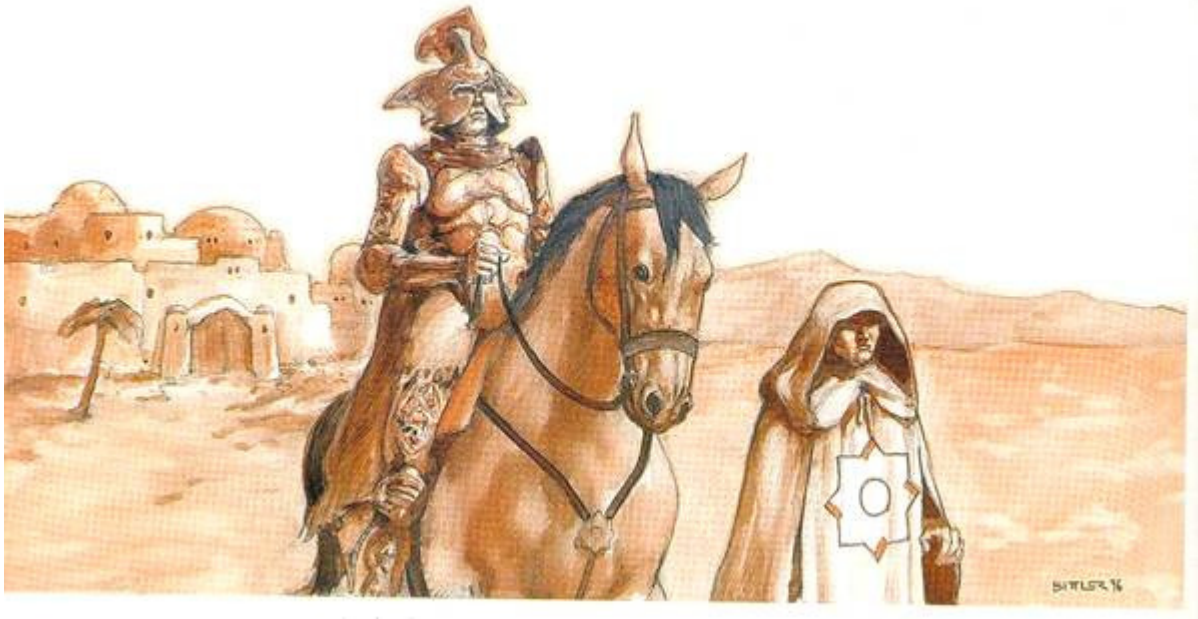


L'ordre des chevaliers d'airain



(Petit Capharnaüm n° 21 Texte : **Pierre ROSENTHAL**, Illustration : **Bernard BITTLER**)

Avant de revenir à des univers plus exotiques ou contemporains, faisons un petit tour dans le monde médiéval fantastique de SangDragon. Nous vous présentons ici un culte guerrier à la fois typique et original, mélangeant chevalerie et magie cléricale. Bref, l'occasion pour vos personnages guerrier de gagner un petit supplément d'â(r)me.

Historique

Le culte du dieu Airain, aussi dit culte du Dieu rouge, est né dans la lointaine cité de Rhadjabàn. La genèse du dieu est somme toute classique: le Dieu rouge - fils du soleil - s'est abattu sur terre il y a fort longtemps, en combattant Thanéos - fille de la lune - déesse des ténèbres, de la mort et de la sorcellerie. En mourant, son sang s'est mêlé au sol et a donné naissance au cuivre.

D'origine agraire, ses prêtres ont d'abord pratiqué les cultes de la terre (agriculture, protection et fertilité). Mais devant les déprédations de magiciens maléfiques, quelques prêtres prirent les armes, devenant ainsi les premiers guerriers d'Airain. Ils rappelèrent alors ce détail: comme, Airain est un dieu, son sang (le cuivre) est magique, il conduit les principes de la magie et de l'électricité. Le nouveau but des prêtres d'Airain, est de rassembler le sang du dieu, puis de reconstituer son corps. Alors il pourra à nouveau s'envoler dans les cieux et renverser Thanéos. Pour cela, on enverra au loin des chevaliers porter la parole du dieu Airain, lutter contre la magie noire, et favoriser des pèlerinages vers Rhadjabàn (en y drainant le maximum de cuivre).

Éthique

Tu ne pratiqueras point la magie noire.

Tu repentiras les magiciens noirs, par le prêche ou par l'épée.

Tu porteras la parole du dieu Airain.

Pratique

Tu protégeras les faibles contre les méchants.

Tu e jugeras pas les lois des étrangers, sauf en ce qui concerne la magie.

Tu porteras assistance aux autres chevaliers d'Airain.

Tu rassembleras le cuivre pour le culte. Tu Prieras tous les matins une heure au lever du soleil.

Tu accueilleras les présents du dieu Airain Comme une bénédiction.

Tu ne porteras pas de métal condamné.

L'organisation du Culte

Les hommes, ou les femmes, vouant leur vie au dieu Airain se rangent dans l'une des quatre catégories suivantes:

L'Esprit de Dieu. Ces prêtres énoncent les dogmes, règlent les pratiques. On ne les rencontre jamais en dehors de la ville mère du culte. C'est l'un de ces prêtres qui a créé le Schisme d'acier (voir plus loin).

Le Coeur de Dieu. Ce sont les prêtres pratiquant la magie divine, qui peuvent également être chevaliers ou appogiastes (voir plus loin). Ils sont itinérants.

La Main de Dieu. C'est l'ensemble de tous les chevaliers d'Airain. Depuis peu, on les divise entre manicle d'Airain et manicle d'acier. Leur organisation est décrite plus loin.

Le Corps de Dieu. C'est un groupe spécialisé de collecteurs de cuivre. Ils résident principalement à Rhadjabàn, essayant de reconstituer le corps de leur dieu. Ils organisent aussi des caravanes marchandes pour aller chercher le cuivre au loin.

La Main de Dieu

N'importe qui peut devenir chevalier d'Airain pourvu qu'il respecte l'éthique et la pratique du culte. En général, il rencontre un autre chevalier dont il devient écuyer, ou simple suivant. Il sera intronisé quand il aura fait reculer au moins une fois une manifestation de magie noire, par un autre chevalier ou un prêtre du dieu (et s'il a les compétences magiques requises, voir plus loin).

Tout combattant solitaire est appelé phalange d'Airain. En général, les combattants du Dieu rouge voyagent par trois, l'un au moins ayant un cheval. Ce groupe porte le nom de doigt d'Airain. Dans des cas bien précis, quand il faut défendre une cité, attaquer un groupe de puissants nécromants, les chevaliers se regroupent en une formation appelée poing d'Airain. Un poing est formé de quatre doigts (trois hommes chacun) et d'un pouce de deux hommes, soit quatorze hommes. Le pouce dirige le poing, qui peut se diviser en deux sections de sept hommes (chaque phalange du pouce commandant à deux autres doigts). Un pouce est toujours formé d'un combattant expérimenté le commandeur) et d'un prêtre connaissant la magie du Dieu rouge le prêcheur). Dans un poing normal, seules les premières phalanges et le Commandeur sont montés, ce qui donne cinq cavaliers seulement.

Le Schisme d'acier

Dans la pratique courante, il est interdit aux chevaliers d'Airain de porter sur eux du fer ou de l'acier. Tout autre métal est toléré. Leurs armes doivent impérativement être en bronze, et leurs armures en cuir et/ou en bronze. Cette mesure permet aux chevaliers de pratiquer la magie sans restriction, et d'être réceptifs à la magie de leur dieu.

Depuis une vingtaine d'années, le prêtre Javaj soutient que les hommes pratiquant le culte du Dieu rouge ne devraient pas, par respect religieux, porter sur eux du bronze ou du cuivre.

De plus, lutter contre la magie par la magie (même si c'est de la magie blanche contre de la magie noire) est une forme de compromission. Il a donc formé la manicle d'acier (tolérée par les autres prêtres du culte). Ces hommes sont en tous points semblables aux autres chevaliers d'Airain à deux exceptions près:

Ils portent des épées en acier, et des armures de plates ou de mailles avec le maximum d'acier,

Ils ne pratiquent pas la magie, et n'acceptent que des sorts de soins, et uniquement si les guérisons par les herbes n'ont pas donné auparavant de bons résultats. Dans un poing d'acier, il n'y a pas de Prêcheur mais un chirurgien herborisateur.

Les autres itinérants

Il n'y a pas que des chevaliers en troupe à parcourir le pays au nom du Dieu rouge. On peut ainsi rencontrer:

Un appogiaste. C'est un prêtre itinérant, qui raconte à qui veut l'entendre la saga du dieu Airain et les hauts faits d'armes de l'ordre des chevaliers d'Airain. Il sait parfois un peu combattre, et peut lancer quelques sorts (protection et guérison). Il fait toujours payer ses services en cuivre.

Un juste d'Airain. C'est un chevalier d'Airain solitaire, il n'a acquis ce statut qu'après avoir longtemps combattu le mal, et avoir perdu nombre de camarades. Il est un bon combattant et un bon magicien (niveau +2 dans une arme et 2 niveaux dans la magie d'Airain).

Une épée d'acier. C'est le pendant du juste d'Airain. Il en existe très peu car le schisme est récent. Il ne pratique pas la magie mais connaît les plantes. Il n'est pas vraiment « solitaire », car il a souvent un écuyer ou un autre compagnon pour l'assister.

Un collecteur. Il ne porte pas de nom spécifique. C'est un marchand qui connaît la ville de Rhadjabàn, et qui a de très bons rapports avec le clergé d'Airain. Il est souvent croyant et sait qu'il pourra convertir son cuivre avec bénéfices une fois de retour. Il essaye parfois de répandre la bonne parole là où il passe.

La Magie d'Airain

La magie envoyée par le dieu Airain suit dans les grandes lignes les principes de magie divine décrits dans SangDragon (hors-série Casus Belli n° 11) page 25. En voici les différences principales:

Un prêtre ou un chevalier d'Airain peut recevoir des sorts spéciaux, dits « journaliers », de la part de son dieu. Pour cela, il doit prier une heure chaque jour, au lever du soleil. S'il y manque, il doit alors prier cinq jours de suite avant de revenir dans les bonnes grâces divines.

Les chevaliers et prêtres d'Airain pratiquent ou acceptent la magie, ils ont donc tous des rudiments d'Art magique (à 0 ou plus), et presque tous connaissent la liturgie (Cérémonie à 0 ou plus). Enfin, ils doivent posséder l'Énergie d'Airain (Énergie magique divine comme pour n'importe quel dieu) au moins au niveau 1. On ne peut pas être intronisé chevalier d'Airain avant d'avoir ces minimums. Signalons que la manicle d'acier impose à ses hommes de n'avoir ni Art magique (niveau X) ni Énergie magique d'aucune sorte. Par contre, la pratique de la liturgie est conseillée.

L'acier contre la magie

Un homme en armure complète (cotte de mailles et heaume, ou armure de plates) en fer ou acier, avec une épée en acier, voit sa résistance magique augmenter +2.

Tout homme ainsi protégé et qui se trouve à moins de 12 mètres augmente de +1 la résistance magique de ses compagnons également en armure. La résistance magique totale ainsi augmenter ne peut pas dépasser une valeur de 13.

Prière du matin

Le chevalier d'Airain met un genou à terre, son épée plantée devant lui, et prie en regardant le soleil se lever, pendant une heure. Au bout de cette heure, si le chevalier veut des sorts, il le demande à Airain par un test de prière Coeur + Désir + Néant + Art magique. En fonction de la réussite, le dieu lui donne des sorts en « prélevant » 1 EP par point de magie. Il peut aussi bien donner un sort demandé par le chevalier qu'un sort qui lui paraît pertinent. Il peut donner des sorts à un niveau au-dessus de l'Énergie d'Airain du chevalier (donner des sorts de niveau 2, mais pas de niveau 3, si le chevalier a une Énergie qui vaut 1). Ces sorts ne sont pas appris par le chevalier, et durent en général jusqu'au coucher du soleil. Si leur puissance varie avec la MR, c'est la MR du test de prière qui est prise en compte.

Prière en commun

Si plusieurs chevaliers prient ensemble, ils font tous un test de cérémonie, Coeur + Désir ib + Humain +

Cérémonie à la fin de l'heure, mais avant le test de prière. Tout test réussi donne un bonus de +1 aux autres chevaliers (mais pas à celui qui teste) pour le test de prière. Ces bonus sont cumulatifs jusqu'à un maximum de +5.

Sorts journaliers

Ces sorts sont décrits dans **SangDragon**. Nous vous donnons juste leur niveau en Énergie d'Airain, et les facteurs modifiés (temps et effet).

Niveau 1 d'Airain (journalier)

Armure invisible (Protection, 1).

Temps: coucher du soleil.

Effet: MR de la prière.

Détection de la magie noire (Divination, 1).

Temps: MR heures.

Métal souple (Métal, 2).

Temps: coucher du soleil.

Produire de la lumière (Feu, 1). **Temps:** 1 jour.

Effet: avant que le soleil ne revienne, on lance le sort quand on veut, il fonctionne alors pendant MR heures.

Protection contre les éléments (Protection, 1). **Temps:** coucher du soleil.

Niveau 2 d'Airain (journalier)

Détection des métaux (Métal, 1).

Temps: MR heures.

Protection contre le feu (Feu, 1).

Temps: coucher du soleil.

Protection contre les maladies (Protection, 1). **Temps:** MR x 2 jours.

Voir la chaleur dans le noir (Feu, 2).

Temps: MR + 8 heures.

Niveau 3 d'Airain (journalier)

Protection contre la magie (Protection, 2). **Temps:** coucher du soleil.

Se déplacer dans la terre (Terre, 2).

Temps: coucher du soleil.

Effet: fonctionne MR fois.

Sorts de l'école d'Airain

En plus des sorts journaliers, les prêtres, magiciens et autres lanceurs de sort peuvent apprendre et lancer des sortilèges comme des magiciens standard du culte d'Airain (voir SangDragon p. 25). Cela concerne la plupart des sorts précédents, plus quelques autres, mais qui cette fois ont des durées et des effets « normaux ».

Niveau 1 d'Airain (normal)

Armure (Terre, 1), Armure invisible (Protection, 1), Justelame* (Enchantement, 1), Détection de la magie noire (Divination, 1), Détection

Niveau 2 d'Airain (normal)

armure de feu* (Feu, 2), Détection des mine(Terre, 1), Guider la foudre (Electricité, 1), métal souple (Métal, 2), Poing de gloire* (Feu, 1) Protection contre le feu (Feu, 1), Protection contre les maladies (Protection, 1), Recouvrir le métal (Métal, 1), Se protéger de l'électricité (Électricité, 1), Soins des blessures (Guérison, 1), Voir la chaleur dans le noir (Feu, 2).

Une tactique dangereuse

Certains chevaliers d'Airain utilisent une tactique efficace, quoique dangereuse si le combat dure trop longtemps.

Ils mettent une armure de cuir, puis la recouvre de bronze (sort recouvrir de métal) et la rend souple (sort métal souple). Ils ont alors une armure de type 2/0/2 pendant la durée du second sort.

Attention à retirer l'armure avant la fin du sort, sinon on reste coincé dans une coquille de bronze, comme un homard sur le sable.

L'armure peut resservir si on la rend souple à nouveau.

Niveau 3 d'Airain

(Normal)

armure focus* (Enchantement, 3), Barrière électrique (Électricité, 2), Protection contre magie (Protection, 2) temps : coucher du soleil, Se déplacer dans la terre (Terre, 2), Extraire le métal (Métal, 2).

Les sorts avec un astérisque sont spécifiques au culte d'airain. Ils peuvent être généralement appris par une autre énergie à un autre niveau (entre parenthèse).

Sorts spécifiques au dieu d'Airain

Justelame

Energie : dieu d'airain. **Niveau :** 1.

Energie : Enchantement. **Niveau :** 1.

Formule : $z + f + n$

Concentration : 1 minute. **Temps d'effet :** MR heures. **Distance :** Contact. **Résistance :** non. **Magie noire :** Non. **Echec :** -.

Magie H. : oui. **Apprentissage :** -2. **Lancer :** -4. **Niveau H. :** 2.

Description : ce sortilège permet d'enchanter temporairement une arme dans un métal autre que le fer ou l'acier (le bronze étant le meilleur choix). Cette lame peut alors toucher les êtres magiques. Tant que l'arme est enchantée, elle ne peut plus être la cible d'autres sorts. On ne peut enchanter une arme magique.

Armure de feu

Energie : dieu d'airain. **Niveau :** 2.

Energie : Feu. **Niveau :** 2.

Formule : a + d + w

Concentration : 4 passes d'arme (30s). **Temps d'effet :** MR X 2 minutes. **Distance :** Contact. **Résistance :** standard. **Magie noire :** Non. **Echec :** -.

Magie H. : oui. **Apprentissage :** -4. **Lancer :** -6. **Niveau H. :** 2.

Description : On lance ce sort sur une armure de bronze. Dont la surface devient brillante et quasi aveuglante. Comme si on regardait le soleil en face. **Avantage :** les alentours deviennent très éclairés, les ennemis au contact ont des difficultés à toucher (-2 pour un être normal, -4 à -6 pour un nyctalope). **Désavantage :** il faut posséder un casque à visière avec fente (sinon le porteur à aussi un malus pour se battre), on fait une très bonne cible de très loin (mais le tireur ne peut pas viser une partie du corps).

Poing de gloire

Energie : dieu d'airain. **Niveau :** 2.

Energie : Feu. **Niveau :** 3.

Formule : e + d + v

Concentration : 12 minutes. **Temps d'effet :** MR X 12 minutes. **Distance :** 12mt. **Résistance :** Standard. **Magie noire :** Non. **Echec :** [C]PS.

Magie H. : non.

Description : MR -1 combattant, plus le lanceur de sort, gagne +1 à leur talent d'arme usuelle (épées diverses exclusivement). Les effets de jets critiques en sont donc normalement modifiés. Un combattant qui aurait déjà +3 à son talent d'épée ne gagnera qu'un bonus de +1. si pendant le combat un des bénéficiaires tue un être sans défense ou non maléfique, il perd 1 EP par crime (à la fin du combat seulement). On peut augmenter ses chances de réussite en lançant ce sort par une cérémonie (voir Sangdragon p. 25).

Armure focus

Energie : dieu d'airain. **Niveau :** 3.

Energie : Enchantement. **Niveau :** 3.

Formule : a + f + n

Concentration : 1 jour. **Temps d'effet :** instantané. **Distance :** Contact. **Résistance :** non. **Magie noire :** Non. **Echec :** -.

Magie H. : oui. **Apprentissage :** -8. **Lancer :** -8. **Niveau H. :** 3.

Description : tout d'abord, le magicien doit disposer d'un plastron de bronze pur. Une fois le sort lancé, le plastron se comporte comme un focus avec 1 PM. Si on lui rajoute un heaume, des bras, des jambières on peut augmenter sa capacité maximale de 1 par pièce rajoutée (donc 6 au maximum). Il faut alors stoker dessus des PM, comme si chaque partie était un focus indépendant de capacité 1, si on désolidarise ensuite l'armure (en la retirant par exemple), toutes les parties autres que le plastron perdent leur points magiques stockés. Le porteur de l'armure peut alors utiliser celle-ci comme un focus normal (les points sont pris dans l'ordre choisi par le joueur, sauf le plastron en dernier).