obsession : visiter les ateliers d'artisan (2), Serment : retrouver Gallith, artisan humaniste (2)

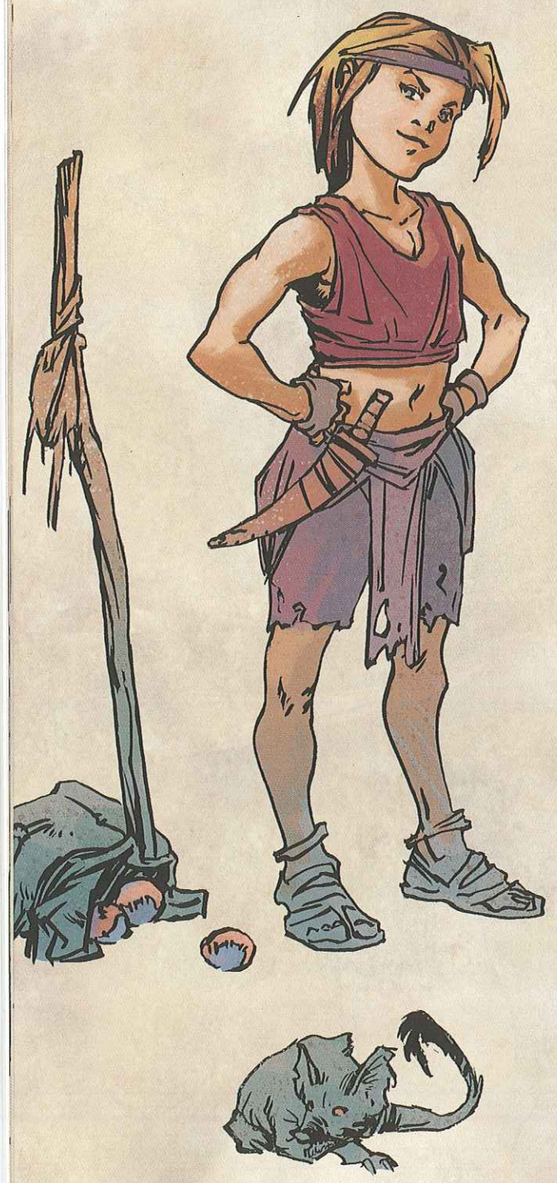
Caste : Protecteurs (Soldat)
Interdit : Loi du Lien, Loi de la Méditation
Privilèges : Adopté (5), Autorité (4)
Bénéfice : Bouclier dragon et Spécialisation (Hache de justice)
Technique : L'écaille du dragon

Compétences : Armes de choc 7, Athlétisme 5, Bouclier 5, Castes 6, Commandement 6, Équitation 4, Lire et écrire 4, Lois 8, Vie en cité 4
Spécialisation : Hache de justice 8

Équipement : hache de justice, armure de demi-plaques, bouclier dragon, sac de campagne, briquet à amadou, corde (15 m), couchage, fiole d'huile, gamelle, lampe à huile, pierre à aiguiser, poncho de cuir, toile huilée (4 m²), deux torches, vêtements de voyage, brodequins, tabard portant le symbole de l'Inquisition (ne le porte pas encore), 19 dracs de bronze

Zyann

LA VOLEUSE



Gamine issue des bas-fonds d'Yris, Zyann possède malgré son jeune âge des aptitudes remarquables. Devenue voleuse pour survivre et capturée lors d'un cambriolage, elle a séduit les Maîtres de la caste des commerçants qui ont décidé qu'une telle volonté d'adaptation méritait bien une seconde chance. Zyann a ainsi pu quitter Yris sans être inquiétée par la milice et doit maintenant faire ses preuves pour mériter la confiance qu'on lui accorde…

Âge : 10 ans Taille : 1,32 m Poids : 33 kg
Augure de naissance : le volcan
Pays d'origine : Empire de Solyr

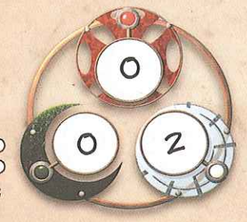
CARACTERISTIQUES				ATTRIBUTS	
FOR	3	RÉS	4	PHYSIQUE	2
INT	4	VOL	5	MENTAL	4
COO	7	PER	7	MANUEL	6
PRÉ	4	EMP	6	SOCIAL	4

Maîtrise	Chance	Initiative
2	5	4d

Renommée : 1
Armure : cuir souple — 4
pénalité : —

seuils de blessure			malus
égratignure :	3	○○○	
Légère :	2	○○	-1
Grave :	1	○	-3
Fatale :	1	○	-5
Mort :	1	○	

Dragon ○○○○○ ○○○○○



Fatalité ○○○○○ ○○○○○ — Homme ○○○○○ ○○○○○

Avantages :
Agilité (3), Chance (1), Empathie naturelle (4)

Désavantages :
Curiosité (3), Phobie : araignées (3), Révolte (2)

Caste : Commerçants (Marchande)
Interdit : Loi du Cœur
Privilèges : Bonne fortune (5)

Bénéfice : 500 dracs d'argent
Technique : Le sourire accueillant

Compétences : Baratin 5, Corps à corps 4, Discrétion 6, Estimation 5, Faire les poches 5, Jongler 2, Lire et écrire 4, Marchandage 6, Vie en cité 6

Équipement : dague, armure de cuir souple (dans son sac), sac de voyage, crochets de déverrouillage, babioles facilement négociables (valeur : 16 dracs de bronze), briquet à amadou, livre de comptes (barbouillé de dessins et de notes chaotiques), manteau de cuir, balles de jonglage, rat gris, vêtements de voyage, chausses, ceinture à poches contenant 50 dracs d'or, 56 dracs de bronze

Duncam

L'ARTISAN



Ancien forgeron des armées de l'Empire de Solyr, Duncan est un vétéran rendu à ses foyers à la suite d'une terrible blessure reçue au cours d'une bataille. Installé à Dungard, il loue ses services à diverses fabriques mais s'accommode mal de cette inactivité et part régulièrement parcourir les routes de Kor.

Âge : 37 ans Taille : 1,78 m Poids : 68 kg
Augure de naissance : la pierre
Pays d'origine : Empire de Solyr

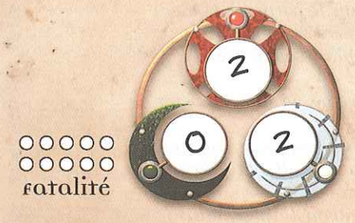
CARACTERISTIQUES				ATTRIBUTS	
FOR	6	RÉS	6	PHYSIQUE	4
INT	4	VOL	3	MENTAL	3
COO	6	PER	6	MANUEL	6
PRÉ	5	EMP	4	SOCIAL	5

Maîtrise	Chance	Initiative
5	1	3d

Renommée : 1
Armure : cuir souple — 4
pénalité : —

seuils de blessure			malus
égratignure :	3	○○○	
Légère :	2	○○	-1
Grave :	1	○	-3
Fatale :	1	○	-5
Mort :	1	○	

Dragon ○○○○○ ○○○○○



Fatalité ○○○○○ ○○○○○ — Homme ○○○○○ ○○○○○

Avantages :
Alliés : anciens frères d'armes (3), Mentor (4)

Désavantages :
Infirmité : hanche douloureuse (3), Manie : frotter sa barbe (1), Phobie : champs de bataille (3)

Caste : Artisans (Apprenti)
Interdit : Loi du Respect
Privilèges : Outil (4), Réparation de routine (4)

Bénéfice : Spécialisation (Forge d'armes)
Technique : D'un compagnon à l'autre

Compétences : Armes tranchantes 6, Artisanat (armurerie) 6, Artisanat (cordonnerie) 6, Artisanat (forge) 7, Esquive 4, Estimation 5, Jeu 2, Marchandage 5, Matières premières 6, Stratégie 3
Spécialisation : Forge d'armes 8

Équipement : épée longue, cotte de mailles, sac de voyage, briquet à amadou, carnet usagé à moitié rempli de croquis d'armes et d'armures à réaliser, corde (15 m), couchage, deux fioles d'huile, gamelle, lampe à huile, pierre à aiguiser, poncho de cuir, toile huilée (4 m²), quatre torches, musette contenant ses outils de travail (pinces, marteau, burin, aiguilles, lacets, etc.), vêtements de travail, tenue de rechange, chausses, 61 dracs de bronze

Pourquoi les avait-il laissés en vie ? Cette question hantait Sornal depuis des jours. Le dragon de l'ombre aurait pu les tuer mais, au lieu de cela, il s'était proposé pour les aider à soigner leur ami. Loster agonisait. Ce n'était plus qu'une question d'heures avant que sa transformation ne devienne irréversible. Déjà, des petites écailles et des poils durs recouvraient certaines parties de sa peau qui s'amollissait et prenait une teinte verdâtre. Un Prodige aurait pu le guérir mais, pour cela, il aurait fallu pouvoir se rendre à la cité draconique la plus proche en moins de quatre jours. Le dragon de l'ombre leur avait donc parlé d'un autre individu ayant les connaissances nécessaires, un individu qui habitait à trois jours de marche dans les montagnes bordant le Royaume de l'Ombre. Malgré la réticence d'Annella à écouter les paroles d'un dragon de l'ombre, ils avaient décidé de tout tenter pour sauver leur compagnon. De plus, seul Loster savait exactement quel était l'objectif de la mission confiée par Szyl, le Grand Dragon des Vents ; il était donc impératif de le guérir.

La progression vers les sommets fut difficile. Personne ne parlait et quand les compagnons s'arrêtaient pour se reposer un peu, ils demeuraient silencieux. Tous étaient troublés par leur entrevue avec ce serviteur de Kalimsshar, tous se demandaient ce que cela pouvait bien cacher. Mais, s'il était déjà bien rare qu'un humain puisse comprendre les motivations des dragons, celles des dragons d'ombre étaient encore plus énigmatiques. Sornal n'était pas dupe, il y avait toujours un prix à payer.
En fin de journée, la piste qu'ils suivaient les amena dans une petite vallée encaissée, entourée de parois vertigineuses. Sornal posa à terre le corps de son ami agonisant et scruta les alentours. Il aperçut de la fumée qui s'élevait au-dessus des arbres et se remit en marche. Quelques minutes plus tard, le groupe arrivait en vue d'une petite chaumière devant laquelle se tenait un vieil homme qui semblait les attendre.
- On nous a dit que tu pourrais aider notre ami, déclara Sornal.
Le vieil homme ne répondit pas tout de suite. Il observa longuement le combattant et ses compagnons, en portant un intérêt tout particulier aux insignes qu'ils portaient et aux symboles de leurs castes. Il eut un léger sourire et se pencha sur le corps de Loster.
- Je peux l'aider, se contenta-t-il de répondre avant de se diriger vers sa demeure.
Sornal allait lui emboîter le pas mais Annella le retint. Elle semblait soucieuse.
- Tu ne le trouves pas un peu bizarre, ce gars-là ? demanda-t-elle.
- Bizarre ou pas, on n'a pas vraiment le choix, ma chère. On entre ou on laisse Loster mourir ici.
Le petit groupe pénétra donc dans la petite maison. Sornal posa le corps de son ami sur une table que lui avait indiquée le vieil homme tandis qu'Annella et Dévone examinaient, sans en avoir l'air, l'intérieur dans les moindres recoins.
- Des larves de perversion, constata le vieil homme. Je devrais pouvoir l'aider, mais je vous préviens que cela risque de vous choquer. Les secrets de la chirurgie ne sont pas du goût des gens de votre société...
- C'est un hérétique, l'interrompit Annella en lui logeant un dague sous la gorge, un Humaniste, ajouta-t-elle avant de cracher par terre.
- Je ne suis qu'un simple ermite et j'apprécierai particulièrement que vous ôtiez cette dague de ma gorge.
Sornal saisit le poignet d'Annella et l'écarta doucement.
- Laisse-le parler. La chirurgie est une science humaniste, continua Sornal. Grâce à la magie des Dragons, il n'est nul besoin de mutiler un corps pour le guérir.
- La magie ne peut pas extraire des larves de perversion, répondit le vieil homme. Seule une opération peut réussir. Mais, plus vous tarderez, moins votre ami aura de chances de s'en tirer. De plus, en l'ayant amené ici, vous l'avez rapproché des Corrompus qui grouillent dans cette région. Ils ne tarderont pas à sentir un des leurs et à venir le chercher.
Sornal était persuadé que le vieil homme disait la vérité. Il fallait prendre une décision tout de suite. Pour lui, le choix était déjà fait mais cela n'allait pas plaire à Annella.
- Opère-le, vieil homme, mais n'échoue pas ou je te laisserais entre les mains de ma camarade.