

PROPHECY



LES GRANDS DRAGONS



LES GRANDS DRAGONS



“ Je vois partout les hommes s’émanciper, forger de nouvelles armes, entretenir leur corps... Après quelle liberté les mortels courent-ils donc ? Celle de nous servir en connaissance de cause ? ”

- Ozyr

Seigneurs de la Terre, descendants des neuf fils de Moryagorn, les dragons sont au monde ce que les hommes sont aux cités - habitants légitimes, souverains de naissance et rencontres communes. Dans un monde forgé par le Premier des Dragons, la puissance des ailés dépasse l’entendement des mortels. Leur magie déferle sur le Royaume de Kor comme une pluie bienfaisante - ou un orage mortel - et leurs ailes majestueuses voilent la destinée des hommes.

De la philosophie des Grands Dragons aux pouvoirs de leurs fils, en passant par l’influence politique des ailés, les caractéristiques des principaux serviteurs draconiques, les règles de gestion des dragons et le premier volet des Chroniques Stellaires, ce supplément révèle tous les secrets des enfants de la Terre et de leur conception si particulière de la vie.

Les dragons déferlent sur le Royaume de Kor !

vous trouverez dans ces pages :

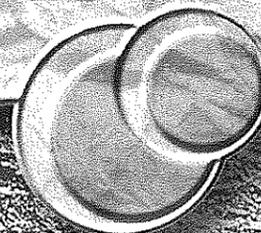
- Une description détaillée de la mentalité des Grands Dragons
- Un panorama complet de la situation politique dans le Royaume de Kor et de l’influence des Grands Dragons sur la vie des provinces
- La description et les caractéristiques des principaux serviteurs draconiques, Élus, Maîtres de caste et mages de renom
- L’organisation sociale des dragons et leur influence au quotidien sur la civilisation des hommes
- Les règles de gestion, de combat et de mouvement aérien des dragons
- La liste des pouvoirs et des caractéristiques des ailés, en fonction de leur famille et de leur âge
- Une chronologie détaillée de l’histoire de Kor
- Le premier volet de la campagne des Chroniques Stellaires, qui mènera les personnages au devant de rencontres inoubliables
- Des précisions techniques, des nouvelles règles, des conseils de jeu, des anecdotes, des légendes...



LES GRANDS DRAGONS
est une extension pour PROPHECY éditée par HALLOWEEN CONCEPT
PROPHECY © 1999/2000 HALLOWEEN CONCEPT
réf : pvo7
prix conseillé : 159 € (24,24 euros)
ISBN : en cours

PROPHECY

UN JEU DE RÔLES
D'HALLOWEEN CONCEPT



LES GRANDS DRAGONS

Les secrets des fils de Morvagon et de leurs descendants, princes héritiers du royaume de Kor

CRÉDITS

" Que peuvent bien chercher les hommes, hors de notre enseignement ?

- OZYR, Grand Dragon des Océans

**développement
de l'univers /
responsable
de gamme**

JULIEN BLONDEL

Auteurs

BENOÎT ATTINOST, JULIEN BLONDEL,

MIROSLAV DRAGAN, THOMAS FÉRON,

GEOFFREY PICARD

ET PHILIPPE TESSIER

nouvelles

PHILIPPE TESSIER

scénario

"LES GUERRES HUMANISTES"

GEOFFREY PICARD

**relecture et
corrections**

MICHAËL CROTTORIU

ET JULIEN BLONDEL

couverture

ALEKSI BRICLOT

**illustrations
intérieures**

ALEKSI BRICLOT, BENOÎT LAMOUCHE,

THIERRY MASSON, EMMANUEL

MICHALAK, GÉRALD PAREL ET YARATH

LOGOS

THIERRY MASSON

ET IGOR POLOUCHINE

Julien Blondel tient à remercier tous ceux qui, de simples suggestions en kilomètres de texte, ont permis la naissance de cet énorme supplément, riche de longs mois de travail et de concertations studieuses. Merci à Thierry, Emmanuel, Aleksy et tous les autres pour leur disponibilité et la beauté de leurs illustrations. Merci à Geoffrey " je le trouve pas génial, mon scénario ", à Thomas " j'ai une petite idée de dernière minute ", à Miroslav " tiens, les postes françaises sont en grève ? ", à Michaël " tu trouves pas ça bizarre, une magicienne avec 9 en Physique ", à Philippe " pas de problème, c'est pour quand ? " et à Benoît " c'est décidé, j'arrête Prophecy ".
Pour rejoindre la mailing list Prophecy : www.onelist.com/community/Prophecy_Fr
Pour dialoguer sur le forum Asmodée : www.asmodee.com

ISBN : EN COURS
prix conseillé : 159 ff



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

SOMMAIRE

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

Les règles de combat contre les créatures de grande taille et la gestion des manœuvres aériennes sont fournies page 82, avec la description des spécificités techniques des dragons.

Enfin, dans les annexes proposées en page 126, vous trouverez une chronologie détaillée des événements majeurs du Royaume de Kor.

LES GRANDS DRAGONS

nouvelle p. 4

introduction p. 8

La philosophie des grands dragons p. 12

vrogne	p. 12
kroryn	p. 15
ozyr	p. 18
kezyr	p. 21
heyra	p. 24
nenya	p. 27
khy	p. 30
szyl	p. 33
kalimsshar	p. 36

influence et géopolitique p. 39

D'HOMMES ET DE DRAGONS

Les personnalités majeures p. 50

Les grands maîtres de caste	p. 50
Les citoyens d'importance	p. 58
héros et aventuriers	p. 67

Les dragons dans la société p. 76

La gestion technique des dragons p. 82

Les caractéristiques des dragons p. 85

Les enfants de vrogne	p. 86
Les enfants de kroryn	p. 88
Les enfants de ozyr	p. 90
Les enfants de kezyr	p. 92
Les enfants de heyra	p. 94
Les enfants de nenya	p. 96
Les enfants de khy	p. 98
Les enfants de szyl	p. 100
Les enfants de kalimsshar	p. 102

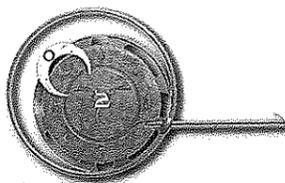
L'AVENTURE

Les guerres humanistes p. 106

ANNEXES

La chronologie du royaume de Kor p. 126

Vous êtes nombreux à nous poser vos questions techniques et à nous demander des précisions par l'intermédiaire de la mailing list *Prophecy* et du forum *Asmodée*. Par égard pour tous ceux qui ne possèdent pas internet, voici - au fil des pages - un assortiment de questions et de réponses piochées sur ces deux sites.





Le passé, le futur et le présent se mêlent en moi. Je vois ce qui a été, ce qui est et ce qui sera. Lorsque je ferme les yeux, je me souviens de la Terre des Dragons, la Terre des neuf Seigneurs Ailés. Je me souviens d'une époque légendaire où les cieux tremblaient des rugissements de ces titans.

Les bardes ont chanté la gloire des Dragons, ils ont fait le récit des batailles dantesques livrées par l'homme sous un ciel embrasé par la fureur des fils de Moryagorn. Ils ont laissé aux générations futures le souvenir d'un temps où se dressaient vers le ciel les majestueuses cités draconiennes dont la démesure et la splendeur rivalisaient avec le firmament.

En cet âge lointain, Brorne, premier fils de Moryagorn, était le Seigneur de la Pierre. Véritable monolithe, il était telle une montagne. Il inspirait aux hommes le courage et le calme. Nulle force en cet univers n'aurait pu l'ébranler. Incarnation vivante de la Terre, il en était le champion.

Le fougueux Kroryn, né des entrailles ardentes d'un monde naissant, était le Seigneur du Feu et du Magma. Irrascible et violent, sa fureur était légendaire. Son souffle pouvait consumer les étoiles et ses griffes déchirer la pierre la plus dure. Kroryn était tel un feu de forêt : incontrôlable et dévastateur.

Ozyr régnait sur les océans et la connaissance. Dragon du Savoir, sa pensée embrassait l'univers. Des profondeurs des océans, elle n'a cessé de s'interroger, d'essayer de comprendre le pourquoi et le comment. Elle a inspiré les grands érudits de l'humanité et fait germer la graine de la civilisation dans le cœur des hommes. Ozyr était l'esprit du monde.

Le noble Kezyr n'était que beauté et fierté. Ce Dragon, plus que tout autre, incarnait la splendeur de la création. Juché au sommet d'un pic rocheux, on l'apercevait à des centaines de lieues à la ronde, son corps reflétant les mille feux du soleil en un kaléidoscope aveuglant de clarté. Ses écailles de métal inspiraient les plus nobles artisans mais aussi les plus grands bâtisseurs. Tel un phare pour l'humanité, Kezyr incarnait la perfection.

Heyra, Maîtresse de la Nature, Protectrice des Forêts et source de vie, fertilisa le monde et l'enveloppa de son aura protectrice. Elle aimait toutes les espèces qu'elle considérait comme ses propres enfants. Telle une mère, elle savait se montrer aussi douce que le souffle du printemps et aussi sévère que le fouet de la tempête. Heyra était le sein maternel de l'humanité, la gardienne farouche de ceux qu'elle considérait comme ses enfants.

Nenya apporta le rêve aux êtres vivants. Elle leur fit également don de la magie et de l'imagination. Dragon éthéré aux couleurs de l'arc-en-ciel, son domaine lie le réel à l'univers onirique. Elle glissait majestueusement sur des ailes chimériques et les hommes se laissaient baigner par sa traîne de rêves et de fantômes. Présente dans les songes de chacun et de chacune, Nenya apaisait les cœurs et mettait en effervescence l'imagination de ceux qui écoutaient sa douce mélodie.

Khy, fils de Kezyr, Protecteur de l'Humanité et des Cités, était certainement le Dragon le plus proche des humains. Celui qui marche parmi les hommes était solitaire et ne partageait guère le point de vue de ses sœurs et de ses frères Dragons. N'abandonna-t-il pas sa forme draconique pour prendre celle de ses chers protégés ? Rebelle parmi les Grands Ailés, Khy inspira le progrès et l'entente entre les hommes. Il encouragea les liens commerciaux, poussa les hommes à bâtir toujours et sans cesse. Il les incita à régner sur le monde.

Szyl, fils de Nenya, l'Enfant des Vents et du Ciel, n'était qu'insouciance et légèreté. Sa grâce aérienne inspirait les voyageurs. Comme eux, le Grand Dragon des Airs ne pouvait rester longtemps en place. Telle la brise rafraîchissante, Szyl passait dans le ciel des hommes, entraînant à sa suite ceux qui rêvaient de voyages et de découvertes.



Kalimsshar ! Oh ! Kalimsshar ! Que dire de cet être si complexe portant sur ses épaules d'ébène le lourd fardeau de la Fatalité ? Pour certains, il incarnait le mal absolu, pour d'autres il était le triste Héraut du Destin. Si pour mieux savourer la beauté la laideur doit exister, si pour jouir de la vie, il faut avoir peur de la mort, si pour apprécier le bonheur, il faut avoir connu les plus grands chagrins, alors oui, Kalimsshar était le principe fondamental de la vie. Il apportait aux êtres vivants l'élément essentiel à leur existence, tout ce sans quoi il n'existerait nulle splendeur et nul bonheur. Kalimsshar n'était autre que le ciment de la création.

Tous ces Grands Dragons, ainsi que leurs enfants, je les ai connus et je les ai combattus pendant une éternité. Aujourd'hui encore, il m'arrive de me réveiller couvert de leur sang et d'entendre leurs rugissements terrifiants. Dans mes songes, je vois Brorne façonner les cimes, Kroryn cracher son feu à la face des cieux, Ozyr jaillir des profondeurs en soulevant des montagnes d'eau, Kezyr serrer dans ses griffes le cœur palpitant d'une étoile en fusion, Heyra dormir au plus profond d'une forêt entourée de mille fées, Nenya survoler les plaines infinies des rêves, Khy prendre la forme d'une cité majestueuse pour y accueillir ses protégés, Szyl survoler de vastes contrées inexplorées et Kalimsshar recouvrir le monde de son manteau de nuit. Étaient-ils des dieux ? Non, des puissances bien plus proches des hommes, les incarnations de principes fondamentaux, des forces élémentaires engendrées dans le chaos primordial. Oh ! Bien entendu, leur puissance était telle que nulle armée humaine n'aurait pu les vaincre. Qui aurait résisté aux tempêtes de feu de Kroryn ? Quelle légion des hommes aurait pu survivre aux puissantes griffes de Brorne ? Quelle troupe de héros aurait pu résister aux assauts de Kalimsshar ? Quelle flotte de guerre aurait pu défaire Ozyr ?

Mais, cependant, un cœur battait en chacun d'eux. Et un cœur peut cesser de battre. Un dieu n'est qu'un rêve, un souvenir ancré en chacun de nous, dont l'immortalité puise sa source au plus profond de l'âme des vivants. Alors, aujourd'hui, il est probable qu'ils soient devenus des dieux. Car, désormais, seuls les mystiques peuvent voir dans le ciel la silhouette de Szyl, apercevoir dans un étang le reflet d'Ozyr, sentir dans une flamme la morsure de Kroryn, ressentir dans une pierre la force de Brorne, succomber dans une forêt au parfum d'Heyra, se laisser bercer par les rêves de Nenya, frémir dans les ténèbres sous le souffle de Kalimsshar, découvrir dans le minéral la griffe de Kezyr et sourire en sentant au détour d'une rue la présence rassurante de Khy.

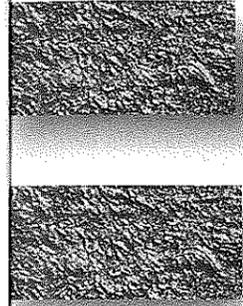
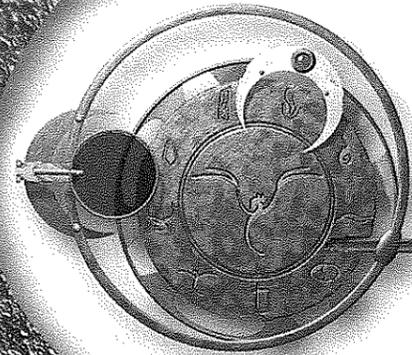
Souvenez-vous de la Terre des Dragons car elle est le berceau de notre monde. Souvenez-vous de ces temps où les hommes chevauchaient ces êtres formidables dont la noblesse n'avait d'égale que la puissance. Souvenez-vous, sur les champs de bataille, des cris de victoire des hommes qui se mêlaient aux rugissements des ailés. C'était une ère de découverte, une ère de magie où hommes et dragons cohabitaient. Ce qu'ils ont créé ensemble ne peut se concevoir que dans les rêves les plus fous.

Mon cœur est lourd quand je pense à ce que nous avons perdu. Et le fardeau de ce qui a été, je le porte désormais en moi, le dos voûté sous le poids des souvenirs et de la culpabilité. Cette plaie béante dans mon âme est la blessure de l'humanité qui chaque jour me tourmente.

Un jour, peut-être, les neuf enfants de Moryagorn renaîtront. Si l'homme ouvre son cœur à la terre, s'il fait renaître le rêve et la grandeur de la création, alors il se peut que, de nouveau, sur nos plaines soufflent les dragons.

Quant à moi, le vagabond éternel, moi le tueur de dragons, j'attends aujourd'hui ma Rédemption. Un jour, les Grands Ailés viendront me chercher et mettront fin à mon tourment.

LES GRANDS DRAGONS



Les enfants de Moryagorn

Foire aux questions

“ Quand on regarde les Seuils de blessure des créatures du livre de règles, on remarque que 1 point ou 20 points de dommages font toujours 1 blessure. Donc, trois coups de hache équivalent à trois piqûres de moustique ? ”

Même dans le cas d'un moustique, dont l'attaque inflige 1 point de dommages de base, il faut ajouter le résultat d'un dé 10 pour déterminer les dommages. Ainsi, si un moustique aura beaucoup de mal à infliger une blessure fatale, une attaque à 20 points de dommages de base infligera, une fois le dé lancé, 21 points au minimum - soit une blessure grave. Les deux attaques infligeront bien une blessure, mais d'un degré différent. En définitive, gardez à l'esprit que les dommages de base ne sont souvent fournis qu'à titre d'indication, pour permettre aux joueurs et aux meneurs de jeu de comparer les armes et les attaques des créatures.

Piliers de la culture et de l'histoire du Royaume de Kor, les Grands Dragons traversent le temps comme autant de références, de repères incontournables, de modèles, de légendes... Des générations de poètes et d'historiens ont loué les hauts faits de ces êtres titanesques, présents à l'aube du monde et de ses premiers enfants, qui continuent d'assombrir le continent de leurs ailes démesurées. Tels la roche et les cimes des montagnes éternelles, les Grands Dragons dominent le monde des vivants, dressés sur le corps de leur Père, et animés de leur seule présence les moindres manifestations de joie, de peine ou de douleur.

Si tous les hommes connaissent le nom des fils de Moryagorn, nul ne peut se targuer d'avoir jamais sondé leur âme - ou de compter parmi leurs proches. Qui pourrait comprendre les rêves des Grands Dragons, interpréter leur humeur, décrypter leurs messages au spectre d'un simple esprit humain...et mortel.

Le mythe de l'immortalité

Il serait faux de croire que les Grands Dragons sont immortels, au sens propre comme au sens figuré. La seule existence de Kalimsshar suffit à prouver que toute chose, toute vie, toute œuvre est un jour destinée à périr - ou, tout du moins, à disparaître de la surface du monde. Mortels, les Grands Dragons

“ Père s'est endormi, mais pour combien de temps ? ”

- Heyra

le sont bel et bien. Depuis leur naissance, ils ont appris la souffrance de la chair et les limites de leur corps qui, bien que doté d'une puissance quasi divine, n'échappe aucunement aux influences du temps. Cette puissance démesurée ne fait que relativiser les effets du vieillissement et des périls auxquels toute forme de vie est exposée. Comme le clamait Kalimsshar, à l'aube des terrifiantes guerres draconiques, “ ce n'est pas parce que les Grands Dragons refusent d'admettre leur mortalité qu'ils échapperont à la mort ”. Mais alors que la disparition d'un homme ou d'un animal n'aurait pour seule conséquence que la tristesse de ses proches, la mort d'un Grand Dragon entraînerait des bouleversements dramatiques. Incarnations des éléments, les fils de Moryagorn ont créé par leur venue au monde des éléments aussi indispensables que le feu, l'eau, la terre, le métal, la magie... S'ils venaient à disparaître, leur élément disparaîtrait avec eux, aussi inéluctablement qu'une pièce se refroidit une fois la cheminée privée de bois.

Toutefois, les Grands Dragons savent que peu de leurs créations, qu'elles soient humaines, animales ou élémentaires, sont à même de contester leur existence légitime ou d'inquiéter leur espérance de vie. Un grossier effort d'imagination permet même d'affirmer qu'une centaine de dragons adultes aurait les pires difficultés à blesser un Grand Dragon, tant la différence de puissance est flagrante... Sans être immortels, les Grands Dragons sont situés sur une

échelle de puissance tellement élevée que rien de ce qu'ils ont créé ne semble capable de provoquer - ni même d'amorcer - leur perte. Ils sont de plus si étroitement impliqués dans l'équilibre du monde que la disparition d'un de ces piliers constituerait un véritable cataclysme - et l'amorce d'un chaos irrémédiable.

Le lien primordial

Cette place prépondérante dans l'équilibre et l'évolution du monde est essentiellement liée à la nature même des Grands Dragons, sources d'énergie fondamentales, mais le rapport qu'ils entretiennent avec leur Père, l'Être Primordial, joue également beaucoup dans cette dynamique. Depuis l'assoupissement de Moryagorn, chacun des Grands Dragons incarne à sa manière une certaine conception de “ l'héritage ” - une notion mêlée de respect et d'obligation morale, qui traduit la volonté de chacun des neuf fils de se montrer digne de sa venue au monde. Le respect du Père est omniprésent dans la conception que les Grands Dragons ont - ou se font - du monde. Comme les enfants abandonnés d'une famille sans mère, les descendants de Moryagorn s'opposent, s'aliennent, se jugent et se déchirent au nom de ce respect de l'héritage. Que Bronne tente d'imposer son point de vue, en tant qu'aîné ou en qualité de “ mémoire de la Terre ”, et Heyra lui reprochera aussitôt de s'approprier les enseignements de Moryagorn. Les conflits de cette envergure mineure ont quelque peu disparu aujourd'hui, pour se transformer en discussions, en réunions et en actions concertées, mais chaque Dragon conserve jalousement sa propre vision du monde - et de la vision que Moryagorn en avait selon eux. Lorsqu'on sait que chacun des Grands Dragons possède de plus un lien empathique avec l'esprit de l'Être Primordial, on comprend mieux que les neuf frères et sœurs revendiquent avec rage la pertinence de leur interprétation - et du comportement qui en découle. Aussi invraisemblable que cela puisse paraître, au vu de l'envergure et de la puissance des Grands Dragons, le respect de Moryagorn est souvent utilisé comme un prétexte aux actes de chacun. Ainsi, Nanya ne dira jamais qu'elle a délibérément privé tel ou tel Dragon d'une partie de sa magie, mais plutôt que l'usage que celui-ci faisait de la

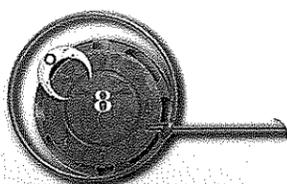
magie était trop éloigné des volontés premières de Moryagorn. Ce recours à la figure du Père est fondamental pour comprendre les luttes, les rivalités et les ambitions secrètes de la plupart des Grands Dragons. En définitive, seuls Kalimsshar, Khy, et peut-être Kezyr, appliquent le véritable enseignement de l'Être Primordial - ils pensent, agissent et assument en leur âme et conscience, sans se voiler dans l'ombre d'une interprétation.

Le rapport au monde

Si chacun des Grands Dragons possède sa propre conception du monde, tous les enfants de Moryagorn partagent un certain nombre de valeurs et de références communes - à commencer par la distance. Khy mis à part, tous les Grands Dragons sont contraints à un éloignement, un détachement des choses matérielles et des réalités du monde qui, sans leur interdire de se forger une opinion très précise sur chacun de ces éléments, déforme sensiblement leur vision et en limite le champ. Les Dragons sont les premières formes de vie conscientes et intelligentes de ce monde. À ce titre, ils jugent l'ensemble des autres habitants d'une façon relative, en comparant leur ancienneté, leur nature, leur influence et leur place dans l'organisation du monde. Aux yeux d'un Grand Dragon, chaque chose est créée, et non vivante. Chaque élément, chaque rouage du monde, qu'il soit vivant ou matériel, est conçu en termes d'utilité et de légitimité. Les hommes sont depuis quelques siècles considérés comme une race à part, mais ils n'en restent pas moins des créatures des Grands Dragons, des formes de vie modelées, pensées et vidées de toute énergie avant que la magie de Nanya ne leur soit insufflée.

Les tendances

Il aura fallu l'émergence d'une véritable civilisation humaine pour que les Grands Dragons découvrent l'existence d'une aspiration à l'humanité - puis d'une propension à l'individualité, à la quête du profit et à la lutte qui, sous l'impulsion de Kalimsshar, devint rapidement la Fatalité. À l'heure de la fondation des castes et des premières cités indépendantes, le respect



des Grands Dragons était la seule orientation possible - et pensable - dans l'esprit des hommes et de leurs illustres créateurs. Plus tard, avec l'apparition des factions, des regroupements, des premiers centres d'intérêt typiquement humains, la recherche de l'humanité est devenue une véritable Tendance, et les Grands Dragons ont commencé à réagir au comportement de certains mortels de façon instinctive - condamnation ouverte, incompréhension totale, curiosité... L'émancipation progressive de l'homme n'a pas inquiété immédiatement les fils de Moryagorn qui, trop confiants pour deviner un réel danger, ont préféré juger, sanctionner ou cautionner - pensant que cet engouement passerait, comme les querelles draconiques avaient fini par passer. Il en serait allé de même pour le Fatalisme si Kalimsshar n'était pas au cœur de toutes les polémiques... Désigné comme la source de tous les maux, l'origine et la justification de tous les bouleversements, le Grand Dragon de l'Ombre teinta de son aura négative l'opinion que ses frères se firent de cette nouvelle Tendance. Il est d'ailleurs probable que l'acharnement des Grands Dragons à combattre aujourd'hui les Humanistes, qui incarnent mieux que personne cette Tendance Homme autrefois tolérée, doive sa virulence au mépris de Kalimsshar et de la Fatalité. En effet, si ce second pôle de contestation n'avait pas vu le jour, voilé de plus par l'ombre du Neuvième Dragon, l'aspiration à l'indépendance revendiquée par les hommes aurait peut-être mérité ses lettres de noblesse...

Les étoiles

S'il est bien une chose que les Grands Dragons ne comprendront jamais, c'est bien la nature et le rôle des Étoiles dans leur conception de l'univers. Les neuf fils savent pourtant que leur Père est né des restes d'un astre cosmique, et de fait, que leur essence est profondément liée aux forces de l'univers, mais ils n'appréhendent toujours pas l'influence que les Étoiles peuvent exercer sur le monde - et sur ses habitants. Avec les révélations d'Alya et de ses prophéties, les Grands Dragons ont appris à considérer les astres comme une menace, une source de perturbations indésirables et un moteur d'évolution de l'humanité.

Ozyl la première, les Grands Dragons s'interrogent continuellement sur ce phénomène métaphysique qui, à leurs yeux, est devenu un véritable péril. Aucun d'entre eux ne réalise que les Étoiles sont intimement liées à l'émancipation des Humanistes, qu'ils croient uniquement guidés par Khy, et seul le Grand Dragon des Océans tente encore de mesurer les réelles influences des Étoiles sur le monde.

Les recherches de ses érudits l'ont d'ailleurs beaucoup aidée, et ce n'est pas un hasard si les astrologues ont le droit d'exercer, alors que les alchimistes et les mécanistes sont impitoyablement traqués. De plus, Ozyl se souvient de l'attitude de Jard, qui refusa le Lien proposé par un dragon des océans.

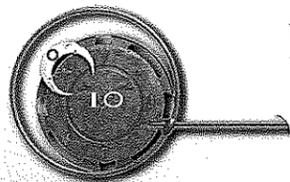
Son goût prononcé pour la liberté de penser et son action militaire, entièrement conforme aux lois des Grands Dragons, a poussé Ozyl à envisager l'hypothèse d'une autre source d'inspiration.

Elle ne sait toujours pas à quel point ce mot est bien choisi...

Foire aux questions

" En charge ou en attaque brutale, doit-on multiplier la Force par 4 si l'arme fait FOR x2 de base, voire par 6 dans le cas d'une arme faisant FOR x3 - marteau à deux mains, par exemple. D'un côté, ça paraît mathématiquement logique, mais de l'autre, la moindre attaque brutale à Difficulté 15 décuple les dommages de base d'un combattant maniant ce genre d'armes... "

Oui, les multiplicateurs se cumulent si aucune contradiction n'est mentionnée. Dans la plupart des attaques, ce sont cependant les dommages finaux qui sont multipliés, et non la Force de base, mais si deux effets multiplient la Force par 2, alors elle est multipliée par 4. Ces cas de figure restent rares et représentent la violence d'une attaque brutale, par opposition aux coups plus fins - et plus difficiles - mais tout aussi meurtriers.



BORNE GRAND DRAGON DE LA PIERRE

"La rédemption est l'intelligence du héros."

- Borne

Foire aux questions

"Pour les armes et les sortilèges demandant plusieurs actions, dépense-t-on les deux actions sur le premier dé et joue-t-on l'effet immédiatement ou faut-il attendre que tous les joueurs aient joué leur première action avant de pouvoir agir ?"

Non. Une action coûtant 2 dés d'action fait perdre deux dés au moment où elle est effectuée, ce qui simule à la fois l'énergie qu'il faut dépenser pour faire cette action et le temps nécessaire pour en effectuer une seconde. En observant de véritables combats, on se rend compte qu'un coup de hache ou d'épée à deux mains n'est pas plus lent, mais que la seconde attaque exige une nouvelle préparation, pour armer le bras et se remettre en position.

Borne, l'inébranlable, est le premier fils de Moryagorn. Il compense sa rigidité et la relative "lenteur" de son esprit par une opiniâtreté et une obstination sans borne. Peu flexible, il voit la société comme une organisation minérale où toute chose doit être à la bonne place. Sa rectitude et son courage ne seront jamais mis à mal par le mensonge ou la lâcheté. Il conçoit sa propre existence comme un combat permanent contre la désobéissance et l'indiscipline. Sa magie est comme lui : démesurée, aux effets massifs mais ô combien prévisibles.

mentalité

Si les choses ne tournent pas comme il le désire, c'est qu'elles ne tournent pas ! Toute son existence se ramène à un désir de régenter l'univers afin que tout soit à sa place, et que la mécanique cosmique soit sans faille. Le temps n'a pas d'emprise sur ses décisions - il attendra, pèsera le pour et le contre, s'informera, mais ne changera jamais d'avis une fois sa position acquise. L'absence d'affectivité dans ses choix conduit le Grand Dragon de la Pierre à ne jamais mentir, ni même penser à manipuler ses interlocuteurs. Borne sera toujours très sensible à des arguments construits, intelligents et sincères. Il éprouve le plus grand plaisir à voir défiler les légions de ses fils et à entendre le pas cadencé de ses protecteurs. Bien qu'il le cache généralement, Borne aime profondément les habitants du Royaume de Kor et fera tout pour que l'harmonie règne en maîtresse sur ces terres.

Motivations

Deux grands sujets tracassent Borne à l'heure actuelle. Tout d'abord, le Fléau, cette nouvelle maladie qui semble toucher sans discernement certains dragons et humains adeptes des Sphères magiques. Il a conscience que le Fléau est une plaie pour la société mais s'interroge sur la place de celui-ci dans la belle mécanique cosmique. Le Fléau ne serait-il pas tout simplement un moyen naturel de rétablir l'équilibre en punissant les déviants ? Borne est aux aguets et amasse des informations en vue de se faire une idée plus précise.

Son autre centre d'inquiétude concerne les dissidents. Qu'ils soient Humanistes ou Fatalistes, certains humains croient bon de ne pas se plier aux préceptes draconiques. Cela ne serait qu'une goutte dans l'océan si ces derniers n'avaient la fâcheuse tendance à accroître leurs rangs grâce à un discours enjôleur et des mensonges éhontés. L'heure est peut-être venue de lancer une grande opération de salubrité publique en éradiquant certains pôles anarchistes à qui on a laissé une trop grande marge de manœuvre jusqu'à ce jour.

Refuge

Kern, la forteresse militaire construite au cœur des Écailles de Moryagorn, est le palais de Borne. Tout ce qui gît entre ses murailles gigantesques lui rappelle l'ordre, le calme et l'équilibre. Borne aime sa cité, et cette dernière le lui rend bien car, par tout, plane l'aura du Grand Dragon. Il n'est

pas rare, pour le voyageur égaré, de croiser Borne lui-même sous sa forme humaine. De même, à Kern, que ce soit pour la gestion de l'académie militaire, du temple ou de la cité elle-même, aucune décision d'ampleur ne peut être prise sans le consentement du maître des lieux. Très impliqué dans la vie politique de la cité, Borne n'hésite pas à payer de sa personne afin que les protecteurs soient mieux formés ou que les citoyens soient plus heureux.

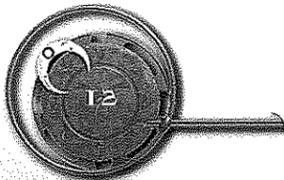
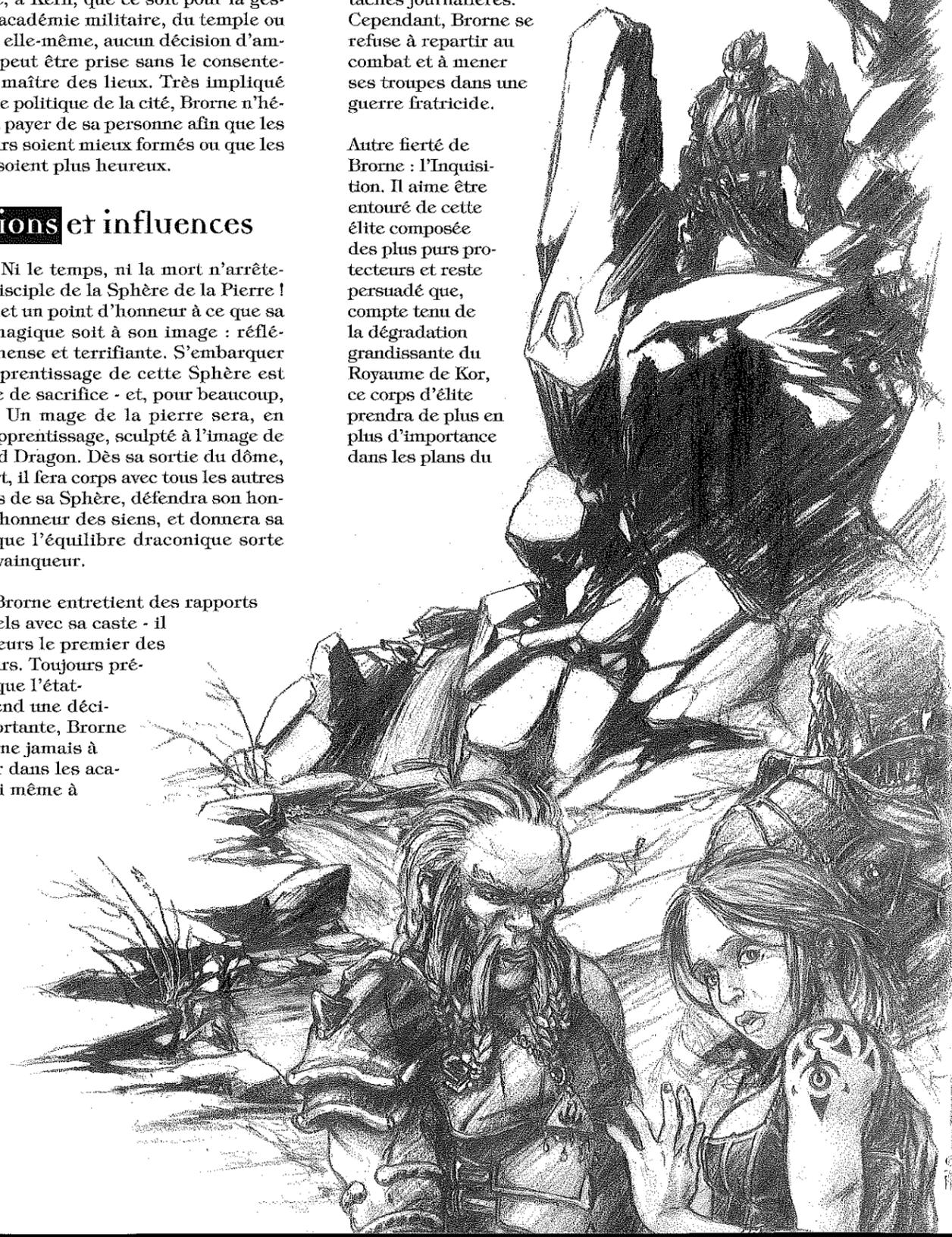
relations et influences

Sphère : Ni le temps, ni la mort n'arrêteront un disciple de la Sphère de la Pierre ! Borne met un point d'honneur à ce que sa Sphère magique soit à son image : réfléchie, immense et terrifiante. S'embarquer pour l'apprentissage de cette Sphère est synonyme de sacrifice - et, pour beaucoup, de mort. Un mage de la pierre sera, en cours d'apprentissage, sculpté à l'image de son Grand Dragon. Dès sa sortie du dôme, s'il en sort, il fera corps avec tous les autres magiciens de sa Sphère, défendra son honneur et l'honneur des siens, et donnera sa vie afin que l'équilibre draconique sorte toujours vainqueur.

Caste : Borne entretient des rapports passionnels avec sa caste - il est d'ailleurs le premier des protecteurs. Toujours présent lorsque l'état-major prend une décision importante, Borne ne rechigne jamais à enseigner dans les académies ni même à

conseiller des protecteurs dans leurs tâches journalières. Cependant, Borne se refuse à repartir au combat et à mener ses troupes dans une guerre fratricide.

Autre fierté de Borne : l'Inquisition. Il aime être entouré de cette élite composée des plus purs protecteurs et reste persuadé que, compte tenu de la dégradation grandissante du Royaume de Kor, ce corps d'élite prendra de plus en plus d'importance dans les plans du



Grand Dragon - qui s'interroge d'ailleurs sur l'opportunité de créer une unité d'élite au sein même de cette élite.

Brorne voit d'un mauvais œil que certains membres de sa caste ne fassent pas partie de ses Élus. Par contre, il apprécie particulièrement que ses Élus deviennent des membres éminents d'autres castes.

Élus : Brorne encourage le Lien, mais il considère cette union sacrée comme impliquant totalement les deux parties. Dès lors, il n'autorise le Lien à ses fils que de façon parcimonieuse : il faut le mériter et être suffisamment mûr !

Même chose pour les Élus, qui seront continuellement jaugés et évalués. Une fois le Lien établi, Brorne se conduira en parfait père de famille - tantôt favorisant les siens, tantôt les châtiant avec violence, mais justesse.

Humains : Les humains passionnent Brorne comme un enfant est fasciné par les fourmis. Tant d'ingéniosité et de créativité dans des êtres si chétifs et faibles ne peuvent pousser le Grand Dragon qu'à développer pour eux une certaine affection.



Les humains possèdent les germes du courage et de la rectitude mais doivent être guidés afin de ne pas succomber à certaines tentations par trop mensongères. Brorne est convaincu d'être un guide spirituel pour l'humanité, comme le prouve sa réussite - les protecteurs.

Dragons : Ses fils sont à son image : solides, courageux, droits et dignes d'une confiance aveugle. Très organisés, les enfants de Brorne parcourent le Royaume de Kor afin de faire régner l'ordre et l'équilibre. Ils aiment la hiérarchie, qu'ils respectent aveuglément, et s'organisent en légions de surveillance.

Même si le Grand Dragon tolère quelques écarts venant des plus jeunes, ses fils doivent faire preuve d'une rectitude à toute épreuve sous peine d'être châtiés - et parfois même éliminés !

Les grands dragons

Moryagorn : Notre père est le Fondateur, le symbole même de l'équilibre et de la vie. Mon combat permanent n'est guidé que par l'espoir de redonner grandeur à Moryagorn et à son vivant héritage.

Kroryn : Mon frère préféré partage avec moi la puissance, le goût du combat et l'absence de compromission. Kroryn a maintes fois prouvé qu'il pouvait être aussi fort et courageux que moi. Seule notre haine des Humanistes n'a jamais pu être déparagée...

Ozyr : J'ai une certaine affection pour ma sœur. J'aime sa sagesse, l'étendue de ses connaissances, son combat contre les déviances, son respect pour notre Père... Seul son goût de l'intrigue m'est étranger.

Kezryr : Il est moins déterminé que Kroryn, mais il a toujours été indispensable à notre équilibre - et à nos conversations. Kezryr me ressemble, de par sa pureté et son attachement aux traditions, et ses artisans ne disent-ils pas que c'est de la meilleure pierre que l'on retire le meilleur métal ?

Heyra : Elle protège la vie et l'équilibre, à sa manière, et j'ai toujours eu du respect et de l'affection pour elle. Je ne peux en dire autant de certains de ses enfants.

Nenya : À force de se désintéresser des hommes et de leur univers, ma sœur semble avoir perdu toute attache avec la réalité de notre monde. J'ai toujours de l'amour pour elle, mais j'éprouve aussi de l'incompréhension.

Khy : Une énigme... Dans quel but Khy façonne-t-il les hommes ? Est-ce un bien ou un mal ? Ses actes ne donnent-ils pas une cohérence au monde ? Si seulement il acceptait de répondre, de donner sens à ses actes... Sa solitude le rend coupable à mes yeux.

Szyl : Un parasite. Moins nuisible que Kalimsshar, mais sans la moindre importance à mes yeux.

Kalimsshar : Il est l'ennemi.

KRORYN GRAND DRAGON DU FEU

"La patience est le prétexte des lâches."

- Kroryn

Motivations

La fougue de Kroryn inquiète même les autres Grands Dragons, tant la flamme originelle dont il est issu semble le pousser à une agitation permanente. Plus que la victoire, Kroryn aime les combats et les énergies violentes et brutales qui s'en dégagent. Colérique et capricieux, il ne faut pas beaucoup de sollicitations pour mettre le Grand Dragon du Feu dans une rage destructrice. Inconstant, versatile, Kroryn n'a pas la moindre once de sagesse, et toutes ses décisions sont guidées par ses pulsions du moment. Cependant, son orgueil le pousse à élever au rang de valeurs des notions telles que honneur, fierté ou bravoure. Arrogant, Kroryn est fier d'être craint de tous et assume son rôle de destructeur. Il sait que le monde sera façonné par ses coups de gueule et les déchirures de ses griffes.

Son narcissisme exacerbé l'empêche d'avoir une réelle prise sur la réalité, et ses motivations évoluent selon ses fantasmes du moment. Le Fléau, il n'en a cure. Seuls les faibles peuvent succomber à la maladie - cependant, il s'étonne que certains de ses fils aient pu en mourir. Le Fatalisme ? Pourquoi pas. Il faut de tout pour faire un monde - sauf des idiots sans ambition.

Le Fatalisme porte en lui quelques germes d'action et de destruction qu'il faudrait peut-être bien exploiter. Les Humanistes ? Une plaie. De pauvres humains égarés, les jouets de beaux parleurs... Autant profiter de leur faiblesse pour les réduire en cendres.

La Prophétie ? Une fadaise qui amuse ses sœurs et les âmes sensibles. Les héros sont faits pour être solitaires et solidaires, mais jamais, ô grand jamais, dirigés !

Mentalité

Convaincu d'être le plus fort, Kroryn ne craint rien ni personne. Son ego démesuré le pousse toujours à être aux premières loges de tout ce qui prévaut à la destinée du Royaume de Kor. Pour lui, la violence est une passion irraisonnée, et l'appel de la victoire, une drogue implacable. Individualiste, il dit de la discipline qu'elle est l'apanage des faibles - qui doivent servir leurs maîtres ou mourir. Le Grand Dragon du Feu veut être une cheville ouvrière des changements cosmiques et, pour arriver à cette fin, prône la violence et la domination de la race des héros. Kroryn est un seigneur et se comporte toujours comme tel.

Refuge

Kroryn quitte plus souvent qu'à son tour les profondeurs de son volcan pour se repaître de la fébrilité qui règne en permanence à Ankar. Il aime cette cité cosmopolite où règnent honneur et loyauté.

Il apprécie les combats d'arène et profite de ces nombreuses occasions pour éprouver la bravoure de ses Élus. Parfois, il répond lui-même à un défi audacieux...

Relations et influences

Sphère : Kroryn adore voir les humains faire appel à sa puissance - chaque sort lancé est une petite victoire pour lui. Dès lors, il ne rechigne jamais à offrir aux Initiés de la Sphère du Feu des effets spectaculaires et récompense généreusement toute démonstration de créativité : création d'un nouveau sort, exploitation originale d'un sort classique... Cependant, il aime que l'apprentissage de sa magie soit " impulsif ", que les étudiants prennent des risques et soient continuellement confrontés à des situations surprenantes. Dès lors, s'investir dans la Sphère du Feu nécessite une excellente condition physique, doublée d'une concentration très affûtée.

Caste : Les combattants sont la caste des héros ! Ces humains ont pu éviter le piège tendu par Brorne et ses protecteurs et ont compris que les vrais seigneurs se forgent dans la liberté, et non dans la discipline. Kroryn aime voir ses braves guerriers apprendre dans le sang et les larmes. Il sait que survivre par le métier des armes exige de se transcender et de repousser toujours plus loin ses propres limites.

Les combattants domineront un jour le Royaume de Kor car ils allient honneur, courage et habileté. Le Grand Dragon aime admirer ses hommes dans les arènes d'Ankar ou s'immiscer, sous forme humaine, parmi des mercenaires livrant un combat. Aucun Grand Dragon n'est aussi proche des membres de sa caste que lui - bien qu'il n'accorde que très peu d'importance à ladite caste en tant qu'institution. Kroryn accepte que certains combattants ne soient pas de ses Élus, tout comme il apprécie que certains de ceux-ci appartiennent à d'autres castes, pour peu qu'ils se montrent toujours fiers et courageux.

Élus : Seuls certains humains valent la peine qu'on s'inquiète de leur sort : les seigneurs. Dès lors, Kroryn est sans pitié avec ses Élus. Il les a choisis, à eux d'assumer leur rôle. Capricieux, il aime les mettre à l'épreuve, les surprendre et les pousser dans leurs derniers retranchements. Il considère également que ses fils sont responsables de leurs humains. Il peut donc se montrer cruel envers eux, mais les pardonne tout aussi vite qu'il s'est senti offensé.

Humains : Ces êtres vils et orgueilleux sont une mine d'or pour qui sait exacerber leurs passions. Kroryn les a adorés pour cela. Actuellement, il ne voit plus en eux qu'une lave malléable qu'il suffit de sculpter à son image pour donner naissance à des générations de seigneurs. Il aime leurs excès et adore leurs pulsions destructrices, mais s'en lasse très vite. Malheureusement pour eux, un aveuglement - couplé à une paresse naturelle - pousse certains humains à s'éloigner de la lumière draconique et à tomber dans le piège de l'Humanisme. Il faut couper les branches pourries afin que l'arbre puisse fleurir à nouveau de bourgeons sains.

Dragons : Les fils de Kroryn sont entièrement libres de faire ce qu'ils veulent, pourvu qu'ils fassent honneur à leur géniteur. Leur seule obligation stricte est de toujours répondre présent lorsque le Grand Dragon les appelle. Pour le reste, le monde est à eux... Qu'ils en profitent pour prouver leur bravoure !

Les grands dragons

Moryagon : Sa chaleur me réconforte, me soutient, me rappelle l'heure de ma naissance... Que j'aimerais réveiller notre Père et faire enfin rejaillir cette source de vie depuis trop longtemps endormie !

Brorne : Brorne est fort et courageux, comme moi, mais sa lenteur et sa " philosophie " me hérissent. Après tout, l'amour ne prend sa mesure que dans la violence - pourquoi se priver d'un combat contre un si valeureux adversaire ?

Ozyr : À l'écouter, les humains devraient devenir sages et tuer toute la richesse issue de leur fougue. Seuls ses accès de colère lui rendent un peu de sa puissance d'antan.

Kezyr : Kezyr a compris que le feu est salvateur et source de créativité. Aujourd'hui encore, sa passion me rappelle cette enfance bénie qu'il partageait avec mon frère et moi.

Heyra : Qui ? Comment peut-on oser se prétendre Grand Dragon alors que l'on s'isole en forêt entourée d'animaux bêtes et de plantes stupides ? Même certaines de ses créatures ont plus de fougue que ma vieille sœur...

Nenya : Une rêveuse, une idéaliste totalement coupée du monde et de ses réalités. Elle n'a aucune franchise et n'ose jamais affronter la réalité en face. Son fils est bien comme elle...

Khy : Je n'approuve pas tous ses choix, mais j'admets qu'il a eu le courage de s'opposer à son père et de renoncer à la puissance de notre race. J'admire sa fougue et son désir d'émancipation, mais son indépendance pourrait bien lui nuire. Que fera-t-il, seul, à l'aube de sa mort ?

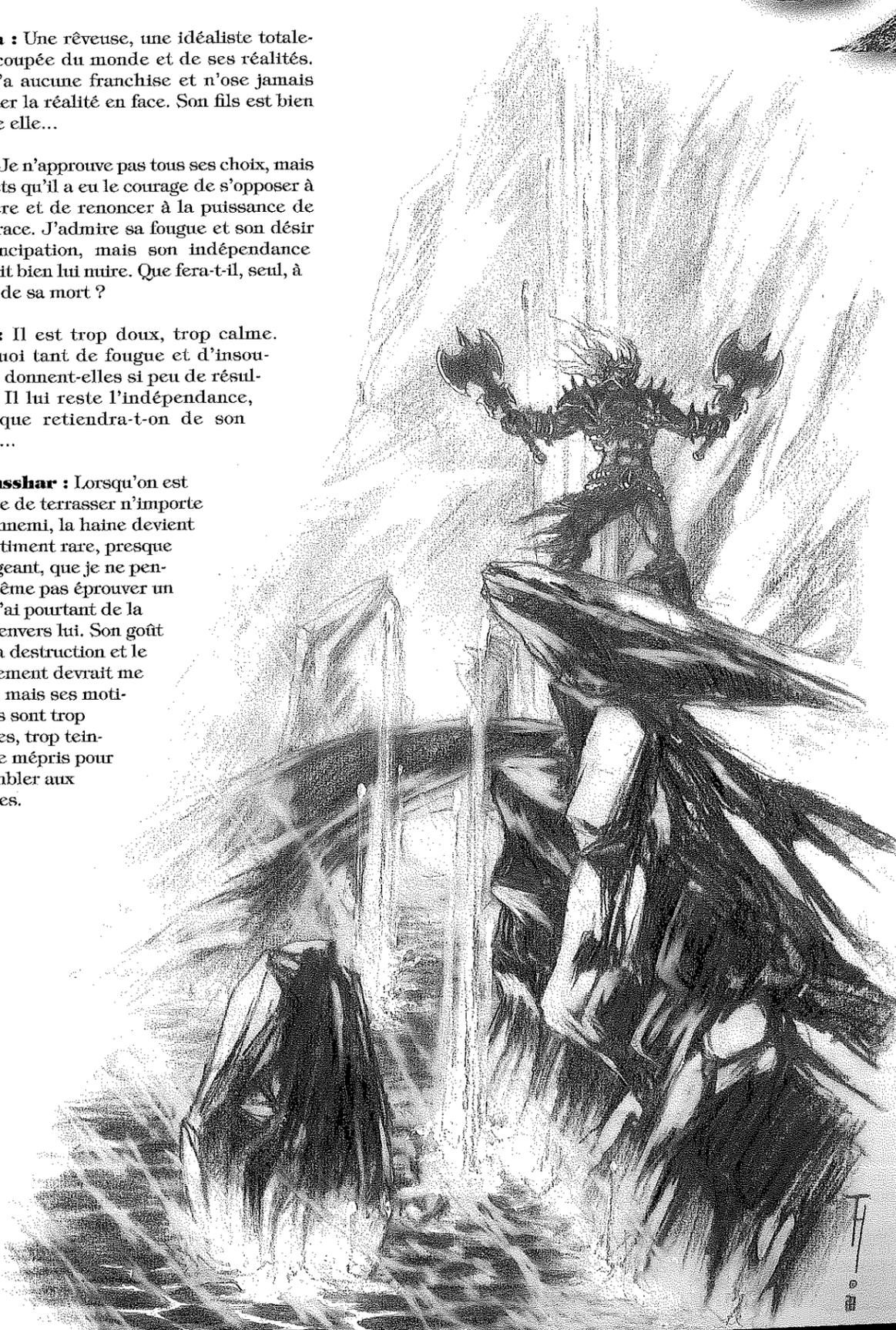
Szyl : Il est trop doux, trop calme. Pourquoi tant de fougue et d'insouciance donnent-elles si peu de résultats ? Il lui reste l'indépendance, mais que retiendra-t-on de son œuvre...

Kalimsshar : Lorsqu'on est capable de terrasser n'importe quel ennemi, la haine devient un sentiment rare, presque dérangeant, que je ne pensais même pas éprouver un jour. J'ai pourtant de la haine envers lui. Son goût pour la destruction et le changement devrait me plaire, mais ses motivations sont trop troubles, trop teintées de mépris pour ressembler aux miennes.

Foire aux questions

" Faut-il dépenser un dé d'Initiative pour effectuer une esquive ou une parade ? "

Toutes les actions effectuées en combat exigent l'utilisation d'un dé d'action. Seules les actions " simples " - telles que parler, marcher, etc. - se font sans dépense de dé. Dans le cas d'une action de défense, la valeur du dé n'importe pas, sauf si le personnage tente de parer un coup qui ne le vise pas - pour s'interposer, par exemple.



philosophie

OZYR GRAND DRAGON DES OcéANS

Foire aux questions

“ Mis à part la Prophétie, qu'est ce qui motive une Étoile à se choisir des champions ? Comment s'y prend-elle ? Par l'intermédiaire d'un rêve ? De plus, si une Étoile peut choisir des champions aussi souvent qu'elle le veut, elle est potentiellement immortelle, puisqu'il lui suffit de choisir de nouveaux Inspirés chaque fois qu'un de ses champions meurt ou la quitte. ”

Chaque Étoile est définie par son Envergure, allant de 1 à 10, qui fixe le nombre d'Inspirés qu'elle est capable d'entretenir au maximum - et non ceux qu'elle inspire actuellement. De fait, une Étoile ne peut toucher un nombre infini d'humains, car elle reste limitée par cette Envergure.

Ensuite, chaque Étoile appelle ses Inspirés à sa manière. Certains par des rêves, d'autres par des signes, des rencontres, des messages, des manifestations naturelles, etc. Le seul impératif est que le Guide prenne conscience de sa nature et puisse réunir les autres membres de sa Compagnie. De plus, l'Oracle peut aider le meneur de jeu à réunir les membres de la Compagnie, à leur fournir des informations, à débattre avec eux des

Motivations de leur Étoile ou à statuer sur l'évolution ou la régression de certaines caractéristiques de l'Étoile. Ce “ messager ” céleste peut faciliter la rencontre et surtout la gestion du groupe, en termes de scénarios.

Née des larmes apaisantes de Moryagorn, Ozyr incarne la sagesse et la conscience intuitive de toute chose. Maîtresse de la Connaissance et gardienne des océans qui bordent le corps de l'Être Primordial, elle règne sur les océans et la caste des érudits avec le même mélange de rigueur, de finesse et d'autorité. Ses rares apparitions s'accompagnent toujours d'une vague de crainte et de doute, car il est dit que la marée ne quitte jamais le rivage sans emporter avec elle un peu de terre et de sable...

mentalité

Jadis douce et compréhensive, Ozyr a conservé - et cultivé - un goût prononcé pour la solitude qui, au fil des siècles, s'est mué en une farouche volonté de préserver son territoire. Depuis la naissance des Immortels, puis des hommes, le Grand Dragon des Océans est progressivement devenu plus dur, presque cruel, et ses décisions autrefois justes et sages sont désormais teintées d'amertume et de partialité. Ozyr déteste être contrariée et ne supporte aucune ingérence dans ses affaires. Avare de conseils, elle n'hésite jamais à imposer sa vision du monde et son interprétation de l'héritage de Moryagorn. Seul Bronne se risque encore à s'opposer à elle.

Motivations

La quête de la connaissance et la transmission du savoir, pourtant piliers de l'enseignement de sa caste, ne sont plus depuis

longtemps les principaux centres d'intérêt du Grand Dragon des Océans - que l'émancipation fulgurante des hommes a vite contraint à changer de philosophie. Principale artisanne du Don fait aux mortels, de par l'instauration des castes et la transmission des connaissances fondamentales, Ozyr ne supporte pas la quête de liberté de certains érudits, penseurs et agitateurs populaires. Dire que les Humanistes sont sa bête noire est encore très en-dessous de la vérité...

Refuge

Bien qu'elle aime à franchir les portes d'Oforia, Ozyr passe la majeure partie de son temps dans les profondeurs indolentes de ses océans. Là, perdue dans le silence et l'obscurité des fonds marins, elle pense et interprète le monde, affûte ses rancunes et planifie son action destructrice. Ses récents projets de croisade contre les Humanistes de Nésora et les activistes infiltrés au sein de sa propre caste monopolisent toute son énergie.

relations et influences

Sphère : Ozyr établit une distinction fondamentale au sein même de sa Sphère et considère d'une façon radicalement différente les mages qui font appel à sa magie pour guérir et ceux qui cherchent dans la Sphère des Océans une source de progrès. Tous ses mages obéissent à la même discipline, mais le Grand Dragon des Océans suit

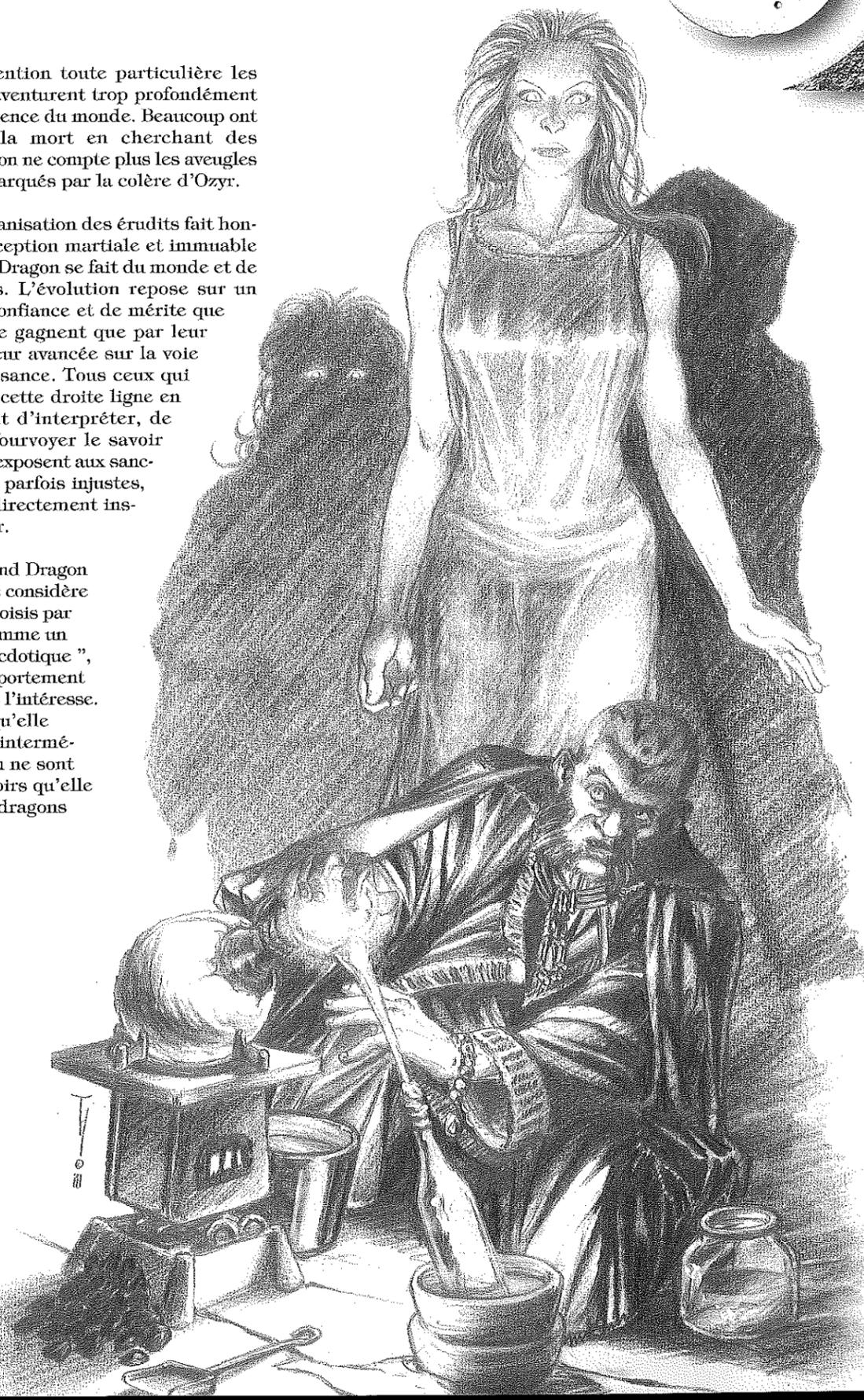
“ Comment ces petites choses osent-elles braver notre puissance ? ”

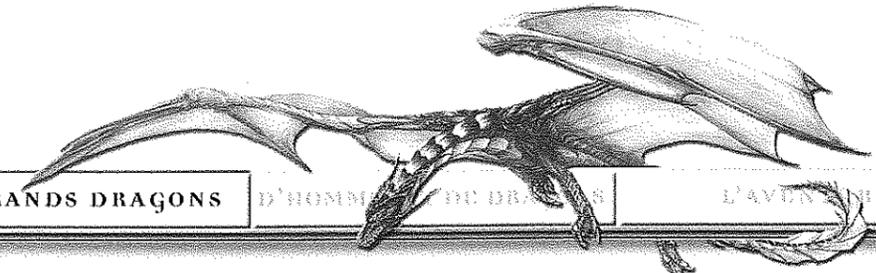
- Ozyr

avec une attention toute particulière les mages qui s'aventurent trop profondément dans la conscience du monde. Beaucoup ont déjà trouvé la mort en cherchant des réponses, et l'on ne compte plus les aveugles et les fous, marqués par la colère d'Ozyr.

Caste : L'organisation des érudits fait honneur à la conception martiale et immuable que le Grand Dragon se fait du monde et de ses habitants. L'évolution repose sur un mélange de confiance et de mérite que les érudits ne gagnent que par leur dévotion et leur avancée sur la voie de la connaissance. Tous ceux qui s'écartent de cette droite ligne en se permettant d'interpréter, de juger ou de fourvoyer le savoir draconique s'exposent aux sanctions sévères, parfois injustes, des Maîtres directement inspirés par Ozyr.

Élus : Le Grand Dragon des Océans ne considère les mortels choisis par ses fils que comme un “ élément anecdotique ”, et seul le comportement de ses enfants l'intéresse. Les Faveurs qu'elle accorde par l'intermédiaire du Lien ne sont que des pouvoirs qu'elle permet à ses dragons





Foire aux questions

“ Lorsque l'on fait jouer deux groupes d'une même Étoile, doit-on avoir un Guide, un Archiviste et une Main du Destin dans chaque groupe ? Si oui, que se passe-t-il lorsque les deux Compagnies se regroupent, dans le cadre d'un scénario ou pour lutter contre un ennemi commun, par exemple ? ”

Normalement, les joueurs d'une même table ont tout intérêt à faire partie d'une même Compagnie, ce qui est beaucoup plus pratique, mais il est possible de les scinder en deux. Dans ce cas, chaque Compagnie est indépendante et doit comporter ses figures majeures. À titre d'exemple, il est possible qu'une Étoile possédant une centaine d'Inspirés soit à la tête de plusieurs Compagnies, comportant chacune un Guide, un Archiviste et une Main du Destin, qui ne se connaissent pas entre elles et ne se sont encore jamais rencontrées. Si les deux Compagnies décident de fusionner, il faut réélire les figures majeures en suivant la procédure classique - ce qui donnera sûrement lieu à de passionnantes discussions !

d'octroyer à leurs compagnons. De fait, elle ne juge que ses fils et n'impose jamais d'épreuves aux Élus. Même Marad Nyr, un activiste de la cause humaine lié à l'un de ses dragons adultes, n'a jamais été inquiété directement par le Grand Dragon - ce qui n'est pas le cas de son compagnon draconique...

Humains : Pour Ozyr, les mortels sont - et resteront - une création des Grands Dragons. À ce titre, elle proscrit à jamais toute idée d'émancipation, d'indépendance et de rébellion d'ordre spirituel, philosophique ou géographique - les carcasses des navires détruits au large des côtes de Kor témoignent de sa volonté d'interdire aux hommes toute vie hors de leur giron. Ceux qui vivent dans le respect des Lois et Édits méritent de vivre et de progresser ; les autres n'ont qu'à mourir. Pour Ozyr, la contestation de la parole draconique est déjà un arrêt de mort en soi.

Dragons : Les enfants du Grand Dragon des Océans sont soumis à une discipline sensiblement plus dure que celle qu'Ozyr impose aux mortels de sa caste et de sa Sphère, mais ses dragons font généralement preuve de plus de fidélité, et rares sont ceux qui se risquent, pour une raison ou une autre, à discuter la parole de leur Mère. De fait, l'action des dragons des océans dans la société des mortels traduit souvent une volonté d'Ozyr elle-même, qui charge ses enfants de mettre en pratique ses conceptions du monde. Généreuse envers ceux qui le méritent, elle se montre impitoyable si l'un de ses fils échoue ou refuse.

Les grands dragons

Moryagorn : Nous ne vivons que pour louer son héritage. La vie et la puissance qu'il nous a léguées ne doivent servir qu'à magnifier le corps de l'Être Primordial, et ceux de mes frères qui se vantent dans l'indépendance comprendront vite qu'ils ont vécu dans l'erreur.

Brorne : Mon frère est sage et pur. Sa mémoire n'est souillée par aucun orgueil, aucune tentation, aucun rêve de pouvoir. Il est le vivant exemple du Don de notre Père, et je sais, au plus profond de moi, que son indolence apparente n'est que le calme qui précède la tempête du jugement.

Kroryn : Quand je regarde mon frère, je comprends où les hommes ont puisé leurs défauts. La vanité, les pulsions, la rage... Kroryn incarne les forces destructrices tout autant que Kalimsshar, mais je sais qu'il est capable d'agir pour le bien et le juste, pour peu que nous guidions son bras.

Kezyr : Aider les hommes à façonner leur monde ? À force de vouloir ressembler à son fils, Kezyr finira par commettre les mêmes erreurs que lui. L'homme ne doit pas forger les outils de son propre destin, car nous sommes ces outils !

Heyra : Ma sœur me ressemble, à sa manière. Comme moi, elle assure le respect des règles et du cycle primordial, bien qu'elle hésite toujours à sacrifier la vie. Je sais qu'elle partage certaines de mes convictions, mais je sais aussi qu'elle se dressera devant moi si mon action lui déplaît. Soit.

Nenya : Son seul défaut est d'avoir engendré l'insouciance et la futilité... Je respecte ma sœur, car elle est source de magie et de beauté sur ce monde, mais la seule existence de son fils est une tare à mes yeux. Est-il si délicat de se faire obéir de son propre fils ?

Khy : Le fils de Kezyr a fait beaucoup pour les hommes et les rapports que nous entretenons avec eux. Le pouvoir qu'il a offert nous permet de leur ressembler, mais la liberté qu'il leur confère les éloigne chaque jour de notre contrôle. Son sacrifice ne le dispense pas à mes yeux, même si j'ai plus de respect pour lui que pour les Humanistes qu'il inspire. Combien de temps croyait-il me le cacher ?

Szyl : Pourquoi persistons-nous à considérer comme nos égaux ceux qui ne sont que nos descendants ? Szyl est le fils de Nenya, pas son égal - et encore moins le mien ! Qu'il s'oppose encore une fois à ma volonté et je gage que son nom disparaîtra des mémoires.

Kalimsshar : La fatalité me convient, car elle fait peser sur les épaules des hommes la certitude de leur propre mortalité et nous confère un ascendant certain. L'arrogance de mon jeune frère ne me gêne guère - qu'il se vante, qu'il triomphe ! Je sais déjà le dénouement de ses moindres complots...

KEZYR GRAND DRAGON DU MÉTAL

“ L'ombre n'existe que pour valoriser la lumière. ”

- Kezyr

Kezyr pourrait sans doute être catalogué parmi les obsessionnels à tendance perfectionniste, tant il s'efforce à rechercher la pureté du geste, de la matière et de l'œuvre. Depuis l'issue tragique de la bataille de Khyméra, le Grand Dragon du Métal pleure son fils perdu autant que son aveuglement et, par ses actes de générosité et de bienveillance à l'égard des mortels, tente de racheter la faute qu'il sent peser sur ses épaules lassées. Encore torturé par le sacrifice de Khy, Kezyr considère l'humanité tout entière comme une famille dont il est, plus que le père, le protecteur attiré.

Mentalité

S'il n'a rien perdu de son panache et de sa fougue, le Grand Dragon du Métal semble avoir reporté ses efforts sur la cause des hommes et d'une notion du " bien " qu'il est le seul à pouvoir définir. Obnubilé par le sacrifice de Khy, il continue de célébrer le beau, le parfait et l'aboutissement de la création, mais pense désormais que l'homme est appelé à faire partie de cet absolu - pour peu qu'on lui en donne les moyens. Ses dons, des Faveurs draconiques aux techniques de forge et de sculpture, découlent de cette philosophie si particulière.

Motivations

Kezyr ne semble guidé que par deux idéaux : la protection de l'homme et l'anéantissement de toutes les sources de nuisance

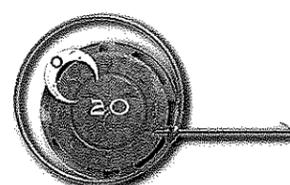
capables, à plus ou moins long terme, de fourvoyer ou de détruire la race humaine. Ce combat l'oppose non seulement à Kalimsshar, responsable de nombreuses altérations sociales et magiques, mais également à certains de ses frères - dont Ozyr et Brorne, que la haine de l'Humanisme pousse à de fréquents excès. En secret, Kezyr rêve également du pardon de son fils, et cet espoir le pousse à redoubler d'efforts dans son entreprise auprès des hommes.

Refuge

Pour se rendre accessible et rester en contact avec le monde des hommes, qui évolue à une vitesse fulgurante, le Grand Dragon du Métal passe le plus clair de son temps à Dungard, la magnifique Cité du Métal et des artisans. Là, sous forme humaine, il écoute les doléances des représentants du peuple et donne son avis éclairé sur les dernières créations de ses artisans. Lorsque la nostalgie s'empare de son cœur, il lui arrive également de disparaître quelques jours et d'illuminer les montagnes du nord de ses écailles étincelantes.

Relations et influences

Sphère : Kezyr considère le don fait aux hommes comme une preuve éternelle de confiance et de respect entre les dragons et les mortels. À ce titre, il s'évertue autant à combler ses mages,



en leur offrant des sortilèges et des enchantements puissants et utiles, qu'à veiller à la bonne utilisation de sa Sphère. Juste et compréhensif, Kezyl n'hésite pas à interdire sa magie à ceux qui, pour leur intérêt personnel ou sous l'effet de la colère, usent de son énergie comme d'un instrument de mort.

Caste : Plus encore que les mages du métal, les artisans bénéficient de toute l'attention de Kezyl, qui considère sa caste comme le jardin de ses enfants chéris. Des Maîtres Forgerons aux simples novices, encore incapables des merveilles que l'on sait, il écoute patiemment chacun de ses fidèles, qu'il guide, à la façon d'un père, vers une perfection absolue.

Élus : Au même titre que les artisans et les mages du métal, les Élus de Kezyl bénéficient de toute l'attention du Grand Dragon qui, par l'intermédiaire de ses fils, utilise le Lien comme une source d'échange, d'étude et de compréhension mutuelle entre les dragons et les mortels. Sa philosophie est simple, ses règles strictes mais justes, et Kezyl se voit rarement contraint de sévir. Cependant, son exigence et son goût pour la perfection freinent considérablement la progression du couple, qu'il soumet à des épreuves régulières.

Humains : Plus encore qu'à l'art, Kezyl voue à l'humanité une passion dévorante et un attachement sans limite. Il serait prêt, comme il le dit à Heyra lors d'une longue conversation sur l'avenir de l'Homme, à sacrifier sa vie pour permettre aux mortels de continuer à fouler le sol de Kor. Décuplé par son sentiment de culpabilité, l'amour de Kezyl pour les humains le pousse parfois à s'opposer aux autres Grands Dragons, qu'il n'hésite pas à affronter pour préserver l'intégrité et le bonheur des hommes.

Dragons : Son attachement à l'humanité ne nuit aucunement aux rapports paternels et protecteurs que Kezyl entretient avec ses enfants, dragons aux ailes d'argent. À la façon d'un père, il les guide, les éduque, les façonne et les remet dans le droit chemin quand, grisés par leur puissance, ils influen-

cent négativement l'évolution du monde et de ses habitants. L'autorité de Kezyl s'exerce de façon naturelle, sans effusion de violence ou accès de colère injustifié - mais si son jugement est toujours juste, il peut s'avérer particulièrement douloureux aux yeux des fautifs. Les fils des autres Grands Dragons voient en lui un aîné vénérable et compréhensif, aussi évitent-ils toute action susceptible de leur attirer son courroux.

Les grands dragons

(Moryagora : Notre Père serait sûrement mort de honte s'il apprenait le comportement de ses fils. Toutes ces erreurs, ces errances, ces discordes passées et présentes... Nous avons bien failli détruire tout ce qu'il a créé !

(Borne : Borne est la matière brute, j'en suis l'aboutissement. Il est trop prévisible, même lorsqu'il utilise sa précieuse Inquisition, et ses jugements hâtifs causent plus de tort que de bien à l'humanité. Je sais pourtant qu'il aime les hommes...

(Kroryn : Que de combats, que de joutes ! La naissance des hommes nous a quelque peu séparés, mais notre haine commune envers Kalimsshar nous a finalement permis de nous retrouver. Il est le seul dont les convictions ne pourront jamais être feintes ou influencées par les ombres de notre frère maudit.

(Ozyl : Ma sœur et moi partageons bien peu de choses depuis la fondation des cités. Elle œuvre de son côté, moi du mien, et notre conception du monde nous permet de garder d'excellentes relations. Je ne condamne que l'extrémisme dont il lui arrive de faire preuve.

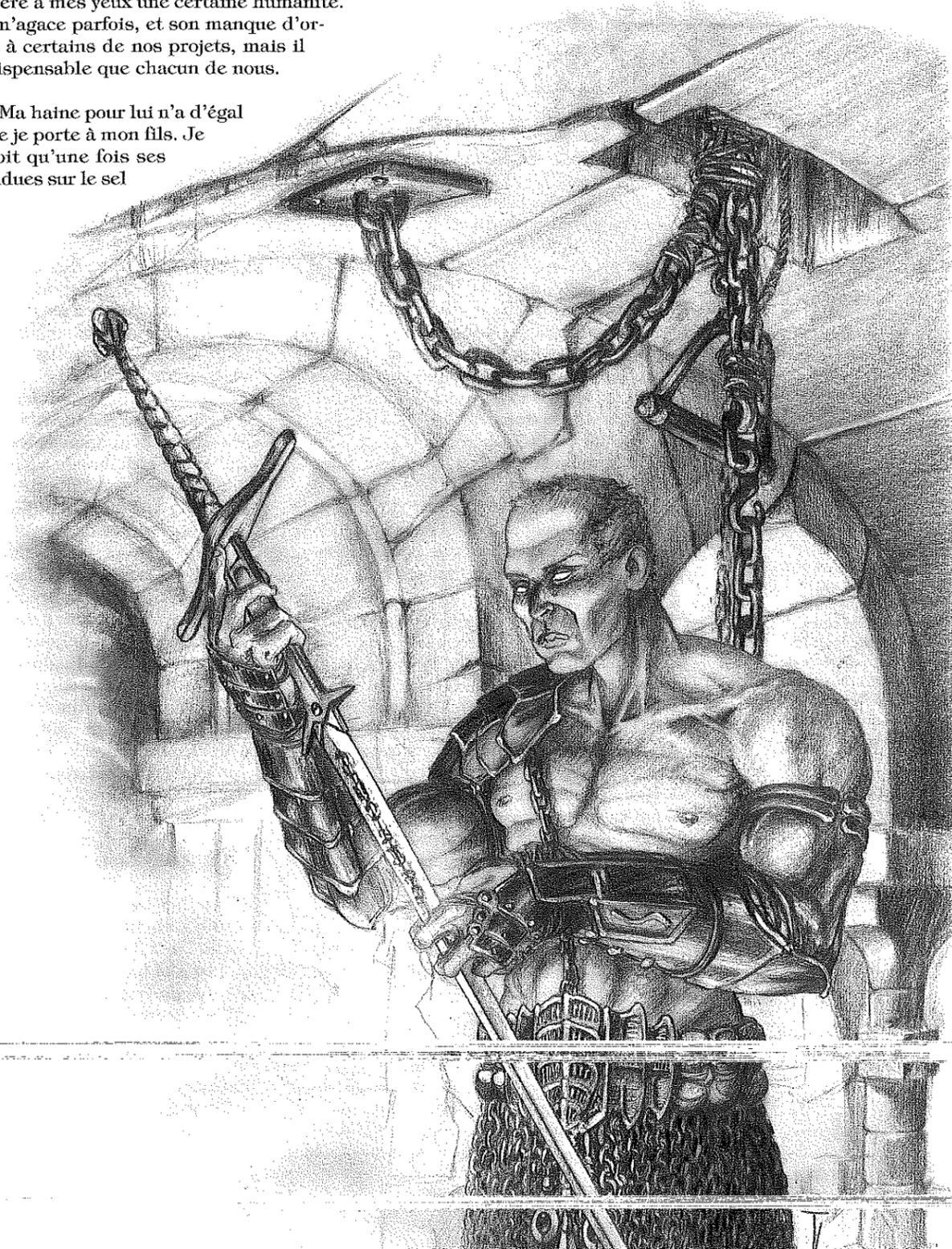
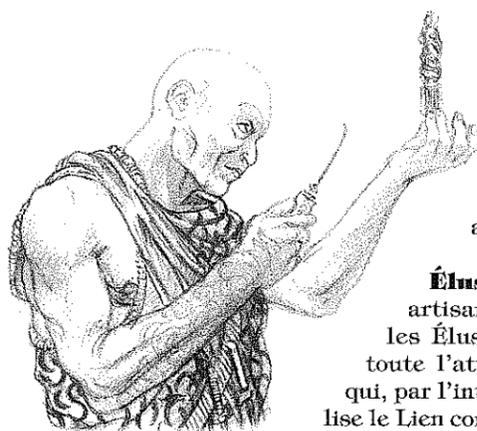
(Heyra : L'amour revêt différentes formes. Ma sœur veille sur ses enfants comme Khy veille sur les hommes - et comme je m'efforce de le faire, en souvenir de mes erreurs passées. Heyra n'a jamais trahi, ni même menti, et sa constance mérite notre respect.

(Nenya : Je ne sais si Nenya s'isole pour fuir le monde ou parce qu'elle est incapable de l'apprendre. Sa nature m'intéresse tout contact, tout partage, et je suis sûr qu'elle doit en souffrir. J'espère sincèrement qu'elle aussi me pardonnera.

(Khy : Rien ne me rendra l'amour de ce fils perdu. Son sacrifice m'a ouvert les yeux et déchiré le cœur, mais je sais à présent quel est notre devoir, envers les hommes, envers la vie, et envers nous-mêmes.

(Szyl : L'insouciance n'est pas une vertu, mais le comportement de Szyl lui confère à mes yeux une certaine humanité. Son insolence m'agace parfois, et son manque d'organisation nuit à certains de nos projets, mais il reste aussi indispensable que chacun de nous.

(Kalimsshar : Ma haine pour lui n'a d'égal que l'amour que je porte à mon fils. Je n'aurais de répit qu'une fois ses entrailles répandues sur le sel du désert.



philosophie

HEYRA GRAND DRAGON DE LA NATURE

Foire aux questions

"La cohabitation entre un Fataliste, un Humaniste et un fidèle des Dragons est-elle vraiment possible dans une même Compagnie ? D'où ma seconde question : les Inspirés d'une même Étoile peuvent-ils se battre, voire s'entre-tuer en cas de divergence d'opinions ?"

Le principe même des Étoiles est de regrouper des êtres d'horizons variés, aux convictions et aux valeurs morales différentes, en les faisant partager des motivations communes. Un Fataliste et un Élu draconique pourront avoir la même rage guerrière. Un Humaniste et un Fataliste pourront partager la même soif de découverte. Cela n'empêche pas les Inspirés d'être en opposition, de se battre, voire même de s'entre-tuer - certaines Étoiles poussent même leurs Inspirés à la discorde, comme le montrent les Motivations.

Heyra incarne à elle seule la féminité draconique. Plus encore que les humains, ses frères et sœurs la perçoivent comme une mère nourricière, toujours calme et prête à écouter les malheurs de ses enfants. Mais ils se trompent. Certes, Heyra ne prend pas une part très active dans la vie politique du Royaume de Kor, et son calme et les beautés qu'elle engendre sont bien réels, mais Heyra n'œuvre qu'en vue de faire progresser l'harmonie et l'équilibre naturel du monde. Dès lors, pour atteindre son but, elle peut se montrer dure, intransigeante et implacable.

Mentalité

Lorsque les événements dérapent, Heyra en déduit qu'il existe une raison naturelle à cet état de fait. Heyra comprend le monde de façon instinctive grâce à son contact constant avec la nature. Lorsque les situations sortent du champ instinctif et naturel, ce qui est souvent le cas lorsque les humains décident de se mêler d'un tel problème, le Grand Dragon éprouve de nombreuses difficultés à les appréhender. Dès lors, son attitude est sage et patiente - le temps joue toujours en sa faveur. Heyra prendra donc soin de s'informer, d'analyser à froid, de demander conseil et d'écouter son instinct et celui de ses protégés - enfants, végétaux ou animaux.

Motivations

Tout comme Brorne, deux inquiétudes préoccupent actuellement le Grand Dragon de la Nature : le Fléau et l'émergence de l'Humani-

"Les humains sont la transcendance cachée des bienfaits draconiques."

- Heyra

nisme. La maladie échappe à son pouvoir, et elle n'en comprend ni la source, ni la légitimité naturelle. Pourtant, puisqu'il existe, il doit avoir une raison d'être en tant qu'élément nécessaire à l'équilibre naturel... Heyra a récemment demandé à ses meilleurs Prodiges de se pencher sérieusement sur la question, car elle se demande si le cycle actuel ne touche pas à sa fin - dragons et humains seraient-ils sur le point d'être remplacés par une autre source de vie ?

Son autre centre d'inquiétude est la technologie. Si elle n'apprécie guère les Fatalistes, Heyra s'inquiète davantage de la folie humaniste. Chaque jour, elle constate que les humains sont de plus en plus nombreux à rallier les théories humanistes. bercés par la douce illusion d'une science qui faciliterait la vie, les hommes s'éloignent des valeurs draconiques, et Heyra se demande quel rôle elle est appelée à jouer dans cet épineux problème.

Refuge

Témeth, au cœur de la Forêt Mère, est à elle seule une ode au calme et à la diversité naturelle. Toutes les races, toutes les espèces et toutes les formes de vie sont présentes au pied du sanctuaire de Heyra. Même l'animal le plus laid gagne dans cet environnement une beauté certaine. Le sanctuaire est ouvert à tous, mais rares sont ceux qui se sentent assez dignes de pénétrer dans ce lieu d'harmonie et d'équilibre. Même les esprits les plus forts réfléchissent à deux

fois avant de pénétrer au cœur de l'arbre draconique - la plupart d'entre eux font demi-tour, conscients d'avoir une mission à accomplir avant de pouvoir se présenter à nouveau. Les dragons sont omniprésents et, aux yeux des 400 000 humains vivant dans la cité, semblent moins envahissants que dans le reste du royaume.

Relations et influences

Sphère : À mesure qu'elle s'ouvre au monde et qu'elle mesure l'étendue des nouvelles menaces, Heyra amène ses disciples à s'intéresser progressivement à des applications offensives de sa Sphère et façonne des sortilèges d'une puissance supérieure à ceux de Brorne et Kroryn réunis ! Ce revirement ne change en rien la conception même de la Sphère, dont la magie reste accessible à tous ceux qui veulent bien faire le sacrifice de l'apprendre. Bien que les mages de la nature soient de plus en plus souvent les cibles des Humanistes, les refuges ne se sont jamais aussi bien portés et le nombre d'élèves croît de jour en jour.

Caste : Bien que le Grand Dragon de la Nature s'émerveille devant chaque source de vie, seuls les Prodiges ont vraiment de l'importance à ses yeux. En effet, ils sont les seuls qu'elle juge aptes à comprendre et à transmettre son message. Très attentive à sa caste, Heyra se montre aussi très exigeante et ne tolère aucune pensée subversive. Depuis peu, le Grand Dragon tend à valoriser ses mages et à les investir aussi de missions spécifiques. Elle voit en eux l'autre pôle de son équilibre : les Prodiges sont ses messagers et ses soigneurs, les mages de la nature sont ses armes et ses exécuteurs.

Élus : L'harmonie ne peut naître de l'égoïsme - dès lors, tout humain se doit de trouver son compagnon draconique, et inversement. Le Lien permet d'offrir à deux êtres une relation d'échange permanent basée sur le partage et la complémentarité. Tous les fils d'Heyra recherchent leur Élu. Ces derniers sont valorisés et choyés, mais, au moindre faux pas, la sanction est proportionnelle à l'amour qui leur a été donné.

Humains : Pourquoi les humains ne sont-ils pas poussés par leur instinct ? Pourquoi les lois naturelles ne leur semblent-elles pas évi-

dentés ? Voilà les deux questions qui tourmentent Heyra. Elle est consciente que ces êtres imparfaits ont de nombreuses ressources, mais elle sent également qu'elles leur échappent. Le Grand Dragon met tout en œuvre pour les étudier et tenter de les comprendre afin de les guider sur la route de l'harmonie.

Dragons : Ses enfants sont à l'image de la diversité qu'Heyra valorise. Tantôt elle les choie tantôt elle les sanctionne mais, toujours, elle les pousse à vivre selon leur essence. Libres, les fils d'Heyra se sentent redevables de la confiance que leur génitrice leur offre ; dès lors, ils mettront toujours tout en œuvre pour lui plaire et permettre aux êtres vivants de progresser et de s'épanouir. Leur altruisme et leur sensibilité les conduisent souvent à être considérés comme envahissants par les humains. Parallèlement, ils entreprendront toutes les actions nécessaires à l'éradication des déviants et des parasites. Ils sont le cœur et les griffes de leur Mère !

Les grands dragons

Moryagorn : Notre Père nous a peut-être abandonnés trop tôt, mais je gage que nous saurons poursuivre l'œuvre qu'il a entamée.

Brorne : J'apprécie sa puissance, son calme, sa loyauté, mais sa rigidité et les œillères qu'il s'impose me semblent déplacées, dans ce monde de changements et d'évolution permanente.

Kroryn : Il est la flamme qui réchauffe et détruit, l'alliance absolue de vie et de mort, de puissance et de menace. Sans lui, nous serions peu de choses - mais avec lui, rien n'est jamais durable.

Ozyr : Je m'étonne parfois de sa passivité. Comment ma sœur peut-elle partager la conscience et la mémoire du monde et rester en marge de son évolution ? Ses interventions sont destructrices, alors qu'elles devraient livrer aux hommes la sagesse et la compréhension...

Kezyr : Sa sensibilité et son amour pour l'homme me touchent. Il est un père, tout comme je suis une mère, et bien que notre conception

de l'éducation diffère, je persiste à croire qu'il est le plus proche de tous mes frères et sœurs.

(Nenya : La magie de ma sœur est une source de merveilles et d'évolution constantes ; je regrette qu'elle ne soit pas plus ancrée dans les contingences matérielles, qu'elle perde

peu à peu le sens des réalités. Comment aider ce qu'on ne comprend pas ?

(Khy : Un danger ! Il pousse l'humanité vers des terres dangereuses et risque ainsi de conduire l'univers à sa perte. Trop influençable, pas assez réfléchi, trop attaché à l'espèce humaine, voilà les travers qui transforment Khy en une menace permanente.

(Szyl : Sa douceur de vivre est à la hauteur de son insouciance et sa versatilité. Il ressemble à sa mère : détaché, solitaire...

(Kalimsshar : Il croit détenir le secret de la vie, mais il n'en contrôle que le cycle. Nous pourrions être proches si son obstination à détruire n'était pas teintée de mépris et de détachement. Je le soupçonne d'être lui-même effrayé par ses propres pouvoirs.

NENYA GRAND DRAGON DE LA MAGIE

" Les humains cherchent à comprendre, mais comprennent-ils vraiment ce qu'ils cherchent ? "

- Nenya

De tous les Grands Dragons, Nenya est de loin la plus mystérieuse. Mystique, solitaire, souvent hermétique à toute tentative d'approche ou de concertation, le Grand Dragon des Rêves et de la Magie fascine et dérange par l'aura dont elle aime s'entourer. Personne ne sait vraiment ce qu'elle pense du monde et de son devenir, et si ses égaux la considèrent parfois avec une compassion teintée de mépris, il leur arrive aussi d'éviter son regard, de peur de s'y brûler les yeux.

plus troubles. Hormis ses rares apparitions dans les écoles de magie et les Faveurs qu'elle offre - parfois sans raison apparente - aux élus de ses fils, Nenya ne manifeste aucun intérêt tangible pour les affaires humaines et les entreprises draconiques de ses pairs. Ces derniers savent qu'elle suit leur évolution avec un œil critique, à l'affût du moindre dérapage, mais peu connaissent véritablement le fond de sa pensée. Il est très rare que la Chimère intervienne, même en rêve, si l'équilibre des énergies magiques n'est pas menacé.

mentalité

Bien avant l'avènement de l'Homme sur le Royaume de Kor, Nenya contemplant déjà ses frères et sœurs avec ce sourire énigmatique qui lui valut la méfiance de nombreux Grands Dragons. Totalement coupée du monde, la Chimère entretient avec sa puissance, sa magie et son univers onirique un rapport exclusif, presque sacré, qui l'éloigne malgré elle des autres formes de conscience. Même Szyl, son propre fils, pense que la Chimère est incapable d'appréhender cet état de fait - et mieux que personne, il la décrit comme la " source de toutes les énigmes, noyée dans l'abstraction de son propre pouvoir ".

Refuge

L'univers éthéré et les plaines énergétiques qui couvrent le royaume des Eeries semblent être le seul endroit au monde où Nenya se sent vraiment chez elle. Ses apparitions sous forme humaine - et de surcroît, sous forme draconique - témoignent d'une gêne manifeste et d'un malaise physique tangible, aussi Nenya préfère-t-elle sillonner les champs élémentaires dont son seul royaume. Quatre fois l'an, à chaque changement de saison, elle accepte cependant de rendre visite aux mages de la cité d'Onyr, bénissant de sa présence les bibliothèques et les écoles élémentaires de sa caste.

Motivations

Si l'attachement de Nenya pour l'énergie magique et ses applications semble indéniable, ses relations avec le monde sont nettement

relations et influences

Sphère : Aucun autre Grand Dragon n'est plus attaché à sa Sphère de pouvoir que Nenya, source de toute



magie et mère du don fait aux mortels. Sa parole ne peut souffrir d'aucune contestation, et ses règles, une fois établies, ne tolèrent aucune transgression. Les Grands Maîtres de magie tremblent en évoquant ses colères, évoquant avec crainte et respect le devenir des imprudents qui, par mégarde ou défi, se risquent à détourner les dons de la Chimère. Les mages qui abusent de la magie de Nenyra - et par extension, de toute magie draconique - s'exposent immédiatement à la mort ou, pire encore, à l'errance éternelle de leur âme.

Caste : Rigide, strictement hiérarchisée, la caste des mages ressemble à l'organisation des différentes Sphères de magie. La variété la plus exotique y côtoie la discipline et l'efficacité meurtrière, réduite à sa plus simple expression, mais chaque élément doit trouver sa place sur l'échiquier immatériel pensé et nourri par la Chimère. Nenyra s'imisce rarement dans les affaires de sa caste, mais ses interventions ont toujours des conséquences radicales. Au sein de cette caste, les citoyens peuvent aspirer à une promotion lente, mais sûre, du moment qu'ils respectent chaque loi, sans jamais chercher à les altérer - ou à les comprendre.

Élus : Plus encore que les mages, les Élus de Nenyra sont soumis au regard permanent du Grand Dragon de la Magie qui, par ses courants d'énergie, partage instantanément la conscience de chacun de ses fils. Si elle leur laisse le droit de choisir, de tester et de former leur Élu, Nenyra ne s'interdit pas de les confronter à ses propres épreuves - quitte à surprendre, voire à blesser l'un de ses enfants. Les Faveurs qu'elle accorde sont à la mesure de cette extrême sévérité, même si, en comparaison des véritables pouvoirs de la Chimère, elles font figure de simples artifices...

Humains : Pour Nenyra, les mortels rêvent quand ils dorment, quand ils sont éveillés, quand ils espèrent, imaginent ou racontent une histoire merveilleuse - et chacune de ces pensées constitue un présent à ses yeux. Ils font partie intégrante de sa raison de vivre et en échange, la Chimère leur donne de quoi continuer à espérer. En contrepartie, leurs cauchemars et leurs rêves de destruction sont autant de souhaits, formulés de façon plus ou moins consciente, qui se muent en actes dans l'esprit de Nenyra. Car si elle ne décide jamais d'intervenir, la Chimère modèle chaque rêve humain et transforme les souhaits en réalités concrètes - et souvent terrifiantes.

Dragons : Nenyra aime et protège chacun de ses enfants, sans exception, car tous les fils des rêves partagent un peu de sa propre puissance - comme autant d'émanations d'une seule et même conscience. Ses dragons, qui gardent les royaumes de leur Mère, ont hérité de sa magie, mais aussi de sa fragilité, et comprennent qu'il faut parfois rester en retrait et attendre que les portes s'ouvrent plutôt que de les ouvrir soi-même. Les autres dragons l'indiffèrent tant qu'ils ne s'approchent pas de ses fils et de ceux qu'elle protège. Maudits soient ceux qui oublient ce qu'ils doivent à la Mère de toute magie, car même ses frères et sœurs risquent un jour d'en payer les conséquences !

Les grands dragons

Moryagorn : Les liens qui m'unissent encore à notre Père suscitent moins de jalousie que d'incompréhension... Mes frères sont trop égoïstes pour admettre que la magie que je façonne n'est rien de plus que l'amour de Moryagorn, son plus bel héritage...

Bronne : Bronne est comme la montagne : puissante et indestructible, mais truffée de galeries. Certes, il a été là quand j'ai eu besoin de lui, mais j'estime que ma dette ne mérite pas le mépris qu'il affiche en ma présence. Aucune montagne ne résiste éternellement au temps.

Kroryn : La violence sans conscience. Kroryn me rudoie, malmène les miens, torture tous ceux qu'il considère trop faibles... Il se dit maître du monde alors qu'il n'est pas maître de lui-même. Mon silence vaut mieux que son flot ininterrompu de bravades.

Ozyr : Ma sœur et moi n'avons que très peu de chose en commun. Je la trouve prétentieuse, caractérielle. Même si elle refuse de le reconnaître, son domaine doit beaucoup à la magie et aux rêves. Elle me méprise ouvertement, ne voyant en moi que la mère de Szyl - et non sa sœur !

Kezyl : La bataille de Khyméra l'a profondément marqué, bien plus encore que je ne le soupçonnais, mais les douleurs du passé n'excusent en rien les erreurs du présent. À force de courir après le pardon de son fils, Kezyl perdra son âme, sa force et sa raison d'être.

Heyra : Heyra est la seule qui comprend ma douleur et les tourments qui me déchirent le cœur. Nous parlons peu, mais nos regards suffisent. J'admire sa force et son calme. Par bien des aspects, je la trouve plus puissante que Kalimsshar ou Bronne, car son œuvre lui survivra.

Khy : On me dit mystérieuse, mais je pense que Khy est probablement plus étrange encore... Les hommes semblent être la seule passion capable de donner sens à sa vie. Comment un Grand Dragon peut-il être né pour présider au destin d'une race qui restait encore à façonner de toute pièce ?

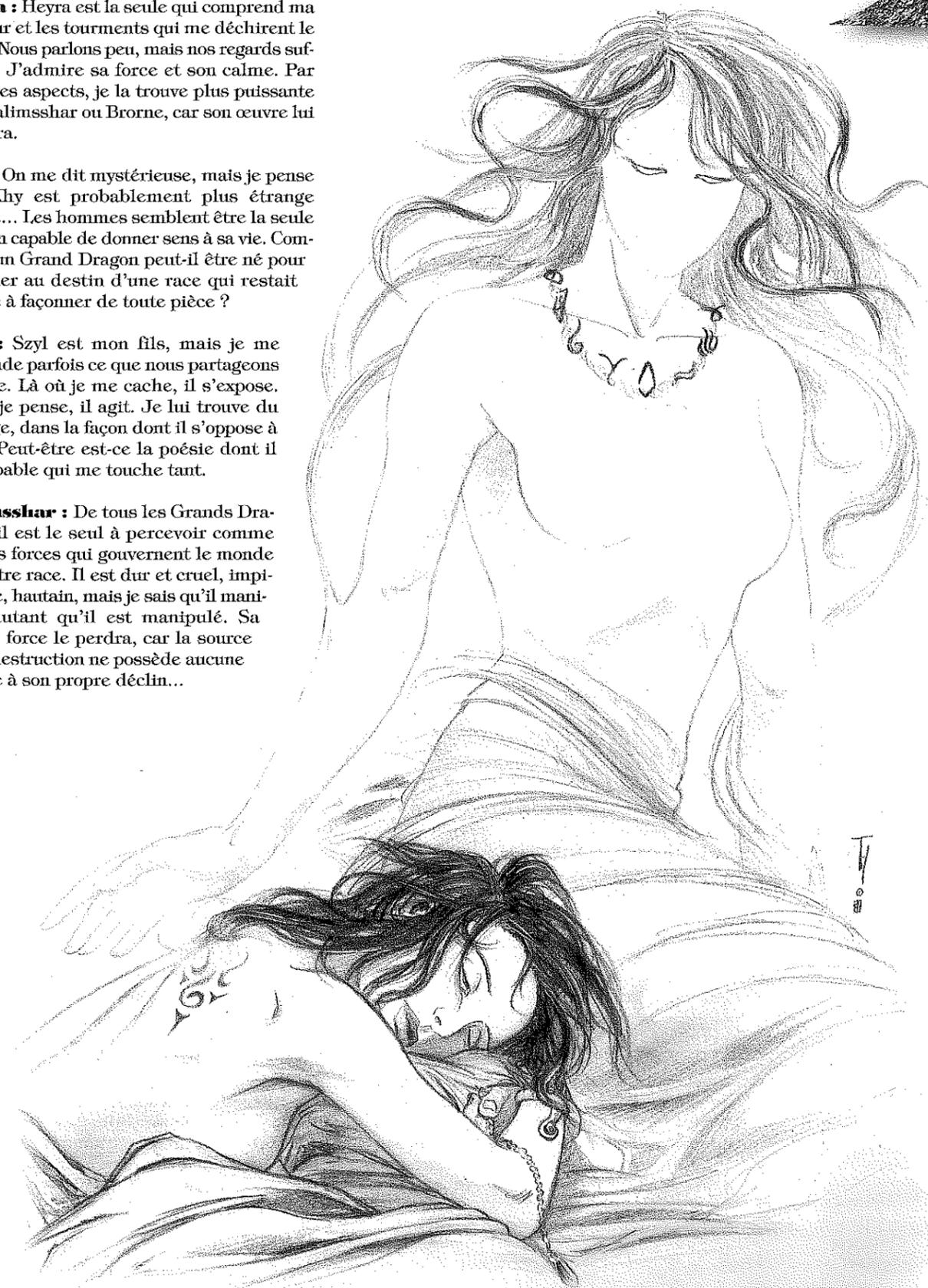
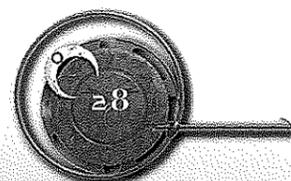
Szyl : Szyl est mon fils, mais je me demande parfois ce que nous partageons d'autre. Là où je me cache, il s'expose. Là où je pense, il agit. Je lui trouve du courage, dans la façon dont il s'oppose à Ozyr. Peut-être est-ce la poésie dont il est capable qui me touche tant.

Kalimsshar : De tous les Grands Dragons, il est le seul à percevoir comme moi les forces qui gouvernent le monde - et notre race. Il est dur et cruel, impitoyable, hautain, mais je sais qu'il manipule autant qu'il est manipulé. Sa propre force le perdra, car la source de la destruction ne possède aucune parade à son propre déclin...

Foire aux questions

" Pouvez-vous me confirmer que seuls les combattants peuvent se spécialiser dans une Compétence d'arme ? "

Malheureusement non, car c'est faux. N'importe quel personnage peut développer une Spécialisation dans une Compétence qu'il possède, et ce chaque fois qu'il atteint un Statut supérieur. De fait, un Artisan (Statut 3) pourra posséder trois Spécialisations, dont une de Combat, par exemple. La seule restriction concerne le nombre de Spécialisations qu'il est possible de développer dans un même groupe de Compétences - Combat, Théorie, etc. Aucun personnage ne peut développer plus d'une Spécialisation par groupe, sauf si un Bénéfice de caste le lui permet. Ainsi, les combattants ont le droit d'en posséder deux à partir du troisième Statut. Cette règle est amplement détaillée dans le supplément *Les foudres de Kroryn*.



KHY GRAND DRAGON DES CITES

" Les Élus de mes
fils sont les enfants
que je n'aurai
jamais... "

- Khy

Foire aux questions

" Est-il possible de se spécialiser dans l'une des trois Compétences de magie ? "

Tout à fait. Les trois Disciplines, les neuf Sphères et la Réserve de Volonté sont autant de Compétences de magie réservées à la caste des mages - et donc susceptibles d'être développées ou de proposer des Spécialisations. Cependant, à moins d'un Bénéfice de Statut, il n'est possible de se spécialiser que dans l'une des trois Disciplines et l'une des neuf Sphères.

Connu pour l'amour qu'il porte aux hommes et la bonté dont il fait preuve à l'égard des mortels, le Grand Dragon des Cités est allé jusqu'à sacrifier sa forme draconique au profit d'une enveloppe charnelle, à la beauté et au regard parfaitement humains.

Pour avoir renié son père et les enfants de Moryagorn, Khy paie aujourd'hui le prix d'une solitude désirée et se voit chaque jour confronté au dilemme de sa condition - doit-il s'opposer aux Dragons pour défendre l'humanité ?

Mentalité

Profondément honnête et engagé, Khy se distinguait déjà des autres Grands Dragons par ses prises de position, ses questions existentielles et son détachement vis-à-vis des choses matérielles, des conflits et de la quête de pouvoir. En plus de sa beauté et de sa grâce naturelle, il semble avoir hérité de la droiture de caractère et de l'idéalisme forcené de son père, Kezyr, également obnubilé par une quête personnelle.

Motivations

Au premier regard, les seules ambitions de Khy semblent concerner la protection et l'évolution des hommes, qu'il considère comme ses enfants plus que comme ses " fidèles ". Prêt à tout pour défendre leur droit à la vie, Khy est également décidé à

défendre leur liberté - d'agir et de penser - et leur indépendance. Les affaires des autres Grands Dragons ne l'intéressent pas tant qu'elles ne risquent pas d'influencer trop tangiblement la destinée des mortels.

Refuge

Si le Grand Dragon des Cités a grandement contribué à la fondation d'Yris, la capitale du Royaume de Kor, il serait faux de croire que celle-ci constitue son refuge.

Certes, il y passe beaucoup de temps, sous forme humaine, comme il en passe dans de nombreuses autres villes, mais seule sa forme élémentaire peut-être considérée comme son refuge. Cette magnifique cité, dont il modèle les contours à sa guise, se dresse sur les terres de l'Empire Nésora...

Relations et influences

Sphère : Khy entretient une relation contradictoire avec la magie et les pouvoirs de sa Sphère, car alors qu'il condamne l'influence des dragons sur la destinée des hommes, il permet dans un même temps à certains mortels de faire appel à cette puissance. Pour éviter que les mages se retrouvent dépendants de cette aide magique, les sortilèges qu'il façonne sont souvent éphémères et fondés sur l'illusion. De fait, il permet aux hommes d'user de leur mental pour inventer, utiliser et résister à la magie des Grands Dragons.

Caste : Les commerçants sont aux yeux de Khy un vivier de caractères et de rapports sociaux. Il ne s'imisce jamais dans les affaires privées de sa caste - élections, sanctions, entrée de nouveaux membres - et préfère observer l'évolution des guildes et des factions. Certaines initiatives de sa caste - dont les transactions monétaires - sont encore nébuleuses pour lui, mais il se garde bien d'influencer leurs décisions.



Élus : De par la nature très particulière des descendants de Khy, qui ne peuvent assumer leur forme draconique qu'en usant de magie, le Grand Dragon des Cités laisse chacun de ses fils gérer à sa façon le Lien et l'Élu. Les dragons des cités savent qu'ils ne peuvent se déclarer en tant que " dragons " aux yeux des mortels, aussi prennent-ils le maximum de précautions lors de leurs apparitions et se contentent-ils généralement d'envoyer des rêves et des messages télépathiques. Khy se garde d'intervenir tant que le respect de l'homme ou de l'Interdit n'est pas mis en danger.

Humains : Dire que Khy se soucie des hommes est un doux euphémisme, car le Grand Dragon des Cités ne vit que pour la race humaine. Sans tenter de bouleverser leurs habitudes ou d'accélérer l'évolution naturelle des consciences et des technologies, il inspire, conseille, guide et propose, par l'intermédiaire de découvertes et de prises de conscience. Seuls ses rapports avec l'Humanisme sont plus directs et plus tangibles, car inconsciemment, Khy est le principal fondateur et acteur de ce mouvement de rébellion et de contestation.

Dragons : Le Grand Dragon des Cités considère ses enfants comme des êtres humains à part entière - la seule différence à ses yeux concerne l'utilisation qu'ils font de leur puissance naturelle. En effet, comme un père exigeant envers son fils aîné, Khy demande peu mais attend beaucoup de ses dragons, car il tient à ce que ses fils don-

nent l'exemple et se montrent irréprochables, tant dans leur comportement que dans le respect de ses enseignements.

les grands dragons

Moryagorn : Mes Pairs le croient mort... À les entendre, l'Être Primordial passerait presque pour un souvenir ! Se rendront-ils compte un jour que nous vivons sur son corps, qu'il nous réchauffe et nous apprend, chaque jour, à être et à devenir meilleurs ?

Borne : Force et sagesse sont deux vertus dans le cœur des justes, mais Borne l'est-il encore ? À force d'appliquer la justice sans chercher à la comprendre, l'ainé des Grands Dragons devient le fléau qui les perdra...

Kroryn : La vigueur de Kroryn serait bénéfique si elle s'accompagnait de raison et de discernement. Pour l'heure, il reste l'étincelle capable de détruire et de réduire en cendres, alors que le feu a tant d'autres vertus...

Ozyr : Comment la source de toute connaissance peut-elle interdire aux esprits la porte de son enseignement ? Ozyr sait, mais elle refuse d'apprendre. Elle comprend, mais refuse d'admettre. Je sais depuis toujours qu'elle a peur du progrès.

Kezyr : J'éprouve beaucoup de peine à évoquer le nom de mon père, autrefois juste et droit, et aujourd'hui si pathétique... Son geste n'est plus qu'un souvenir à mes yeux, mais son comportement me trouble. De qui cherche-t-il à se faire aimer ? D'un fils perdu à jamais ou d'une humanité qu'il ne comprend pas ?

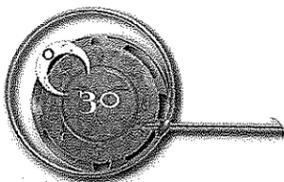
Heyra : La mère de la nature ? Heyra a aimé la vie, jadis, quand les pouvoirs de Nanya lui permirent de la créer et de la façonner à sa guise. Depuis la naissance des hommes, l'amour qu'elle revendique s'est transformé en une emprise néfaste. Il y a trop de jalousie dans son cœur.

Nenya : Nenya ressemble à notre force, notre magie. Comme elle, la Chimère est insaisissable, immatérielle, invisible... Je ne suis pas sûr qu'elle appréhende l'étendue de ses pouvoirs, sa faculté de modifier le monde, et surtout les dangers auxquels elle expose les hommes.

Foire aux questions

" Faut-il l'Avantage l'aveur draconique pour être lié à un dragon ou est-ce que le Lien lui amène cet Avantage ? "

Il n'est absolument pas nécessaire de posséder cet Avantage pour être lié, de la même façon que le Lien ne confère en aucun cas cet Avantage au personnage. Les Avantages sont déterminés à la création et le Lien, par la suite, peut offrir des Faveurs draconiques, en fonction de la famille du dragon et du niveau de Lien. En ce qui concerne la création du dragon, toutes les caractéristiques sont fournies dans le présent supplément, mais il n'est pas indispensable de concevoir le compagnon draconique en termes chiffrés lors de la création - à moins de vouloir le faire intervenir physiquement dans les scénarios, ce qui n'est pas dans la mentalité de tous les dragons.



(Szyl : Je le sais trop entier pour feindre ce caractère teinté de confiance et de désintéret. Szyl ressemble à ce que j'étais, avant d'abandonner cette enveloppe trompeuse. Il ressent, il devine, mais il est encore trop instable pour comprendre.

(Kalimsshar : Est-il le seul à comprendre ? Son action semble nuisible, mais elle est indispensable. Ses pouvoirs détruisent, mais rien ne survit au temps. Kalimsshar est tout ce que je ne peux faire.

SZYL GRAND DRAGON DES VENTS

Szyl est l'enfant chéri des Grands Dragons. Il souffle un vent de joie et de paix sur le Royaume de Kor. Certains le trouvent trop indolent, voire complètement inutile, mais le Seigneur des Airs ne s'en soucie guère. Il continue à survoler le monde, à observer les hommes, et n'intervient que lorsqu'il juge son action indispensable - ou dépayante. C'est plus par obligation que par envie qu'il se mêle aux affaires du royaume - et encore, il le fait toujours discrètement et par des moyens détournés. Pour lui, seules la découverte et l'aventure sont dignes d'intérêt. Par contre, il a déjà prouvé que sous cette vie de bohème se cache un Grand Dragon, puissant, capable de défier ses pairs si la raison l'exige.

Mentalité

Insouciant, souvent futile, Szyl est comme le souffle qui balaie les rues, mélange d'inconstance et d'omniprésence, de caresse et de gifle. Sa marginalité l'oppose souvent aux autres Grands Dragons, qui minimisent son action et son influence sur le destin des mortels, mais le fils de Nanya n'en reste pas moins un acteur dévoué de l'évolution, du progrès et du changement. En ce sens, il est assez proche de Kalimsshar, dont il apprécie l'originalité et l'implication - une similitude qui lui vaut régulièrement les foudres d'Ozyl et de Bromne, qui voient en cet électron libre une cause potentielle de révolte et de troubles. Ils sont certainement dans le vrai...

Motivations

Szyl ne semble vivre que pour provoquer, tester, découvrir et transformer. Son action sur la société et l'évolution des hommes peut sembler dérisoire, car teintée de pulsions et dénuée de toute planification, mais le Grand Dragon des Vents se plaît à offrir aux mortels de nouveaux instruments de compréhension de leur propre univers. Il aime partager et analyser les réactions de ses dons - comme les Faveurs qu'il confère à ses Élus ou les pouvoirs miraculeux dont il récompense les aventuriers les plus entreprenants. Les intrigues politiques et les complots des Grands Dragons ne l'intéressent pas - si ce n'est pour les faire échouer, dans le but de préserver le libre arbitre des humains.

Refuge

Fils des vents, éternel orphelin, Szyl n'a jamais compris l'attachement de ses frères à un refuge unique. Pour lui, les cieux sont une demeure aux innombrables chambres, aux fenêtres radieuses et aux portes infinies. Il aime à se poser sur les plus hautes cimes, dominant les mortels et les ailes des plus puissants dragons, et marcher dans les rues des cités humaines, sans but, sans raison, juste pour sourire aux femmes et jouer avec les enfants.

Si Havre reste le cœur de sa caste et le carrefour de toutes les rencontres, Szyl se refuse à y séjourner plus de quelques semaines par an.

Foire aux questions

"Chaque joueur ne doit-il choisir qu'un seul Interdit de caste ? Les Interdits des Prodiges me semblent tous aussi nécessaires et primordiaux les uns que les autres..."

"On ne se méfie jamais assez des poètes."

- Szyl

À la création du personnage, il est impératif de choisir un Interdit correspondant à sa caste, mais le Désavantage du même nom peut en conférer un second et, par la suite, au cours des aventures, il est possible qu'un personnage se voit contraint - ou choisisse - de se soumettre à un nouvel Interdit. En règle générale, tous les Interdits doivent être respectés, mais le meneur de jeu peut volontairement soumettre ses personnages à des tentations, des cas de conscience, etc.

Relations et influences

Sphère : Fidèle au caractère de son créateur, la Sphère des Vents est une source de magie polyvalente et pleine de surprise. Szyl est l'un des premiers Grands Dragons

à avoir offert aux hommes des sortilèges, des Clés et des applications susceptibles, selon lui, de libérer le véritable potentiel de sa Sphère. Il n'intervient jamais dans le parcours et les initiatives magiques de ceux qui utilisent sa voie, car il considère que la magie des vents ne peut s'exprimer que par cette entière liberté.

Caste : Les voyageurs sont aux yeux de Szyl les seuls humains affranchis des contraintes hiérarchiques, comportementales et limitatives des castes. Il apprécie leur philosophie, leur amour de la terre et leurs valeurs humaines, et considère à juste titre que son intervention romprait cette harmonie tacite. C'est pourquoi le Grand Dragon des Vents préfère aller à la rencontre des voyageurs sous forme humaine, pour leur prodiguer des conseils, et refuse de siéger lors des - rares - discussions officielles de la caste.

Élus : Les dragons de Szyl bénéficient d'un privilège rare au sein de la société draconique : ils peuvent choisir leurs Élus sans l'accord de leur Père. Lorsqu'un ailé des vents considère qu'une union est possible avec un homme ou une femme méritante, souvent en raison de sa différence, il établit le Lien sans aucune influence de Szyl.

Il arrive cependant à ce dernier de s'entretenir avec ses fils pour entendre leurs motivations et statuer sur le bien-fondé du Lien - mais rarement de le rompre, ou même de le déconseiller.

Humains : Szyl voue une admiration sans borne pour les humains, qu'il trouve dynamiques, pleins de vie, pleins d'espoir et de rêves. Quand il les observe, il est toujours surpris de les voir courir en tous sens, de façon

anarchique, alors que chacun a un rôle et le remplit du mieux qu'il peut. Les cités magnifiques et le charme sans pareille des mortels le laissent admiratif, au même titre que Kezyl, et Szyl considère que la plupart des merveilles qui ornent le corps de Moryagorn ont été érigées par les hommes.

Dragons : Les enfants de Szyl sont intouchables, et quiconque s'en prend à eux affrontera la tempête ! Responsables de leurs actes, ils sont libres à ses yeux d'aller et de venir comme cela leur chante, et Szyl se garde bien d'intervenir - ou même de juger - leurs relations avec les humains ou les autres dragons. Les descendants de ses frères sont toujours les bienvenus, et un enfant de Szyl devra toujours venir en aide à l'un de ses frères - défendre un Fataliste dans un procès inique, sauver la vie d'un Humaniste en fuite, aider un Inquisiteur blessé... Pour Szyl, l'insouciance et la liberté ne signifient pas l'oubli de ses pairs.

Les grands dragons

Moryagorn : Je regrette de ne pas avoir connu notre Père à l'heure où les battements de son cœur résonnaient encore sur le monde. Je suis sans doute né trop tard, et mon envol me prive de cette chaleur paternelle.

Brone : Un gros idiot bourru et sans cervelle. J'ai une dette envers lui, depuis le jour où il m'a aidé à sauver ma Mère, mais cela ne justifie en rien son attitude débonnaire et critique. Nous n'avons pas beaucoup de relations, mais ses tourments intérieurs et son côté soupe au lait le rendent extrêmement prévisible.

Kroryn : Kroryn le puissant ! Kroryn le magnifique ! Kroryn l'idiot du royaume... Nous aurions pu avoir de nombreux points communs, car nous aimons tous deux l'aventure et les défis, mais notre différence provient de ses méthodes. S'il veut atteindre un but, il est prêt à tout sacrifier, aveuglément.

Ozyl : Je ne comprends pas Ozyl... Pourquoi figer à ce point le cours des éléments, alors que l'homme ne fait que commencer à vivre ? Sans moi, elle ne peut écrire sa précieuse histoire. Comment ose-t-elle s'en prendre à mes serviteurs ? Si je dois l'affronter de nouveau, je le ferai, et il faudra que Brone lève des dignes aussi hautes que le ciel pour empêcher ma fureur de vider ses océans !

Kezyl : Prétentieux, imbu de lui-même. À force de mépriser ses pairs, même son propre fils l'a renié ! J'ai l'impression que son soi-disant "amour de l'humanité" n'est qu'une vaine tentative pour racheter sa conscience...

Heyra : Elle est la Mère Nature. Mon vent souffle dans ses branches et entraîne les graines de ses plantes. Parfois, quand nous avons une discussion un peu violente, il arrive que je couche quelques arbres, mais nous nous apprécions l'un l'autre. Elle doit probablement me voir, disons...comme un mauvais garçon ?

Nenya : J'ai du mal à considérer Nenya comme ma mère. Je la vois plus comme une sœur, comme une petite sœur même, avec ses crises d'angoisse et ses questions sans réponse. Nous sommes l'air et l'éther.

Khy : Nous sommes peut-être de la même génération, mais nous n'avons pas grand-chose à nous dire. Khy aime jouer les mystérieux, les comploteurs. Cela peut impressionner un Brone ou une Heyra, mais il oublie que je suis le fils de la Chimère. Lorsque l'on a rien à dire, mieux vaut ne rien dire...

Kalimsshah : J'ai beaucoup à apprendre de Kalimsshah. Sans lui, mon action n'aurait aucun intérêt. Suis-je le seul à comprendre qu'il donne un sens, un début et une fin à nos actions ? Il faut se méfier de lui, car il aliène et transforme tout ce qu'il touche, mais il est aussi indispensable que la chaleur, la sève ou l'oxygène.

KALIMSSHAR GRAND DRAGON DE L'OMBRE

" Il faut vivre pour
craindre la mort. "

- Kalimsshar

Foire aux questions

" Dans le livre de règles, page 205, il est inscrit que le coût en Points d'Expérience d'un nouveau sort dépend de sa rareté et de son niveau. Niveau, je vois, mais rareté ? Où est-il fait mention d'une rareté des sorts. "

Il s'agit effectivement d'une erreur : chaque sortilège coûte 5 Points d'Expérience par niveau. Ainsi, un personnage pourra apprendre un sort de niveau 3 en dépensant 15 Points d'Expérience, pour peu qu'il puisse l'obtenir de façon réaliste et que son meneur de jeu accepte. Cette règle est développée dans le supplément *Les voiles de Nenyä*.

Kalimsshar est le Neuvième Dragon, le Maître des Ténèbres. Il incarne aussi bien la vie que la mort. On le dit Héraut du Destin. Par la destruction, il engendre la création ; par le mensonge, il magnifie la vérité ; par la corruption, il rend possible la pureté. Loin de représenter le mal absolu, il est l'élément fondamental de l'existence de toute chose. Calculateur, doué d'une formidable intelligence, il œuvre dans l'ombre. Il ne recherche ni la gloire, ni la domination mais pousse les êtres vivants à toujours se surpasser.

Mentalité

Rares sont ceux qui comprennent Kalimsshar. Pour beaucoup, il demeure un mystère insondable. Il s'impose comme une force totalement neutre. Le Grand Dragon des Ténèbres ne hait personne et n'apprécie aucun être vivant plus qu'un autre. Il se considère lui-même comme un mal nécessaire sans lequel la vie n'aurait aucun intérêt. Souffre-t-il de ce lourd fardeau ? Personne ne le sait vraiment. Même ses plus fidèles serviteurs évitent d'aborder le sujet.

Motivations

Kalimsshar ne cesse d'ourdir des complots. Chaque fois qu'une de ses machinations est déjouée, il s'empresse d'en tramer une nouvelle. Tant que la vie existera, il ne cessera de la mettre à l'épreuve. Tant qu'une civilisa-

tion perdurera, il n'aura de cesse de chercher à l'abattre. Pour lui, le monde ne doit jamais cesser d'évoluer et ce n'est qu'en le soumettant à l'épreuve qu'il y parviendra. Mais il s'oppose également à tout ce qui peut entraver l'évolution de la société. Il est donc à la fois l'ennemi juré de l'humanité et son plus farouche protecteur.

Refuge

Kalimsshar se terre au cœur du Royaume de l'Ombre et plus précisément sous sa capitale, Nadjar, la Cité du Gouffre. De ses noirs palais souterrains, il supervise toutes les machinations ourdies contre les autres nations. On dit que son repaire est une splendeur sans pareille et qu'il l'aurait fait bâtir par les plus grands architectes humains. Certains voyageurs évoquent de vastes halls de marbre noir incrusté de diamants et d'émeraudes.

Relations et influences

Sphère : Kalimsshar est le maître de la Sphère de l'Ombre, dont il use pour renforcer son pouvoir. Ceux qui désirent utiliser cette Sphère tombent inmanquablement sous le contrôle du Neuvième Dragon de manière plus ou moins consciente. Cette Sphère est donc un formidable outil qui permet au Grand Dragon d'attirer certains individus dans le camp du Fatalisme et, bien entendu, de les contrôler. Kalimsshar

peut livrer les secrets de l'ombre à qui il veut et il peut tout aussi facilement reprendre ce qui est sien. Il confère donc un pouvoir qui n'est qu'illusion.

Caste : Kalimsshar ne domine aucune caste. Il offre ses dons à qui le souhaite, généralement des exclus, des désespérés et des créateurs qui se sentent enfermés dans le carcan de la société draconique. Grâce à ses agents, il surveille chaque individu ayant reçu sa marque. Tous ses fidèles ne sont, à ses yeux, que des pions qui doivent servir ses desseins. Aussi, accéder à la voie de l'ombre est aisé, échapper à l'emprise de Kalimsshar l'est beaucoup moins.

Élus : Les Élus fatalistes peuvent bénéficier du Lien avec l'un de ses fils. Encore une fois, ce don permet au Neuvième Dragon de surveiller ses fidèles et de leur octroyer encore plus de pouvoir afin de servir ses desseins. Bien que le Lien qui unisse un Fataliste à un dragon soit réel, il peut être brisé par Kalimsshar d'une simple pensée. Pourtant, il n'est pas rare qu'un dragon de l'ombre refuse la rupture du Lien décrétée par Kalimsshar. En effet, ces créatures se montrent incroyablement fidèles envers leurs compagnons et préfèrent souvent mourir que de renoncer à l'amitié qui les lie à un homme.

Humains : Les relations entre Kalimsshar et l'humanité sont des plus ambiguës. Bien que beaucoup refusent de l'admettre, tout ce qu'a accompli Kalimsshar a toujours contribué à l'évolution humaine. Ainsi, le Neuvième Dragon est l'aiguillon qui pousse les hommes à progresser, il a participé activement à leur création, il les a débarrassés du fardeau de la vie éternelle et il les accepte tous, d'où qu'ils viennent.

Il œuvre pour les libérer de la domination de ses frères et ses sœurs, tout en essayant de maintenir son contrôle sur eux, non pas par soif de domination mais pour les protéger d'eux-mêmes. Seigneur du Destin, il sait qu'un jour l'homme sera le seul maître de ce monde. C'est une fatalité qu'il accepte.

Dragons : Kalimsshar n'entretient aucun lien particulier avec ses enfants. Ce sont des agents dont il use sans se soucier de ce qu'ils peuvent penser. Il n'a aucun amour particulier pour sa progéniture.

Les grands dragons

Moryagorn : Aucun de mes frères n'est plus proche de notre Père que je le suis. Depuis ma naissance, ils me renient, me disent indésirable, mais ne suis-je pas issu des dernières pensées de Moryagorn ? Ses derniers soupirs furent pour moi, à l'heure de sa plongée dans l'oubli, et je suis le seul à qui notre Père s'adresse encore.

Bronne : Il existe entre mon frère et moi une jalousie ancestrale. Bronne se vante d'être le premier des neuf fils, mais s'il l'est, je n'en suis pas moins le dernier, le plus accompli - et le plus puissant.

Kroryn : J'apprécie Kroryn. Comme moi, il est agent de destruction et de changement, deux notions que je comprends bien mieux que lui. Je lui ai offert le Chant des Ombres dans l'espoir de calmer sa furie, et je sais qu'il me respecte pour cela, en dépit de ses déclarations.

Ozyr : Ma sœur n'incarne pas la connaissance, elle la détient, et quiconque réussira à partager ce pouvoir deviendra aussi puissant qu'elle, si ce n'est plus. Ozyr est lente et prévisible. Comment pourrait-elle constituer une menace à mes yeux ?

Kezryr : Il ne m'a jamais pardonné la destruction de sa misérable tour, mais je sais qu'il m'en veut davantage pour les rapports que j'entretiens avec Khy. Il n'a jamais supporté l'amour que je porte à son fils, et cette haine l'égaré, car après tout, ne sommes-nous pas tous deux artisans de la création du monde ?

Heyra : Ma sœur me considère comme une maladie, un fléau pour la nature et le cycle de la vie, mais elle oublie que sans moi, il n'y aurait pas de cycle. Il m'arrive encore de souffrir de son refus passé...

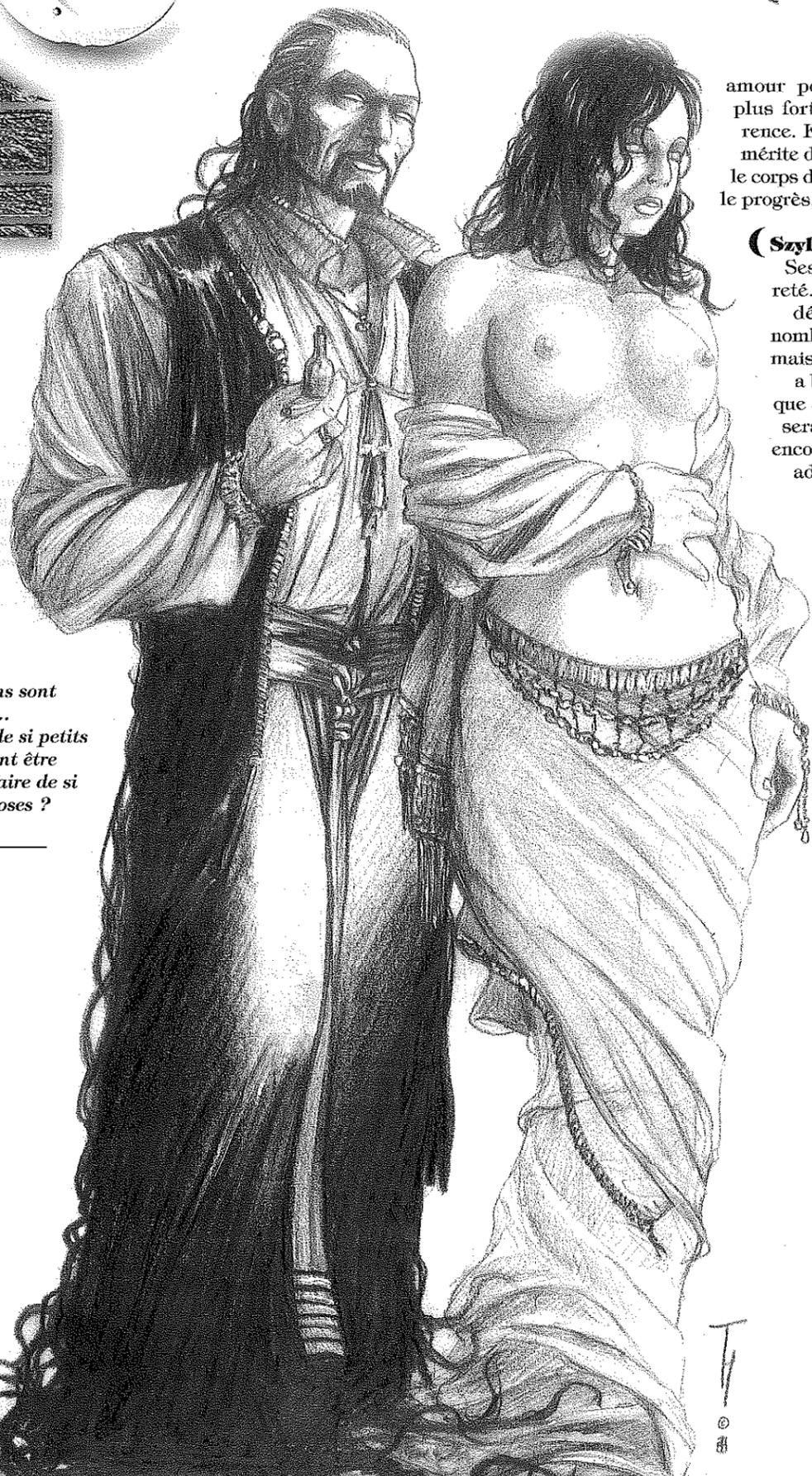
Nenyä : Je me suis toujours senti très proche de Nenyä, que j'aime véritablement comme une sœur. Après tout, ne l'ai-je pas délivrée du mal qui la rongait ? Qu'elle me maudisse en public, je sais qu'elle me respecte.

Khy : Les liens qui nous unissent sont des plus étranges. Nous devrions être ennemis, mais notre

Foire aux questions

" Un attaquant peut-il tenter une immobilisation immédiatement ou doit-il saisir son adversaire auparavant ? Ne lancer aucun dé pour les dommages signifie-t-il ne pas tenir compte des Niveaux de Réussite au niveau des dommages ? "

Il est effectivement impératif de réussir une saisie avant de tenter la moindre immobilisation - ce qui semble logique, car peu de combattants sont capables d'immobiliser un adversaire sans disposer d'une prise. Le fait de ne lancer aucun dé de dommages signifie que l'adversaire ne subit aucun dommage lié à l'attaque, ou plutôt à la technique employée, mais les Niveaux de Réussite peuvent être pris en compte dans une éventuelle opposition - si l'adversaire tente de se dégager, par exemple.



amour pour l'homme est plus fort que notre différence. Khy est le seul qui mérite de fouler de ses pas le corps de notre Père. Il est le progrès, tout comme moi.

(Szyl : J'apprécie Szyl. Ses conseils, sa légèreté... Je sais qu'il me déteste, comme bon nombre de mes frères, mais je sais aussi qu'il a bonne mémoire et que sans moi, sa mère serait morte. Szyl est encore trop jeune pour admettre le pardon.

Les humains sont fascinants... Comment de si petits êtres peuvent être appelés à faire de si grandes choses ?

LE ROYAUME DE KOR

" La politique et la diplomatie ne sont jamais que les prémices de la guerre... "

- Kroryn

Avec une histoire de plusieurs dizaines de siècles, le Royaume de Kor présente une diversité de populations, de coutumes et de milieux dont peu de bardes pourraient conter tous les détails. Aujourd'hui, ce sont plus de cent vingt millions d'habitants qui vivent sur la Terre des Dragons, répartis sur un continent long de huit mille kilomètres, large de six mille, qu'une vie d'homme ne suffirait à explorer entièrement. L'influence des Grands Dragons, considérés comme de véritables dieux incarnés, modifie encore ce tableau déjà riche de nuances.

Introduction

L'écrasante majorité des habitants de Kor est fidèle aux Grands Dragons et convaincue que les Seigneurs Ailés, dans leur sagesse infinie, sauront mieux qu'eux faire les choix difficiles qui écriront l'Histoire. Il faut aussi compter avec la dépendance que les hommes ont développée vis-à-vis des Dragons. La création de l'humanité, ainsi que tout ce qui a fait que le peuple de Kor sorte de l'âge de pierre, est due aux Dragons. Cette tendance compose avec son revers, la Fatalité, qui se nourrit de tous les sentiments refoulés - mais bien présents - des hommes. Tout homme est un jour tenté par l'égoïsme, la haine, la colère ou l'envie de révolutionner le monde par orgueil. Mais en tirant l'homme de sa misérable condition primitive, les Dragons lui ont donné les armes de leur rébellion. À force d'apprendre, de réfléchir, de créer, les hommes ont osé transcender leurs peurs

pour poser enfin leurs questions... Car l'Humanisme sommeille aussi au fond du cœur de chacun : pourquoi suivre et obéir alors que nous savons tant de choses ? Le monde n'est-il que ce que l'on nous laisserait voir ? Que leur devons-nous ?

Les nations du royaume sont comme ceux qui les composent. Tirillées entre les Tendances, elles s'opposent ou s'allient en fonction de leurs aspirations.

Les castes sont devenues de telles organisations que de nombreux érudits les comparent à des créatures intelligentes. Elles ont des buts, des moyens, des membres actifs. Elles pensent, tissent des réseaux et assurent leur avenir par l'instruction des jeunes. Si les hommes ont pour la majorité choisi de suivre les Dragons et de bénéficier de leurs enseignements, ils n'ont pas tous les mêmes buts, et la position dominante d'une caste oriente considérablement les aspirations d'une nation. Les castes n'ont pas de frontières, mais ne sont pas des communautés soudées. D'un bout à l'autre de Kor, les citoyens modulent leurs enseignements et considèrent leurs frères de caste de façons diverses. Aucune caste ne peut s'enorgueillir d'avoir une seule ligne de conduite suivie à la lettre par des citoyens unis.

Le monde de Kor est une société comme les autres. Ses nations sont des assemblages de mentalités qui dépendent de tous les facteurs cités plus haut. Soumis au Tendances, aux castes, à la richesse, aux sentiments populaires, les nations de Kor ont juste rassemblé sous leur aile des hommes unis par quelques croyances.

Foire aux questions

" Dès le premier Statut, chaque mage peut produire un petit volume de la matière de sa Sphère. Pour le feu, je vois bien, mais pour la Sphère des Rêves... "

Il est vrai qu'on ne trouve pas un petit volume de la Sphère des Rêves à tous les coins de rue... Comme il ne s'agit pas de " matière " à proprement parler, cela peut ressembler à une sphère d'énergie mouvante où il est possible de distinguer des formes, des ombres et des visions, à la manière d'une boule de cristal, par exemple. À titre d'exemple, une telle sphère de rêve pourra fortement impressionner des animaux, des paysans, ou servir de composante à une invocation.

Si l'Homme comporte de multiples facettes, elles sont elles aussi infiniment variées et évolutives.

Les différents régimes du royaume

Tout groupe social voit des chefs émerger de la masse. Dans le Royaume de Kor, le pouvoir prend des formes variées, que l'on peut distinguer parmi les régimes suivants.

Régime féodal : La noblesse dirige au travers d'une hiérarchie complexe de vassaux et de suzerains. Le peuple est tenu éloigné du pouvoir et le lignage en détermine l'accès. On distingue la noblesse de sang, héréditaire, et la noblesse d'épée, basée sur les actes méritoires, rarement héréditaire.

Régime magicoératique : Les mages disposent du pouvoir en fonction de leurs connaissances et capacités. Il est courant de voir ce type de régime s'appuyer sur des conseils composés des individus les plus érudits de chaque branche.

Régime marchand : Le pouvoir se détermine par la richesse des individus et la solidité de leur réseau de commerce. Très mouvant, ce régime est souvent dirigé par des confréries ou des groupes d'influence, qui choisissent entre eux un dirigeant.

Régime militaire : Le pouvoir se détermine par les armes et les capacités martiales d'un leader. Souvent malmené, ce régime est l'un des rares à s'appuyer sur un soutien populaire, le peuple appréciant les héros et les défenseurs solides.

Régime patriarcal : Le pouvoir est détenu par les plus âgés, respectés pour leur sagesse. Il tire sa solidité de sa capacité à accepter des membres de toutes classes sociales. Le pouvoir est collectif pour les grandes cités et individuel dans les villages. Il existe souvent un conseil des Anciens parlant pour le pays.

Régime démocratique : Le pouvoir dépend d'hommes élus par le peuple et est assumé par des structures variables - assemblées, conseils, etc. Le droit de vote est souvent réservé aux citoyens, mais peut être dépendant de critères supplémentaires -

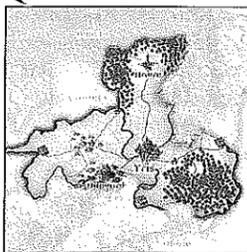
sexe, âge, richesse, Statut. Le nombre de voix de chacun est par ailleurs variable. Ce régime tire sa solidité de l'implication du peuple, mais se trouve parfois limité par des alternances trop fréquentes.

Il faut noter que la notion de "démocratie", propre aux seuls Humanistes, n'a ni sens ni légitimité aux yeux des Grands Dragons.

Outre ces différents styles de régimes, il convient de distinguer ceux qui seront plutôt dictatoriaux de ceux qui auront tendance à être plus populaires. Quel que soit le régime, le pouvoir peut décider de tenir plus ou moins compte de l'avis populaire afin de garantir sa stabilité.

Atlas géopolitique de Kor

L'EMPIRE DE SOLYR



L'Empire de Solyr est la nation la plus avancée dans la cohabitation entre les hommes et les dragons. Avec trois cités draconiques à l'intérieur de ses frontières, l'Empire compte un large éventail de mentalités, ce qui ne

rend pas toujours très paisible. Les dissensions internes sont fréquentes, mais sans gravité. Les conflits impliquent plus les dirigeants que le peuple, ce qui ne remet jamais en cause la cohésion du pays. Les raisons sont souvent matérielles - commerces, territoires, impôts - mais la façon de les gérer varie d'est en ouest. À l'ouest, les cités blanches sont partisans de conflits discrets, politiques et sans implication directe, alors que les cités de l'est optent plus facilement pour les conflits publics, les défis, les jugements, les tournois voire les batailles rangées. Les castes sont le ciment de l'Empire. À tous les niveaux, elles offrent une charpente continue avec le pouvoir central, ce qui permet aux citoyens de se reconnaître dans une organisation unie quelle que soit la province.

Politique

Le régime impérial est féodal non héréditaire, l'Empereur régnant sur une hiérarchie rigide de princes, ducs, comtes et barons qui s'étend jusqu'aux confins des terres. Ces titres sont par contre héréditaires, ce qui ne facilite pas toujours l'exécution du pouvoir

impérial sur les baronnies éloignées. L'Empereur est élu à vie par le Grand Conseil, constituée des provins, qui sont généralement les princes ou les ducs régnant sur une province composée de nombreux fiefs. Les représentants des castes sont désignés par leurs instances intérieures, selon des coutumes propres à chacune d'entre elles, et restent en poste tant que la caste ne les remplace pas.

L'Empire de Solyr est la première nation de Kor, et sa diplomatie s'étend bien au-delà de ses nations frontalières. Elle dispose de centaines de négociateurs, de conseillers, d'ambassades et d'agents afin d'assurer sa stabilité. L'Empire est toujours présent dans les conflits majeurs, incitant souvent les forces en présence à opter pour la paix, bien que ses propres aspirations soient souvent "énoncées" aux parties. Sans sombrer dans l'ingérence, l'Empire garde un œil sur tout. Le commerce impérial est énorme, ses productions couvrant presque la totalité des besoins. Son marché intérieur est colossal, la répartition de ses marchandises étant inversement proportionnelle à leur localisation. Les marchands solyriens vendent et achètent de tout, font transiter les marchandises au-delà des frontières et proposent à tous les biens du bout du monde. L'Empire frappe sa monnaie aux armes des Dragons, et ses dracs sont la monnaie la plus stable du monde. On estime que six pièces sur dix qui circulent dans le monde sont d'origine solyrienne.

Influence draconique

Lieu de vie de trois Grands Dragons, l'Empire est au cœur de toutes les convoitises. Les terres de l'est sont actuellement le théâtre d'une incroyable quête. Plusieurs paladins et chevaliers se sont mis en quête afin de retrouver l'Éerie cristalline, un domaine où il est dit que Nanya aurait caché certains fragments inconnus de Yhum, dérobés au cours de ses incursions dans les rêves de Kroryn. En vérité, Kalimsshar a lancé cette rumeur afin de donner à l'humanité

Yris, capitale impériale

Yris est la cité draconique la plus ancienne, ayant abrité en son sein les premiers hommes sauvés par Khy. Elle est construite dans une région de collines, jouissant toute l'année d'un climat doux et tempéré. Si sa forme initiale est un immense triangle, de nombreux quartiers ont germé autour de la ville, décuplant sa superficie. La partie ancienne de la ville est construite sur un piton rocheux, ce qui lui donne une architecture générale en pyramide. Les nombreux quartiers forment des terrasses séparées par des parapets inclinés. Les nouveaux quartiers ont recouvert les collines avoisinantes, enserrant les rives des trois fleuves dans un cocon urbain. La cité de Khy est célèbre pour ses jardins suspendus, qui font ruisseler aux terrasses des cascades de fleurs.

Capitale impériale, Yris n'en reste pas moins une ville chaleureuse, ouverte à tous de jour comme de nuit. Si les tavernes et auberges de la ville sont parmi les plus renommées du monde, ses cabarets souterrains et ses baraques à vins construites à demi sur la rue lui donnent une ambiance festive tout au long des nuits. Le commerce est omniprésent, et pas moins de sept marchés dédiés aux dragons abritent par tout temps les plus exquises marchandises de Kor.

L'organisation de la cité dépend du sénéchal, désigné par le Grand Conseil des Provins parmi leurs propres rangs. Le sénéchal actuel est Sire Archibald Darlan, un marchand explorateur de renom reconverti dans la diplomatie en raison de son âge. Pieux et droit, il est connu pour son grand sens de l'organisation et sa fermeté face aux événements.

Afin de garantir sa stabilité, Yris compte le plus important corps de protecteurs des cités draconiques. Avec près de dix mille hommes, il forme la garde impériale, entraînant par roulement une milice de soixante mille citoyens mobilisables en quelques jours. S'ils sont célèbres pour leur grand discernement, leur lenteur est souvent un sujet de plainte de la part des victimes.

une partie du savoir le plus répugnant de Kroryn, dérobé à son frère lors de ses demandes d'aide contre ses affreux cauchemars. Il cherche en fait à perdre la fine fleur des citoyens de Kroryn dans les méandres de l'Éerie abyssale, un domaine de cauchemar souterrain où s'ouvrent de nombreuses portes vers ce que certains mages commencent à appeler le "monde des cauchemars". Cette Éerie est gigantesque, elle s'étend sous la partie orientale de l'Empire de Solyr. Kezyr commence à se douter de quelque chose, des problèmes dans les galeries les plus avancées à l'est de Dungard lui laissant penser que Kalimsshar réutiliserait bien un de ses enfers souterrains. Il cache par contre cette hypothèse à Bronne, pour ne pas lui donner une nouvelle raison de critiquer son fils, Grand Dragon des Cités, et sa gestion de l'Empire.

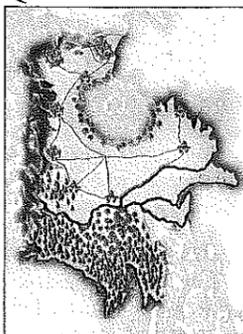
Foire aux questions

"La description de chaque sortilège donne plusieurs Clés. Faut-il nécessairement toutes les utiliser pour pouvoir lancer le sort ? Les composantes sont-elles consommées lors du lancement ? Vous pourriez préciser Clés parfaites et mauvaises Clés ?"

Les Clés indiquées sont effectivement les Clés indispensables, et la description du sortilège indique en général si telle ou telle composante est consommée, détruite ou utilisée de façon définitive - mais là encore, tout est affaire d'interprétation. Une Clé parfaite est une Clé correspondant exactement à la description fournie par le sort ou une Clé d'excellente qualité. Par exemple, s'il est besoin d'une pierre précieuse, une Clé parfaite sera une gemme d'une très grande valeur ou d'une pureté exceptionnelle. À l'inverse, une mauvaise Clé serait une petite pierre sans grande valeur. Bons et malus peuvent évidemment découler de la qualité des Clés.

Cette notion est simple et volontairement vague, de façon à ne pas gêner les personnages dans leurs incantations et de laisser chaque meneur de jeu enrichir sa propre conception de la magie.

LA POMYRIE



La Pomyrie est une nation jeune issue de la fusion de cités-états. Les menaces extérieures sont le ciment de cette union et l'Histoire ne recèle que peu de cas d'affrontement violent entre les peuples de la plaine. La politique est populaire en Pomyrie et les habitants apprécient de débattre de leurs opinions en public. Trois habitants sur cinq ont une activité politique, avec une plus forte proportion chez les citoyens.

Politique

La Pomyrie est une magiocratie à tendance "démocratique". Tous les huit ans, les citoyens élisent des prétoriens (un par cité) qui, à leur tour, choisissent hors de leurs rangs le Maître des Sphères, le chef politique et religieux. À ce jour, c'est Lylir, une Grande Magicienne nommée il y a onze ans, qui exerce cette fonction. La loi pomyrienne repose sur des édits ratifiés par les prétoriens. De nombreuses lois traitent du Fatalisme, passible d'exécution publique sommaire. Seuls quelques membres de la Confrérie Noire sont secrètement reçus en hiver pour régler des affaires importantes. La diplomatie pomyrienne est très active, car sa situation charnière entre plusieurs factions agressives lui impose de gérer ses alliances.

Si les terres de l'ouest sont en guerre contre les incursions de Kali, le sud est le théâtre de grandes négociations entre les chefs galyrs et les prétoriens. Il existe une ancienne dispute sur les terres arables entre le Rud et l'Herv, détenues par la Pomyrie. La cité de Griff est largement soutenue pour son effet tampon vis-à-vis des Zûls. Sans être en guerre contre les barbares, la Pomyrie est considérée comme une nation trop molle par les Zûls, qui ont juré depuis des siècles d'entrer dans la Forêt de Solor pour raser ces terres corrompues.

Les barbares razzient souvent le nord du pays, pensant être plus dignes de ces richesses que les Pomyriens.

Influence draconique

La Pomyrie compte beaucoup de fils de Khy, Heyra et Ozyr, et les villes abritent également un grand nombre de chimères, enfants de Nenya, qui entretiennent subtilement l'attachement de la population aux Sphères tutélaires. Cette influence est le pilier de la puissance du Sceau. Dans le plus grand secret, trois fils de Kalimsshar soutiennent les Guetteurs de l'Ombre afin de protéger le Sceau. Le Neuvième Dragon lui-même préfère que Solor soit jugulée car il ne sait pas s'il pourrait maîtriser l'entité cancéreuse qu'est devenue la forêt. Il espère d'ailleurs annexer la Pomyrie par ses hordes de l'ouest afin d'avoir les coudées franches avec Solor.

Il semble qu'une Étoile brille au dessus de Solor. Un groupe d'Inspirés, connu sous le nom de Compagnie du Gantelet, lutte contre celle-ci pour le bénéfice de leur propre Étoile, C'yan. Plusieurs fils de Heyra et de Bronne aident cette alliance, sans en comprendre les véritables enjeux stellaires, qui mène des patrouilles purificatrices entre les cités du Sceau et la lisière de Solor.

Le Sceau

En 289 AdE, Solor devint l'abominable forêt que l'on connaît de nos jours, et les villes avoisinantes décidèrent que les ravages des monstres vomis par les bois constituaient une menace majeure. C'est en partie pour lutter contre les cauchemars venus de Solor que les cités de la plaine s'unirent. Afin de contenir la croissance de la forêt, les mages décidèrent de tisser une puissante toile magique afin de contrer les vagues d'énergie végétale corrompue qui grignotaient le pays. Ils choisirent huit villes pour devenir les piliers de cet enchantement, chacune apportant la force d'une Sphère en un gantelet étranglant la forêt, Onyr constituant le moyeu saisonnier de cette roue élémentaire. Il fallut sept décennies pour l'instaurer et des générations de mages pour en parfaire l'état. La population prit alors l'habitude de magnifier la Sphère de sa cité en multipliant les petits signes qui assurent encore aujourd'hui la solidité du Sceau.

L'EMPIRE ZÛL



Les Zûls sont les descendants des colons qui ont essayé de traverser le Désert du Souffle Brûlant. Koran-Rogh est à l'origine un caravan-sérail devenu la seule cité fixe de ce peuple nomade. Si l'unité du pays est très relative, les tribus sont des structures soudées, les coutumes nuptiales des Zûls liant la tribu par des liens de parenté toujours proches. Certaines tribus s'affrontent parfois pour des raisons diverses, mais une tradition de "combat des chefs" limite les affrontements d'ampleur.

Politique

Le régime zûl est militaire. Chaque tribu est dirigée par le plus puissant guerrier, et la succession se fait par défi. Le prétendant doit se vanter d'exploits au moins comparables à ceux de son chef - à l'approbation de l'assemblée des guerriers - afin de pouvoir le défier. Le combat est immédiat et dure jusqu'à la reddition d'un des deux. Il est de coutume d'épargner son adversaire s'il se rend, mais peu accepte de reconnaître leur défaite et meure. Le Chevaucheur du Souffle du Dragon est obligatoirement un élu. Un prétendant à ce titre fait reconnaître ses exploits par les chefs de tribu présents et défie le Chevaucheur en place. L'issue du combat dépend principalement des styles des Dragons tutélaires, qui n'interfèrent jamais avec le duel.

La diplomatie zûl est limitée. Les rares ambassadeurs sont des messagers porteurs d'ultimatum ou de menaces envers un pays voisin, les Zûls se considérant plus purs dans la voie draconique, les autres pays n'ayant qu'à supporter leur suprématie. Le commerce zûl se résume au pillage et aux impôts collectés sur les routes du désert. Les tribus frontalières exportent parfois des objets d'artisanat ou des armes, obligeant les marchands à acheter leurs marchandises sous peine de représailles dues "au déshonneur que tu portes sur mon peuple et ses marchandises". La subsistance alimentaire repose sur l'élevage en oasis et sur le pillage.

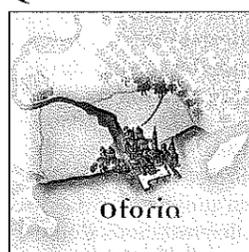
Influence draconique

L'Empire Zûl est la terre d'élection de tous les dragons fougueux, souvent jeunes et violents. On trouve ici une écrasante majorité de fils de Kroryn, Kezyr, Szyl et Bronne. Quelques fils rebelles de Heyra ou de Nenya

exercent aussi une influence, souvent sur plusieurs tribus, à l'inverse de leurs cousins qui n'en fréquentent qu'une seule. Nombre de dragons deviennent ici de vieux aîlés obtus, mais une bonne part quitte la région une fois cette "fougue juvénile" passée.

Karanyr est l'exemple typique de ces vieux dragons fanatiques, mais sa crise de démenche serait due à une influence extérieure, encore inexpliquée à ce jour. Mor-Mar-Zûl, après avoir rencontré Kroryn près des frontières, a récemment disparu avec lui. On dit que le Chevaucheur et le Grand Dragon du Feu seraient à la recherche de Karanyr, laissant l'Empire stupéfait et sans chef...

YSMIR



Ysmir est une nation ancienne, au même titre que Kar ou Kern. La population qui réside dans les cités est obnubilée par l'étude, la connaissance et les arts. Si l'intelligence est abondante, elle est complètement détachée des problèmes de la vie courante. Les citoyens d'Ysmir laissent la direction du pays à ceux qui se "sacrifient" à la gestion des affaires courantes.

Politique

Ysmir est dirigée depuis Oforia, où la fabuleuse capacité de réflexion d'Ozyr permet de tout gérer - mais cette dernière aime à écouter l'avis des hommes et a choisi de laisser plusieurs hommes lui rendre compte des ambitions du peuple. Ces prélats sont choisis par Ozyr afin de préserver une certaine mixité d'opinions. Ce sont des érudits, des mages, mais aussi des commerçants, des artisans, des combattants ou des voyageurs. Cultivés, ce sont souvent des Élus, mais l'âge ou le Statut n'a pas d'importance. Ozyr les rencontre, les épie, les incite à réfléchir et à donner leur avis. Ces prélats sont souvent inconnus et ne se vantent jamais de leur position.

La diplomatie ysmirienne est l'une des plus actives du monde. Très impliquée dans toutes les affaires du monde, elle est toujours présente afin de proposer la conciliation et la réflexion plutôt que la force ou l'affrontement. Le commerce est florissant à Ysmir, Oforia abritant une des plus grandes flottes de cabotage de Kor. La voie maritime pour commercer avec le sud évite les embarras des tribus zûls et assure à la ville une opulence inégalable.

Foire aux questions

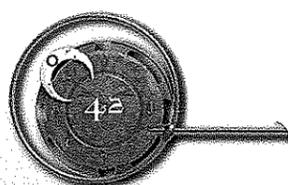
"Comment se passe le vieillissement du personnage dans le jeu ? Les Caractéristiques évoluent-elles ? Les Avantages de jeunesse aussi ?"

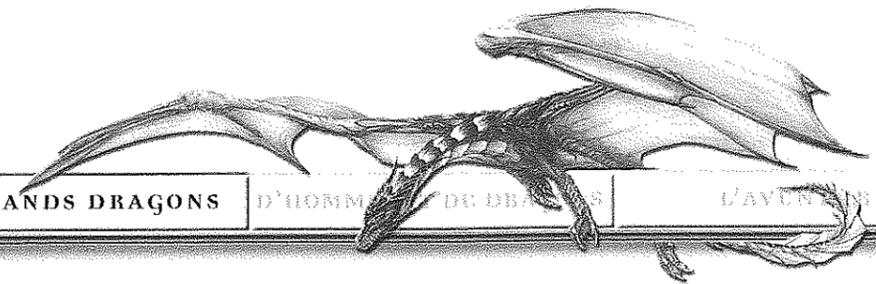
Les personnages vieillissent sans être soumis aux modifications des tranches d'âge. Une fois créés, leur âge change, mais leurs Caractéristiques ne varient plus - l'achat des Compétences, l'augmentation des Attributs et des Tendances grâce aux Points d'Expérience, simulent ce vieillissement "technique". Par contre, si les Caractéristiques changent, il faut logiquement recalculer les Attributs qui en découlent - et il en va de même pour certaines Compétences limitées, soumises aux Tendances par exemple. Si un personnage possède la Compétence Mécanismes à 4 et que sa Tendance Homme descend à 1 (alors qu'il lui faudrait 2), le score de Mécanismes reste de 4, mais il ne peut plus l'utiliser qu'à un niveau de 2 (qui correspond à 2 fois sa Tendance Homme).

Foire aux questions

"Dans les règles il est dit que les Compétences techniques et réservées coûtent le double lorsqu'on utilise les points libres. Est-ce que cela est toujours vrai ou est-ce que le coût est normal - 1 pour 1 - lorsqu'on a le droit de les développer grâce à sa caste. Je pose ces questions en particulier dans le cas des mages, que j'ai du mal à comprendre."

À la création, les valeurs ne sont aucunement affectées par les multiplicateurs liés aux Compétences limitées. Ainsi, un combattant pourra placer une valeur de 6 dans une Compétence de magie, mais il devra dépenser 14 points libres pour la faire passer à 7, car les points libres se gèrent et se dépensent comme des Points d'Expérience. Les valeurs de base ne sont jamais modifiées. Cette règle est valable pour toutes les castes, toutes les Compétences et tous les cas de figure.

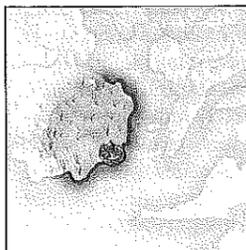




Influence draconique

Ysmir est vitale pour le commerce de Kor, ce qui la met à l'abri des coups d'éclat tout en attirant les convoitises. Des luttes secrètes malmènent les rapports entre les commerçants et les artisans alliés aux érudits. Les premiers cherchent à tirer un maximum de profit de leur commerce alors que les seconds cherchent à promouvoir le libre accès aux richesses. Si Ozyr et Khy n'ont jamais été en désaccord, leur influence se fait discrètement sentir afin de maintenir une situation tangente et stimulante pour tous. Les dragons des océans sont très présents dans les nombreux petits îlots entre les côtes ysmiriennes et l'archipel horaldien, situé au sud de la cité de Griff, montant une garde vigilante contre les tentations du large. Les plus vieux dragons d'Ozyr ont tendance à s'éloigner du monde des hommes et plusieurs hauts-fonds sont devenus les sanctuaires des premiers fils d'Ozyr.

LA PRINCIPAUTÉ DE MARNE



La Principauté fut fondée il y a moins d'un siècle par les miliciens démobilisés de la Troisième Croisade, conduite entre 1208 et 1219 AdE afin de réduire à néant les prémices de Zangar, une nation de Fatalistes dirigée par des nécromants.

Une fois les dernières citadelles détruites, l'Inquisition libéra les soldats qui fondèrent pour beaucoup une famille sur ces nouvelles terres. Cette origine militaire donne à la Principauté une culture populaire et grossière découlant du style brutal des troupes en manoeuvre. Cette mentalité frustrée est aussi un avantage, la population faisant bloc contre les difficultés du territoire ou les embûches diplomatiques. La Principauté dépend encore pour beaucoup du pouvoir impérial de Solyr, mais une émancipation progressive se fait sentir.

Politique

La politique de Marne est une triste parodie de la subtilité impériale ou pomyrienne. Le régime est marchand, subtilement mêlé de militarisme. Les commerçants n'hésitent pas à faire intervenir des mercenaires peu scrupuleux afin de faire tourner le vent en leur faveur, allant parfois jusqu'à égorger leurs ennemis. Dans ce contexte, chacun mène sa barque et l'intérêt général est délaissé au dernier degré. Prétendre à une place à l'assemblée consiste à

se faire coopter par les marchands en place. Le prince est désigné par une parodie de scrutin, toutefois soumis à l'approbation de l'Empereur de Solyr. La loi est appliquée par des milices locales, les dernières structures impériales ne subsistant qu'à Hyelle. La Principauté envisage de déclarer son indépendance vis-à-vis de l'Empire, ce qui est quasiment accompli dans les faits, mais qui serait un renoncement de souveraineté manifeste de la part de l'Empire, dont les provins aimeraient se passer. La diplomatie de Marne est assez pitoyable. Mis à part le prince et quelques marchands dévoués, les diplomates de la Principauté sont plus des négociants mal dégrossis en quête de prestige que de véritables interlocuteurs. Les méthodes sont simples, directes et laissent souvent les autres diplomates pantois. Personne ne sait vraiment comment prendre ces hommes que seul leur intérêt motive et que rien ne semble effrayer. Le commerce de la Principauté reste un atout considérable en raison de la rareté des biens négociés, ce qui n'incite pas l'Empire à laisser filer un tel investissement. Les marchands se soucient bien peu du statut de la Principauté tant qu'ils peuvent faire transiter les marchandises vers leurs étals. La Principauté de Marne est donc devenue un casse-tête entre des bourgeois mal dégrossis et un empire qui hésite à se laisser dicter sa politique territoriale par des rustres, en plus de se priver d'une profitable exclusivité.

Influence draconique

La Principauté est devenue ces dernières décennies un enjeu colossal. Kalimsshar avait tenté d'utiliser ces terres discrètes pour implanter un nouveau royaume sous son influence mais il en a rapidement été délogé par les séides de Brorne. Même si tous les nécromants n'ont pas disparu, ils restent une minorité dont Kalimsshar ne peut pas trop cautionner la renaissance sous peine d'annihilation complète. Mais la Principauté est une terre très importante pour l'Empire Nésora et les factions humanistes qui s'y réfugient. Certaines matières premières, comme le soufre et le gaz qui ne sont présents qu'en cet endroit sont primordiaux pour leurs recherches scientifiques. Comme ils ne veulent pas attirer l'attention sur ces marchandises en les achetant publiquement, ils doivent se fournir discrètement. Les relations particulières entre Khy et Kalimsshar ont aidé à monter des réseaux de contrebande, peu efficaces jusqu'alors. Kalimsshar manipule ses serviteurs par l'intermédiaire de dragons de l'ombre afin de les faire exploiter

les matières premières qui sont prises en charge par des contrebandiers nésoriens. Elles transitent par la Mangrove, la baie de Flore, le fleuve Lom et l'Oubli avant de traverser les montagnes vers Kyo. Khy est satisfait de cette collaboration, mais Kalimsshar attend le moment propice pour reprendre la main et tirer avantage de cette situation. De récentes investigations d'Ozyr et de Heyra commencent à émousser le secret, mais elles hésitent à se rendre à l'évidence, qui les obligerait à demander l'aide de Brorne et de ses légions, ce qu'Ozyr soutiendrait, mais pas Heyra.

LES TERRES GALYRS



Les Galyrs sont un peuple paisible, excessivement impliqué dans la vie de leur communauté. Unis par un milieu agressif et les invasions sauvages, ils ont su sauvegarder leur existence sans tenter de devenir une grande nation expansive. Les Galyrs sont attachés à leurs terres et ne souhaitent pas devenir une nation puissante, leur vie communautaire leur suffisant.

Politique

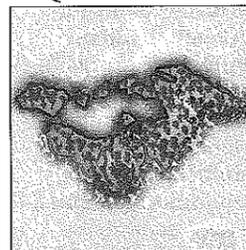
La cellule de base galyr est la tribu, comptant entre cinquante et trois cents membres. Ils entretiennent un régime patriarcal collectif, un conseil de tribu de trois à dix membres se partageant le pouvoir. Chacun se charge de superviser différents aspects de la vie de la tribu. Les femmes sont très présentes et constituent la moitié du conseil en général. Les Galyrs sont philosophes et réfléchis, et leur activité "politique" n'est faite que de longues discussions. Les Galyrs sont trop différents pour réussir à négocier avec les autres nations. Leur calme, leur rapport particulier avec la nature et les éléments en font des interlocuteurs trop atypiques. Ils ont longtemps lutté contre les Pomyriens pour le contrôle de leurs terres du nord, mais la situation vient de changer radicalement, des pourparlers constructifs ayant débuté afin d'arrêter les raids frontaliers. La subsistance galyr provient de l'élevage et de l'artisanat, dont une partie est exportée par Jyn en direction d'Oforia, parfois d'Ephar.

Influence draconique

Les Terres galyrs sont profondément attachées aux traditions draconiques et une quantité importante de dragons y vivent. Complètement disso-

ciés de la structure sociale, ils vont et viennent entre les communautés, accueillis comme des hôtes de marque. Nombre de dragons de Heyra, de Brorne, de Szyl et d'Ozyr vivent sous forme humaine aux côtés des Galyrs, bien que leur véritable nature ne soit connue que d'une ou deux tribus. Les affrontements pour les terres du nord, qu'il a toujours considérées comme une source intarissable où il était libre de puiser, sont le reflet de l'attitude méprisante de Kroryn envers Nenyra - depuis le Vol Ardent, lors de l'apparition de sa sœur, et la Gemme de la Honte, pour laquelle il ne s'est jamais excusé. Certains de ses fils suivent le style de leur père, considèrent que les riches terres du sud de la Pomyrie seraient mieux aux mains de fiers Galyrs. Ce groupuscule fit peu à peu combattu secrètement par Ozyr, qui inculqua lentement le pacifisme aux Galyrs, puis utilisa ses intérêts dans le Concile des Sages afin de mettre la paix en œuvre. Ozyr est lassée de cette guérilla et mettra tout en œuvre pour que les Galyrs ne soient plus poussés par quelques fils de Kroryn trop présomptueux.

LE ROYAUME DES FLEURS



Le Royaume est la seule nation de Kor à disposer d'une structure politique directement issue d'une caste. À l'in-

verse de la Forêt Mère, qui est un territoire draconique, le Royaume est dirigé par des Prodiges, indépendamment des décisions de Heyra. Même si les relations sont étroites, le Royaume est libre. L'influence des Prodiges et la réflexion méditative qu'ils prônent font de

L'Empire Nésora

Peu de voyageurs se risquent jusqu'à l'Empire, la mentalité actuelle des citoyens de Nésora en ayant fait une nation mise au ban des pays de Kor. Seules quelques bribes d'information circulent, principalement par le biais des Marches Alyzées. On dit que l'Empire est en train de devenir une démocratie où chaque homme et femme aurait le droit de vote. Certains politiciens commenceraient à parler d'un système politique où le peuple serait en mesure de décider de son destin et qui aurait pour vocation de gouverner pour le peuple et non au-dessus de lui. Les relations diplomatiques entre Nésora et le reste du Royaume de Kor sont rompues en raison de l'obstination dont ont fait preuve les dirigeants nésoriens. Ils ont en effet refusé à plusieurs délégations draconiques le droit de pouvoir circuler librement dans le pays, ce qui semble prouver que plusieurs villes de Nésora sont partisans d'un éloignement radical des structures draconiques. L'Inquisition a été déclarée compétente afin de poser un ultimatum à l'Empire et l'obliger à se soumettre à nouveau aux Lois draconiques. Si cette ultime ordonnance devait être refusée, il semble bien que l'Inquisition - et donc Brorne - soit décidée à entrer par la force en Nésora afin de remettre l'ordre draconique en place. Les prémices de ce qui pourrait être la Quatrième Croisade monopolisent beaucoup du temps et de l'intérêt de Brorne, ce qui explique son peu d'implication dans les intrigues du continent. Le Seigneur de la Pierre aurait été aperçu à plusieurs reprises, entrant et sortant du Kurghal afin manifestement de rendre visite à Kroryn...

Foire aux questions

"Lorsqu'on ne possède pas une Compétence, on utilise la Caractéristique appropriée avec un malus de +5 à la Difficulté et sans pouvoir obtenir le moindre Niveau de Réussite. Est-ce valable pour toutes les Compétences, même réservées, techniques ou interdites ? Ne peut-on obtenir de Niveaux de Réussite grâce aux Points de Chance ou de Maîtrise ?"

La notion de Niveau de Réussite étant liée à la véritable "Compétence" du personnage dans son action, un jet effectué sans la Compétence appropriée ne peut fournir aucun Niveau de Réussite. L'utilisation de Points de Chance ne permet JAMAIS d'obtenir le moindre Niveau de Réussite, sauf si le personnage est enfant ou qu'il possède les Avantages appropriés. La Maîtrise se dépense avant le jet et peut donc augmenter les chances de réussite, mais ne peut conférer de Niveau de Réussite.

cette nation un pays à part, philosophe et peu vindicatif. Les dissensions internes sont inconnuës, les différents points de vue étant intégrés à un grand tout qui harmonise le monde.

Politique

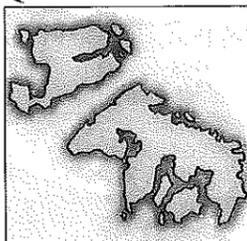
Le régime du Royaume des Fleurs est patriarcal à tendance "démocratique". Les citoyens de chaque cité élisent à vie un patriarche parmi les Prodiges de la cité. Lors du décès du Prodiges, les patriarches se réunissent à Flore pour élire son successeur - bien que les Prodiges élus soient généralement assez âgés, certains ont dirigé Flore pendant plus de quarante ans ! Ces dignitaires n'ont en fait aucune tâche officielle, se contentant d'être les représentants du pays vis-à-vis de l'extérieur, la vie des citoyens reposant sur une autonomie complète.

La diplomatie du Royaume est assez limitée. En raison de son isolement, les seuls contacts sont tissés avec Témeth. Étroitement liés l'un à l'autre, tout le monde sait que rien ne se passe à Flore sans que Heyra n'en ait connaissance, même si elle décide souvent de ne pas intervenir. En dehors de ces liens, quelques rares missions existent à Havre, à Yris et à Onyr, souvent formées de deux ou trois Prodiges diplomates. Le commerce extérieur du Royaume existe et est assez important, mais à l'intérieur l'argent perd tout son sens et inhibe tout commerce. Les cultures sont abondantes, l'exploitation de bois astucieusement ménagée et l'élevage est assez intensif. Les exportations vers Témeth et Hyelle représentent la quasi totalité des échanges.

Influence draconique

Le Royaume des Fleurs est une expérience tentée par Heyra. Elle a en effet laissé se développer sur son territoire un royaume qui n'est pas géré par elle. Relativement heureuse de sa réussite, elle a la désagréable surprise de voir Kalimsshar empiéter sur son territoire vierge. Elle est étrangement assez peu vindicative, plus peinée que furieuse. Il semble bien que la cité de l'Orchidée ait choisi sa voie en acceptant la mort et la décrépitude comme faisant partie du cycle de la vie.

JASPOR



Jaspor est devenue la quintessence de la dégénérescence morale due à l'appât du gain. Sa population compte les plus colossales fortunes de Kor, mises en valeur par un esclavagisme

impitoyable qui broie les démunis au service des riches. Inspirée à l'origine par Khy, Jaspor est devenue une nation dégénérée, repaire de toutes les factions honnies. La corruption et les complots ont gangrené les structures des castes, qui ne sont plus que des branches pourries.

Politique

Le régime jasporien est marchand au dernier degré. Le Dragon et Prince Argentier est la première fortune du pays et constitue normalement le maître insulaire de la caste des marchands. Il est en fait devenu le plus pervers de tous, insufflant la dégénérescence qui entache le pays. Il n'existe pas de véritable structure politique fixe, les titres les plus extravagants étant portés par les plus riches personnages de chaque cité. Ce patchwork est le comble de l'inégalité, chaque notable régnant à sa guise sur ses "sujets" - tous ceux qui sont en fait moins riches que lui... La justice est partielle, la loi est réécrite selon chaque cas, et personne ne se soucie de l'avenir de la nation.

La diplomatie jasporienne repose sur ses jeunes marchands, qui arpentent le Royaume de Kor sans relâche afin d'accumuler la fortune qui leur permettra de rentrer au pays avec une situation. Ces centaines d'itinérants sont les seules relations, pas toujours fiables, qu'il est possible d'avoir avec l'île. Tous ceux qui sont un jour partis en mission diplomatique sont soit revenus dégoûtés du nihilisme jasporien, soit ne sont jamais revenus, happés par le tourbillon de débauche. En ce qui concerne le commerce, Jaspor est par contre au centre du plus important flux financier du monde.

Si les marchandises ne transitent pas toutes par l'île, Jaspor est impliqué de près ou de loin dans toutes les transactions importantes du monde. Ses comptoirs sont présents dans les villes les plus éloignées et ses marchés regorgent des marchandises les plus extravagantes. S'il est possible de commercer avec des Jasporiens hors de leur nation, il est quasi impossible de s'établir sur l'île même, où les marchés proposent des marchandises toujours plus extravagantes en oubliant quasiment les marchandises classiques.

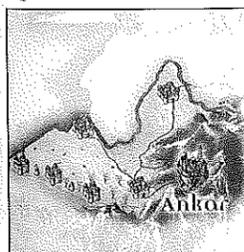
Influence draconique

Jaspor est devenue un cloaque d'infamie où quelques dragons aiment à se plonger. Plusieurs dragons de l'ombre vivent discrètement à Jalad, ainsi que des représentants souvent dépravés de tous les styles.

Seuls quelques irréductibles tentent encore de maintenir Jaspor dans le giron draconique, mais leurs efforts sont vains. Jaspor semble être une terre fabuleuse pour certaines idéologies qui dépassent parfois leurs propres limites. Le commerce a été insufflé ici par Khy, qui souhaitait profiter d'une autorisation d'Ozry pour créer un grand axe commercial maritime sur la côte est. La situation a littéralement explosé, les hommes dépassant tous les excès possibles en matière financière. L'opulence colossale du pays a bien vite conduit ses habitants vers l'oisiveté et la recherche d'autres loisirs. La perversion n'était plus loi et Kalimsshar n'eut qu'à inciter quelques-uns de ses enfants à s'y établir pour que Jaspor devienne un fruit trop mûr, perverti au plus profond de sa mentalité. Kalimsshar est stupéfait de la perversion dont font preuve les habitants de Jaspor alors que ses fils ne tissent silencieusement la toile fataliste que depuis quelques dizaines d'années. Ce que tous ignorent, c'est que Jaspor a été ces derniers siècles le repaire secret de Sercya, et sa simple présence a suffi à teinter l'île d'un nihilisme et d'une perdition sans nom.

Si plusieurs dragons ont succombé ici au Fléau, personne ne semble s'en être réellement aperçu, des informations si vitales étant vite perdues dans ce maelström de débauche qu'est devenu cette île.

KAR



La province de Kar est l'un des pays les plus morcelés du continent. Composé d'une multitude de fiefs plongés dans une perpétuelle compétition, il est l'un des moins homogènes dans sa politique. Très

occupés à s'affronter, les seigneurs ont de plus l'importante tâche de contrer les raids irréguliers de Kali.

Politique

Si la province possède pour capitale une cité draconique, c'est que jamais aucun pouvoir n'a voulu se dresser afin de créer une nation indépendante. Kar est fondamentalement attachée à Kroryn, qu'elle considère comme son maître légitime. Le régime est féodal militaire. Les fiefs inégaux qui la composent sont liés entre eux par une hiérarchie composée d'archiducs, ducs, comtes, barons et

chevaliers. Toutes les promotions se font par cooptation au vu de la taille du fief et des armées entretenues. La hiérarchie n'est pas très stricte et il arrive souvent que plusieurs barons se liguent contre leur comte suzerain sans que leur duc n'intervienne. Cette noblesse d'épée n'est pas héréditaire, tout descendant devant se défendre afin de justifier sa position. L'ensemble des archiducs et ducs forment le conseil de Fer riche d'une centaine de membres.

La diplomatie de la province est centralisée, Ankar prenant toutes les décisions d'importance. Dans les fiefs, chaque seigneur est libre de tisser ses alliances, mais celles-ci sont souvent militaires et limitées aux frontières de Kar.

Le commerce kar repose sur de colossales importations, qui sont l'objet de nombreux affrontements. Les armées nécessitent des quantités énormes de nourriture et des sommes importantes pour les importer. L'argent provient en général des mines, des étalles de l'ouest, des formations de mercenaires, des rançons et des pillages organisés aux dépens des autres seigneurs.

Influence draconique

Kar est l'une des provinces les plus attachées à son Dragon tutélaire et il est difficile pour les autres aîlés de s'y implanter efficacement. Les trois quarts des dragons qui vivent à Kar sont des enfants de Kroryn, qui prennent souvent part aux combats quant il ne sont pas protecteurs d'un duc ou d'un archiduc. L'influence de Kalimsshar est ressentie par les incursions que ses troupes mènent dans les fiefs du sud, parfois jusqu'aux cités blanches de Solyr. Mais Kalimsshar cherche aussi à corrompre les seigneurs en attisant la haine et la convoitise qui leur feront oublier les lois de Kroryn pour laisser libre cour à leur sauvagerie. Les seigneurs sont toutefois très vigilants sur ce point, toute entorse aux Interdits des combattants se soldant par des expéditions punitives menées par plusieurs archiducs alliés.



Foire aux questions

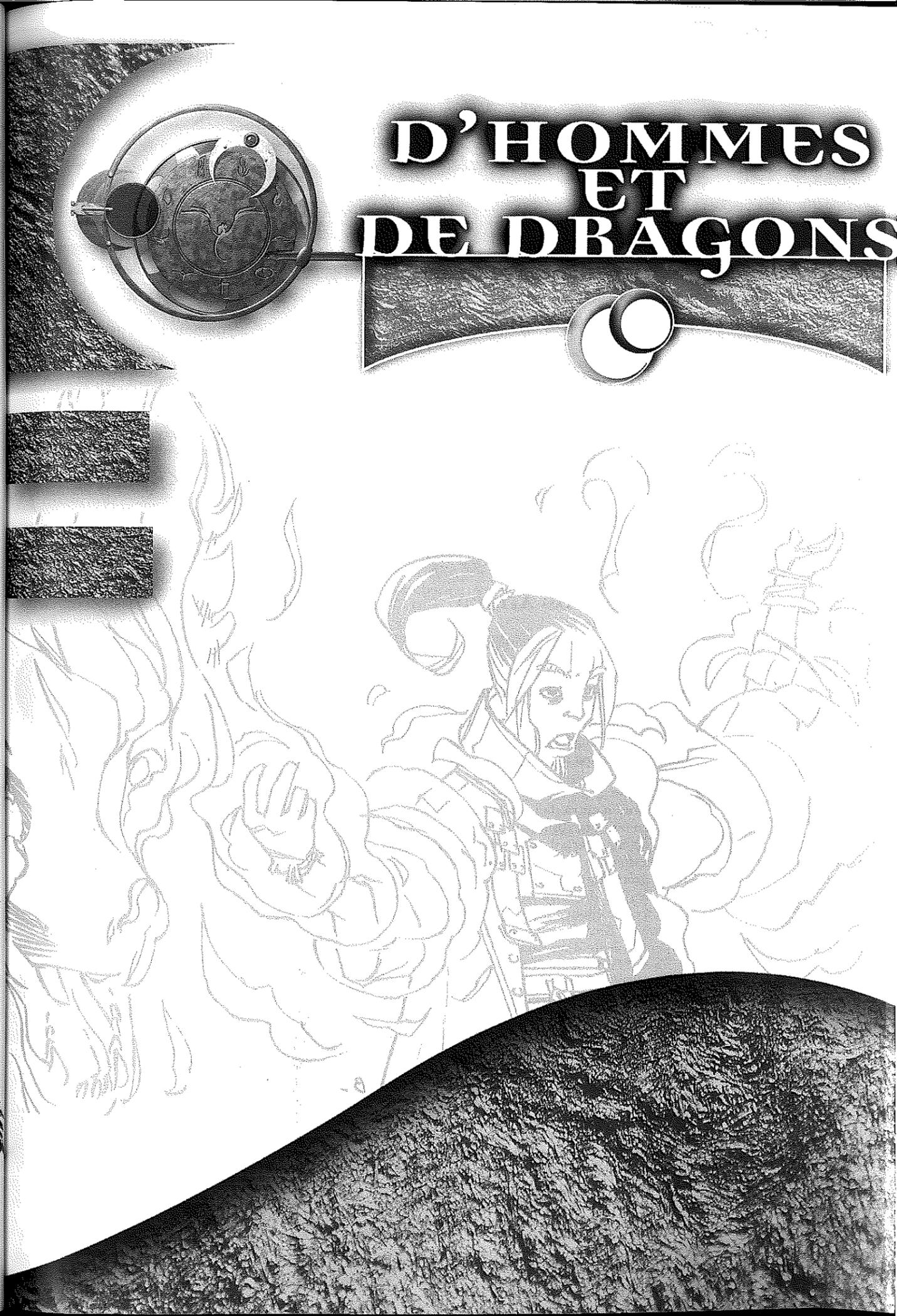
"J'ai un joueur qui, en créant un personnage vénérable, possède les Caractéristiques permettant d'atteindre le troisième Statut de sa caste. Est-il possible de commencer avec un tel Statut ?"

Non, un personnage ne peut débiter à la création avec un Statut supérieur à 2. Par contre, s'il est ancien ou vénérable et qu'il remplit les conditions requises, il peut débiter au Statut 2 - pour peu que le meneur de jeu l'accepte. Cette possibilité simule le vécu des personnages anciens, mais reste conditionnée à l'accord du meneur de jeu. Si un personnage dispose des points requis pour devenir Statut 3, il lui restera à faire ses preuves en aventure...

Foire aux questions

"Si on utilise un Point de Chance ou de Maîtrise pour réussir une action, si cette action réussit, donne-t-elle droit à un Point de Maîtrise ?"

Aucun jet ne peut entraîner à la fois une dépense et un gain de Maîtrise ou de Chance. Un jet réussi avec des Points de Chance ne fait regagner aucun Point de Maîtrise et, à l'inverse, un jet raté avec des Points de Maîtrise ne fait pas regagner de Point de Chance.



D'HOMMES ET DE DRAGONS

LES GRANDS MAÎTRES DE CASTE

Caste : Commerçants

FOR 6 RÉS 5
INT 9 VOL 8
COO 8 PER 6
PRÉ 10 EMP 9

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



Chance : 2
Maîtrise : 8

Armure : aucune
Initiative : 3d

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

Interdit : Loi du Cœur
Privilèges : Bonne fortune, Faveur, Notoriété, Psychologie, Ressources
Avantages : Confidences, Conviction, Influence
Désavantages : Ennemi, Mauvais souvenir
Compétences : Armes tranchantes 8, Corps à corps 7, Discrétion 7, Équitation 5, Esquive 7, Conn. de la magie 4, Conn. des dragons 4, Géographie 10, Histoire 8, Lois 11, Stratégie 7, Astrologie 3, Cartographie 6, Estimation 7, Lire et écrire 10, Crochetage 6, Déguisement 6, Pickpocket 8, Baratin 12, Éloquence 11, Marchandage 10, Psychologie 9, Vie en cité 11, Castes 10, Commandement 9, Diplomatie 11, Séduction 9

Maître Swan Armen

grand maître de la caste des commerçants

Maître Swan Armen n'est pas un marchand ou un commerçant, il est avant tout un diplomate. Depuis qu'il se trouve à la tête de sa caste, il semble avoir sensiblement changé. Sa position au milieu de négociateurs n'est pas enviable, mais le problème ne vient pourtant pas de là...

Historique

Swan Armen entra dans la caste des commerçants en tant que diplomate, suite à sa médiation réussie entre deux royaumes en guerre depuis des siècles. Sa progression fut fulgurante grâce à une série de succès qui amenèrent la paix dans de nombreuses contrées. C'est à cette époque qu'il se lia avec Annga, un dragon de Khy. Parvenu à la tête de sa caste, il reçut la visite d'un Humaniste qui lui révéla, preuves à l'appui, que tous ses succès n'étaient dus qu'aux Humanistes et non à ses "piètres talents". Il tua de ses mains l'émissaire et n'en parla à personne. Depuis, ce secret et le doute le rongent. Parfois, il reçoit un message, découvre un objet dans son lit, qui lui rappellent les affirmations de l'émissaire.

Description

Swan Armen est un homme d'une cinquantaine d'années à l'œil vif. Il est impeccablement mis mais n'affiche jamais un luxe ostentatoire. Sa voix est douce, envoûtante et jamais il ne hausse le ton. Il n'a pas d'autre arme qu'un petit stylet dissimulé dans sa robe large. Il ne l'a jamais sorti mais sait parfaitement s'en servir.

Mentalité

Maître Swan n'a qu'une parole. Il peut se reprocher de nombreux crimes (diplomatie oblige) mais fondamentalement, c'est un homme bon. Il préférera toujours une solution de compromis. Du coup, il donne souvent l'impression de céder sur tout et de tout accorder sans se battre. C'est une erreur. Ce qu'il donne d'une main, il le reprend de l'autre. Il respecte tout le monde, du plus humble au plus riche, sans tenir compte de la caste ou du Statut.

Alliés et ennemis

Les Humanistes dans l'entourage du Grand Maître sont très actifs. Ils attendent le bon moment pour revenir à la charge et le manipuler. Ce qui concerne les succès passés de Swan est partiellement faux. C'est un très bon diplomate et seules deux ou trois affaires ont été résolues avec l'aide des Humanistes.



Cymbaline

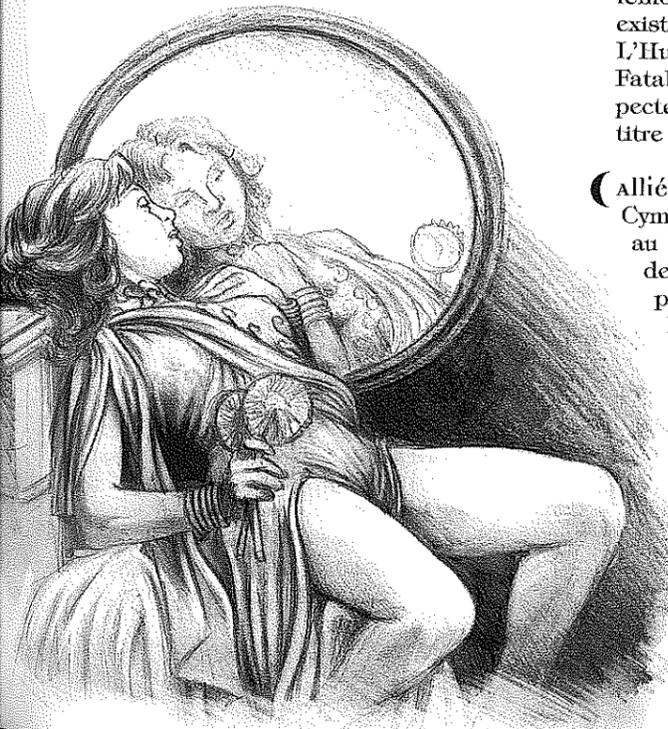
grande maîtresse des rêves

La Rêveuse Illuminée dirige la caste des mages et est probablement l'humain le plus proche de Nenyra. Elle se doit à la fois de représenter sa caste mais de gérer l'ensemble des problèmes internes à cette dernière, ce qui n'est pas évident.

Note : vous trouverez d'autres renseignements sur Cymbaline dans le supplément Les voiles de Nenyra.

Historique

Que sait-on de Cymbaline ? En fait, pas grand-chose. À l'origine, elle n'était qu'une petite aventurière sans envergure, partie très tôt de son école et faisant commerce de ses chants, de ses danses et, dans les mauvaises périodes, de son corps. Certains mages n'hésitent pas à lui reprocher ce temps pas si lointain où elle n'était qu'une fille de rien. Un soir, elle se refusa à deux aventuriers, l'un appartenant à la caste des combattants, l'autre à celle des artisans. Ils abusèrent d'elle jusqu'à l'arrivée d'un voyageur au pouvoir terrifiant. Des témoins affirmèrent qu'il ne touchait pas le sol tellement il se déplaçait rapidement. Supérieur en force et en agilité, il ne tua pas les deux hommes mais les estropia à vie avant de disparaître avec Cymbaline, traumatisée. Il l'emmena auprès de sa mère qui n'était autre que



Nenyra. La Chimère lui donna une part de son pouvoir, créant un Lien si fort que la jeune mage dut rester dans les Feries plusieurs mois avant de pouvoir le maîtriser sans danger. Ce don lui permit aussi de guérir de ses blessures morales et de reprendre goût à la vie. Ses tatouages sont la marque de l'amitié que lui portent tous les serviteurs de Heyra (les Fen'dams en particulier).

Description

Cymbaline est une jeune femme rousse au teint pâle d'une trentaine d'années. Elle est toujours souriante et n'a pas conscience du charme inné qu'elle possède.

Mentalité

La Rêveuse Illuminée parle doucement et ponctue ses phrases de petits rires. Elle semble croquer la vie à pleines dents à chaque nouvelle seconde mais parfois le masque tombe et ses interlocuteurs peuvent lire une profonde tristesse dans son regard. Face à des hommes, elle gardera ses distances tout en étant sympathique. Face à des brutes, elle feindra d'ignorer jusqu'à leur existence.

L'Humanisme l'agace et le Fatalisme l'attriste. Elle respecte les hommes et non leur titre ou leur caste.

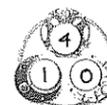
Alliés et ennemis

Cymbaline n'a pas d'ennemis au sein de sa caste ou en dehors mais elle n'a pas non plus beaucoup d'amis. Loreena semble la seule à pouvoir la comprendre vraiment. Jamais elle n'a été agressée depuis sa prise en charge de sa fonction de dirigeante. Pourrait-elle se défendre ? Utiliserait-elle ses pouvoirs ? Nul ne le sait.

Caste : Mages

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

Physique : 3
Mental : 8
Manuel : 7
Social : 7



Chance : 4
Maîtrise : 6

Armure : aucune
Initiative : 4d

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

Interdit : Loi du Pacte

Privilèges : Anonymat, Laboratoire, Messenger, Style, Tuteur (Nenyra)

Avantages : Ange Gardien (Szyll), Charme, Rêves prémonitoires
Désavantages : Marque de Nenyra, Émotive

Compétences : Armes de distance 4, Armes contondantes 5, Acrobatie 9, Discrétion 9, Esquive 7, Conn. de la magie 13, Conn. des dragons 12, Géographie 7, Histoire 6, Lire et écrire 9, Alchimie 5, Déguisement 8, Don artistique : danse 13, Jongler 10, Conte 13, Éloquence 11, Cartographie 10, Rêves 10, Oniromancie 10

Compétences de magie : Magie Instinctive 8, Magie Invocatoire 13, Sorcellerie 9, Sphère des Rêves 12, Sphère de la Nature 10, Sphère des Vents 8, Sphères de l'Ombre 6, toutes les autres Sphères à 4

Heised Lô

Le grand prodige

Heised Lô est le Grand Maître le plus respecté de l'histoire de Kor. Bien qu'il ne le souhaite pas, certains Prodiges le vénèrent comme un dieu. Comme tous les véritables sages, il semble ne pas se soucier de cette réputation et se contente de veiller sur le jardin où il reçoit les représentants des autres castes. Heised Lô ne parle jamais par énigme. Ses phrases sont claires, simples, sans mensonge, ironie ou sens caché. Les dragons le respectent autant que les humains, si ce n'est plus. Par contre, en tant que symbole, il se sait la cible du Fatalisme et de l'Humanisme.

Description

Rien ne distingue le vieil homme des autres Prodiges sinon son immense talent d'orateur. Il ne porte plus depuis longtemps son arme double et se déplace rarement. Heised n'est jamais armé, mais il sait se servir de nombreuses armes le cas échéant.

Caste : Prodiges

FOR 6 RÉS 8
INT 12 VOL 9
COO 9 PER 5
PRÉ 10 EMP 11

Physique : 6
Mental : 6
Manuel : 3
Social : 7



Chance : 0
Maîtrise : 10

Armure : aucune
Initiative : 4d

Seuils de blessure

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

Interdit : Tous les interdits de la caste des Prodiges

Privilèges : Tous les Dons

Avantages : Charme, Clairvoyance, Conviction, Droiture, Influence, Omniscience

Désavantages : Ennemi (Skykss, dragon ancien de Kalimsshar)

Compétences : Armes contondantes 9, Armes d'hast 2, Armes doubles 12, Armes spéciales 12, Corps à corps 13, Acrobatie 10, Athlétisme 3, Discrétion 9, Équitation 4, Esquive 11, Natation 10, Pister 9, Conn. de la magie 7, Conn. des animaux 10, Conn. des dragons 7, Géographie 7, Histoire 9, Lois 10, Orientation 5, Astrologie 8, Herboristerie 10, Lire et écrire 9, Médecine 8, Premiers soins 9, Baratin 1, Conte 10, Éloquence 7, Psychologie 10, Castes 10 (mais s'en moque), Diplomatie 10

solana gaïra

grande maîtresse de la caste des érudits

La Grande Maîtresse de la caste des érudits dirige son monde avec un gantelet de fer recouvert d'un fin velours. Sous des airs bienveillants, elle jauge et juge ses interlocuteurs sans même s'en cacher. Si son rôle n'avait pas autant d'importance, les Grands Maîtres des autres castes auraient coupé les ponts avec elle depuis bien longtemps.

Historique

Ozyr a remarqué Solana alors qu'elle servait activement dans la faction secrète des Historiens. Rapidement, elle remplaça un des cinq dirigeants et intensifia les actions de la faction au point de sacrifier certains de ses hommes et de faire massacrer des innocents. C'est depuis son passage à ce poste que les Assassins d'Ozyr doivent éliminer les gêneurs mais aussi toute leur famille. L'établissement de son Lien a été assez tardif mais ses convictions étaient si fortes qu'il se fit presque pour palier à un manque. Son compagnon draconique se nomme Kelios.

L'âge aidant, il semble que Solana Gaïra ait compris que même si elle s'oblige à être dure, elle doit aussi rester un minimum diplomate. Mais malgré ses efforts, son jeu ne trompe personne. Elle reste la femme froide et dictatoriale qu'elle a toujours été.

Sa fonction de Grande Maîtresse en fait l'archiviste de tous les conseils (officiels et officieux) des Grands Maîtres. Du coup, elle est l'historienne de son rang et seuls certains Grands Dragons en savent autant qu'elle à propos de la politique des castes dans le Royaume de Kor. Le pouvoir lié à cette tâche est tel que malgré sa mauvaise réputation, Solana Gaïra sera toujours respectée et écoutée.

Description

Solana est une vieille femme rigide, à la tenue impeccable. Son visage peut passer de la grand-mère bienveillante à celui d'une impératrice outrée. Elle souffle le chaud et le froid, ses interlocuteurs ne savent jamais sur quel pied danser. Kelios n'est jamais loin et peut la transporter, le cas échéant.

Mentalité

Personne n'a jamais entendu Solana Gaïra rire de bon cœur. En fait, on ignore même si elle en a un. Son comportement change cependant du tout au tout lorsqu'elle se trouve devant un enfant d'Ozyr. Elle voue une admiration sans bornes pour les dragons de l'eau - qui n'a d'égal que son mépris pour tous les autres.

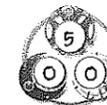
Alliés et ennemis

De son passage au sein de la faction des Historiens, Dame Gaïra a gardé un réseau d'espions et d'informateurs important. Elle n'a pas véritablement d'adversaires car elle s'est arrangée pour que son entourage se batte pour être second plutôt qu'à sa place. Elle ne cache pas qu'elle fait surveiller ses amis et disparaître ses ennemis.

Caste : Érudits

FOR 4 RÉS 6
INT 10 VOL 9
COO 7 PER 8
PRÉ 8 EMP 6

Physique : 2
Mental : 7
Manuel : 3
Social : 4



Chance : 0
Maîtrise : 10

Armure : aucune
Initiative : 3d

Seuils de blessure

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

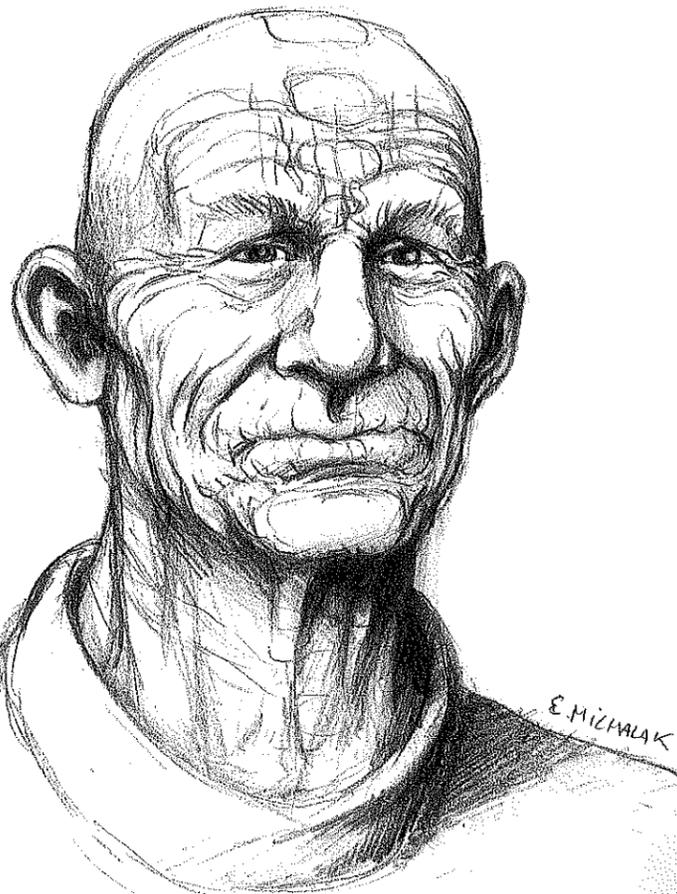
Interdit : Loi du Collège

Privilèges : Tous ceux de la caste des érudits

Avantages : Confidences, Force de caractère

Désavantages : Mauvais œil, Méfiance, Obsession

Compétences : Armes tranchantes 6, Corps à corps 8, Discrétion 10, Équitation 5, Esquive 7, Conn. de la magie 6, Conn. des dragons 8, Géographie 10, Histoire 12 (Ancien Temps 14), Lois 12 (Lois draconiques 14), Astrologie 10, Estimation 8, Lire et écrire 11, Alchimie 10, Contrefaçon 8, Déguisement 10, Baratin 7, Éloquence 4, Marchandage 7, Psychologie 10, Vie en cité 9, Castes 10, Commandement 11, Diplomatie 11



Feyd Kar

grand maître de la caste des combattants

Impitoyable, le vieux lion dirige la caste des combattants. On le dit aussi sage que prompt à sortir sa lame. Par dix fois déjà, il a vaincu de jeunes prétendants au titre de Grand Maître. Parmi eux, son propre fils, qu'il blessa mortellement. Un acte qu'il ne pourra jamais se pardonner et que sa femme Irma Santar, d'un simple regard, lui reproche du matin au soir. On dit que si une épée ne peut faire tomber Feyd Kar, c'est la tristesse qui grignotera son cœur. On ne sait trop rien des motivations qui l'animent car il parle peu lors des conseils qu'il préside, ne prenant la parole que pour trancher et conclure un débat. Par contre, il semble particulièrement à son aise avec les dragons. Dragons qu'il n'hésite pas à combattre en entraînement.

Description

Feyd Kar apparaît toujours en armure, que ce soit d'entraînement ou d'apparat. Sa haute stature et son maintien obligent au respect. Sa voix est grave et caverneuse. En général, ses couleurs sont le rouge et l'or, ce qui accentue son aspect léonin. Il n'a pas d'arme de prédilection car il les maîtrise toutes.

Caste : Combattants

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

Physique : 8
Mental : 4
Manuel : 5
Social : 4



Chance : 0
Maîtrise : 10

Armure : variable
Initiative : 5d

Seuils de blessure

Égratignure	OOO	
Légère	OOO	-1
Grave	OO	-3
Fatale	OO	-5
Mort	O	

Interdit : Loi de l'Arme

Privilèges : Anticipation, Botte secrète, Conviction supérieure, Double attaque, Engagement, Feinte, Riposte, Sommeil léger, Vigilance

Avantages : Agilité, Faveur draconique, Force de caractère, Sens du combat

Désavantages : Mauvais souvenir, Pressentiment

Compétences : Armes contondantes 12 (Masse d'armes 14), Armes d'hast 10, Armes de distance 8, Armes doubles 8, Armes spéciales 9, Armes tranchantes 12 (Épée large 14), Bouclier 10, Corps à corps 9, Athlétisme 9, Discrétion 7, Équitation 8, Esquive 10, Conn. des dragons 9, Géographie 4, Histoire 7, Lois 9, Orientation 5, Stratégie 8, Langage des signes 9, Lire et écrire 8, Armes de siège 5, Armes mécaniques 1, Attelages 6, Castes 12, Commandement 10, Diplomatie 9, Intimidation 9



Sir Tharen

grand maître de la caste des artisans

À l'instar de Kezyr par rapport aux hommes, Tharen tient toujours à être au courant de tout ce qui concerne les artisans. Une découverte ici, un malheur là, il veut en savoir un maximum pour intervenir, le cas échéant. Sir Tharen n'est pourtant pas quelqu'un de bon. Il se contente d'accomplir sa tâche au mieux sans se soucier des conséquences pour tout ce qui se trouve hors de sa caste. Pour cet artisan, son œuvre, c'est son organisation. Quiconque y touche est éliminé. Pour cela, il n'hésite pas à se servir des terribles services secrets de Kezyr. Si tous ses pairs le trouvent sympathique, il n'éprouve aucune espèce d'amitié excepté pour Andarm, le vieux dragon qui le transporte parfois.

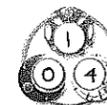
Description

Sir Tharen est charismatique. Il a toujours le sourire vainqueur aux lèvres et trouve généralement le bon mot pour calmer une situation houleuse. Il se déplace souvent dans les royaumes portant l'armure des artisans. Il manie une longue épée finement ciselée que l'on dit pourtant incassable.

Caste : Artisans

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

Physique : 4
Mental : 3
Manuel : 8
Social : 4



Chance : 2
Maîtrise : 8

Armure : rarement
Initiative : 4d

Seuils de blessure

Égratignure	OOO	
Légère	OOO	-1
Grave	OO	-3
Fatale	OO	-5
Mort	O	

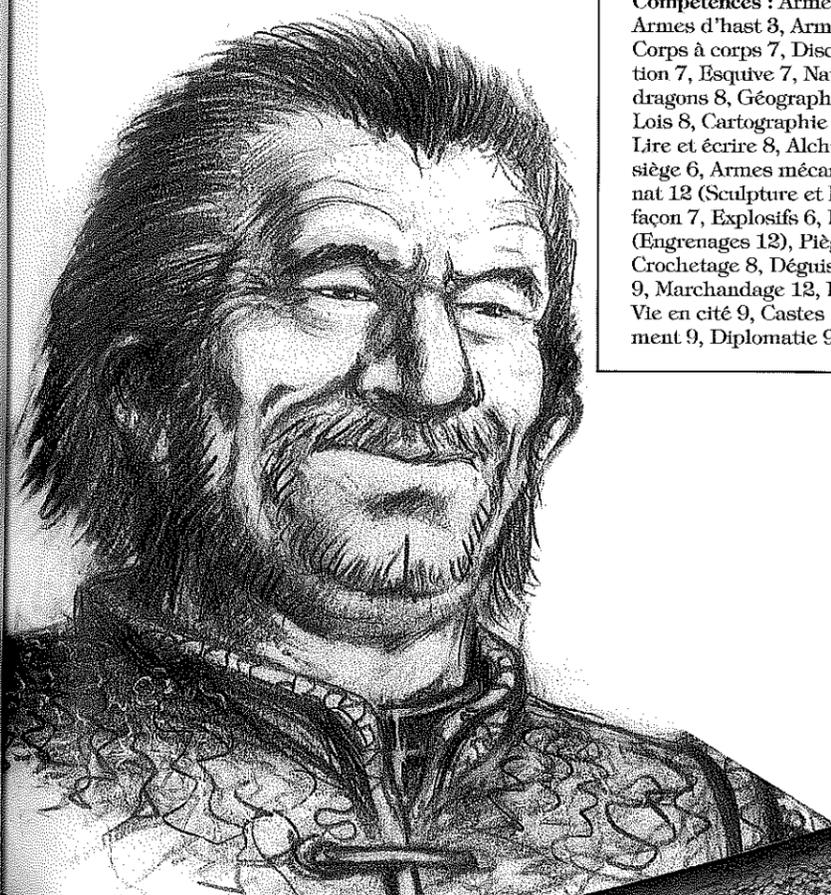
Interdit : Loi du Compagnon

Privilèges : Autorisation, Familier, Notable, Psychométrie, La force de l'âme, Les cercles du progrès

Avantages : Charme, Force de caractère, Influence, Renommée

Désavantages : Fatalisme, Méfiance

Compétences : Armes contondantes 8, Armes d'hast 8, Armes de distance 7, Corps à corps 7, Discrétion 6, Équitation 7, Esquive 7, Natation 7, Conn. des dragons 8, Géographie 7, Histoire 7, Lois 8, Cartographie 6, Estimation 12, Lire et écrire 8, Alchimie 8, Armes de siège 6, Armes mécaniques 12, Artisanat 12 (Sculpture et Forge 15), Contrefaçon 7, Explosifs 6, Mécanismes 10 (Engrenages 12), Pièges 8, Crochetage 8, Déguisement 6, Baratin 9, Marchandage 12, Psychologie 10, Vie en cité 9, Castes 10, Commandement 9, Diplomatie 9, Séduction 8



Privilèges humanistes

La force de l'âme : Grâce à ce Privilège, le personnage peut ajouter sa Tendance Homme à la valeur de base de tous ses jets de résistance face à un sortilège, un pouvoir ou une capacité d'origine draconique. Ce Privilège n'est utilisable que lorsque le personnage est directement visé par un effet de ce type, mais il peut s'agir d'une "agression" physique, mentale ou psychologique.

Les cercles du progrès : Rompu à toutes les formes de progrès, les Humanistes ignorent tous les malus et toutes les pénalités de non maîtrise lors de jets impliquant des Compétences techniques ou scientifiques. Ils peuvent donc obtenir des Niveaux de Réussite et dépenser des Points de Maîtrise.

Daana Toriser

grande maîtresse
de la caste des voyageurs

Cette missionnaire d'une trentaine d'années dirige par défaut la caste des voyageurs. Elle avoue elle-même n'avoir cette responsabilité que grâce à une rencontre avec Szyl et suite à une longue conversation avec le Grand Dragon. Ce dernier avouant avoir du mal à comprendre certains travers de la mentalité humaine, il souhaitait trouver en Daana un porte-parole plutôt qu'une dirigeante de caste. Du coup, la voyageuse gère au minimum les infrastructures de la caste, préférant reprendre ses activités de missionnaire. Si elle peut se faire représenter lors des conseils des Grands Maîtres, elle n'hésitera pas. Convaincue que la parole des Dragons est plus importante que tout, elle prêche le plus souvent dans des contrées reculées - ce qui la rend difficile à joindre rapidement.

Description

Daana Toriser joue sur sa beauté mais aussi sur sa force de caractère. Bien qu'armée d'une fine épée, elle préfère parler plutôt que de se battre. Elle est connue pour avoir remis de nombreuses brebis égarées dans le droit chemin.

Caste : Voyageurs

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

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

Chance : 10
Maîtrise : 0

Armure : rarement
Initiative : 4d

Seuils de blessure

Égratignure	000	2
Légère	000	0 3
Grave	00	
Fatale	00	-5
Mort	0	

Interdit : Loi de la Liberté

Privilèges : Archer, Connaissance du monde, Logistique, Maîtrise, Solitaire
Avantages : Agilité, Allié (Szyl), Influence, Sens de l'orientation, Statut Social
Désavantages : Insouciant, Obsession (la parole des Dragons)

Compétences : Armes de distance 8, Armes tranchantes 8, Bouclier 5, Corps à corps 12, Acrobatie 9, Discrétion 12, Équitation 10, Escalade 11, Esquive 7, Natation 7, Pister 11, Conn. de la magie 2, Conn. des animaux 12, Conn. des dragons 6, Géographie 12, Histoire 8, Lois 8, Orientation 11, Cartographie 9, Herboristerie 4, Lire et écrire 4, Premiers soins 8, Pièges 5, Attelages 5, Cordes 6, Conte 9, Éloquence 12, Marchandage 7, Psychologie 6, Castes 6, Commandement 8, Diplomatie 8, Dressage 6, Intimidation 5, Séduction 8

Ugmar Kast

grand maître de la caste des protecteurs
et haut protecteur de Borne

Dans le complexe écheveau de la caste des protecteurs, Ugmar Kast semble avoir trouvé ses marques. Il sait où commence sa juridiction et surtout où se termine celle des autres. À plusieurs reprises, il a dû taper du poing - et pas seulement sur la table - pour rappeler à l'ordre des Inquisiteurs trop zélés ou des stratèges sacrifiant leurs hommes comme les pièces d'un jeu. Il n'a pas oublié son rôle de protecteur, protégeant parfois les hommes contre les folies de sa propre caste. C'est pour ce sens de la mesure que Borne fait confiance à Ugmar Kast. Il le considère parfois comme le symbole de la raison.

Description

L'homme se déplace le plus souvent en armure massive et casqué. Soarstyr, le dragon avec qui il s'est lié, accepte de se faire monter avec joie - c'est un jeune dragon fougueux se comportant comme un gamin face à un vieux maître. Ugmar porte à son côté un lourd marteau de guerre et un bouclier de Borne.

Caste : Protecteurs

FOR	10	RÉS	9
INT	6	VOL	10
COO	8	PER	5
PRÉ	10	EMP	7

Physique : 7
Mental : 3
Manuel : 3
Social : 6

Chance : 0
Maîtrise : 10

Armure : Cotte de mailles
enchantée (40)
Initiative : 4d

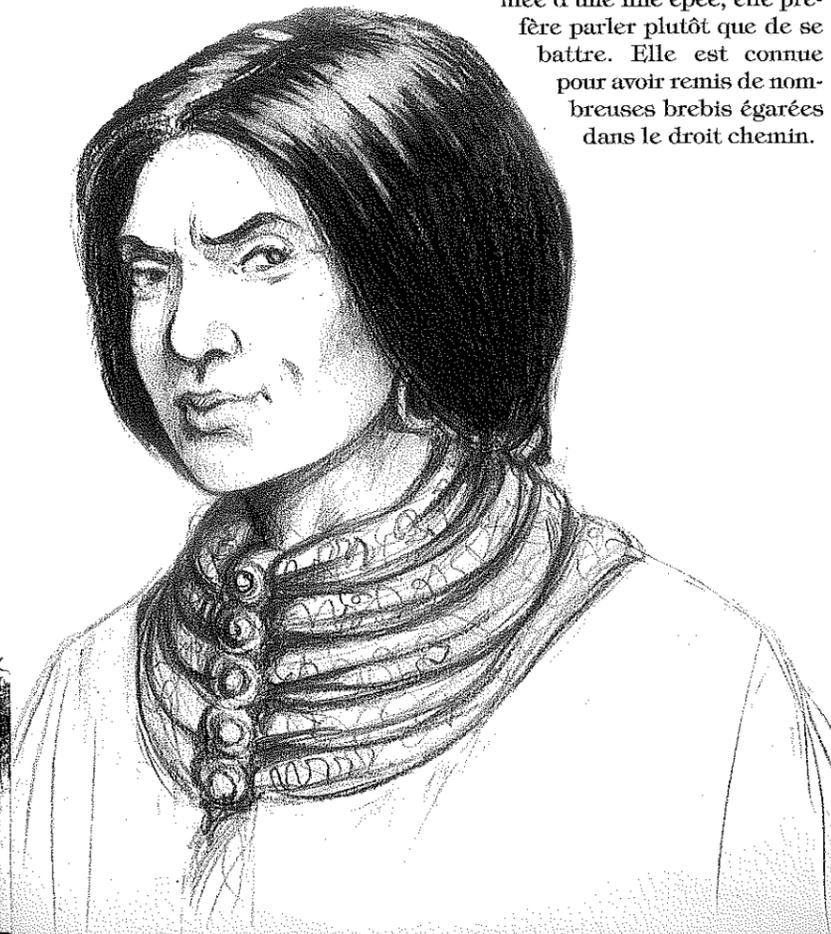
Seuils de blessure

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

Interdit : Loi du Sang

Privilèges : Tous ceux de la caste des protecteurs
Avantages : Arme de prédilection (Marteau de guerre), Conviction, Droiture, Santé de fer, Tuteur (Borne)
Désavantages : Aucun

Compétences : Armes contondantes 11 (Marteau de guerre 13), Armes d'hast 7, Armes de distance 6, Armes spéciales 6, Armes tranchantes 11, Bouclier 10, Corps à corps 9, Athlétisme 8, Équitation 9, Esquive 9, Conn. des animaux 8, Conn. des dragons 10, Géographie 5, Histoire 7, Lois 10, Stratégie 10 (Manœuvre 12), Langage des signes 8, Lire et écrire 7, Premiers soins 8, Armes de siège 9, Armes mécaniques 7, Attelages 11, Conte 7, Éloquence 8, Vie en cité 5, Castes 10, Commandement 12, Diplomatie 10, Intimidation 12



Citoyens d'importance

Caste : Artisans (Maître Artisan)

FOR	7	RÉS	5
INT	6	VOL	4
COO	7	PER	9
PRÉ	3	EMP	4

Physique : 4
Mental : 3
Manuel : 7
Social : 1



Chance : 0
Maîtrise : 6

Armure : 8 (tablier de cuir)
Initiative : 4d

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

Interdit : La Loi de la Perfection
Privilèges : Atelier, Autorisation, Notable, Outil, Psychométrie
Avantages : Renommée, Sens accru (ouïe), Sixième sens
Désavantages : Anomalie (bégaiement), Hémophilie, Méfiance
Faveurs : La peau de pierre, Les reflets de glaise

Lien : Brorne (Fils de la Pierre)

Compétences : Armes contondantes 8 (Marteau 10), Corps à corps 6, Géographie 2, Histoire 3, Cartographie 8, Estimation 3, Lire et écrire 6, Armes de siège 8, Armes mécaniques 5 (Baliste 7), Artisanat 10 (Maçonnerie 12), Explosifs 3, Mécanismes 10, Pièges 8, Cordes 6, Pickpocket 6, Marchandage 6, Vie en cité 4

Équipement : marteau (dommages : FOR+7)

Abélard orgens

Maître maçon

Ce Maître Maçon de 37 ans vit reclus, au plus profond de l'Empire Nésora, sous la protection de groupuscules humanistes depuis sa fuite de Kern où il œuvrait comme responsable des fortifications. Ce profil est idéal pour faire de lui un martyr ou un héros de la cause humaniste ; malheureusement pour les hérétiques, Abélard est un pion majeur dans les plans de l'Inquisition.

Historique

Jeune maçon de génie à la volonté de fer (compte tenu de ses carences physiques), Abélard a rapidement séduit le Grand Dragon de la Pierre. Son obsession pour la perfection couplée au soin méticuleux qu'il met dans tout ce qu'il entreprend - en fait, ses gestes sont précis afin de diminuer les risques de blessures - l'a vite mis au premier rang des futures élites du royaume. Très tôt, Brorne a confié la destinée du jeune prodige à



l'un de ses fils. Rien ne pouvait plus arrêter l'ascension du petit maçon au sein de sa caste ! Ses réalisations étaient "magnifiques" et participaient à accroître la grandeur de Kern. Très vite sa réputation parcourut le Royaume de Kor et son nom fut associé à certaines réalisations architecturales ; les orgensia étaient nées !

Fanatiques, Abélard et son compagnon draconique Suspira en voulaient toujours plus. Leur rencontre avec certains dignitaires de l'Inquisition marqua un tournant dans leur belle histoire. En effet, un plan diabolique germa dans les cerveaux les plus "brorniens" : un maçon de renom pourrait être un recrue de choix pour les Humanistes. Une fois infiltré, Abélard pourrait identifier les chefs de l'hérésie et guider l'Inquisition dans ses purges. Difficile à convaincre dans un premier temps, Brorne accepta néanmoins cette manœuvre !

Ainsi, par une froide matinée, Abélard simula l'assassinat de Suspira et prit la fuite dans les Écailles de Moryagorn en direction de l'Empire Nésora. Très vite, il fut recueilli par des Humanistes heureux de la conversion d'un tel élément. Depuis lors, Abélard prend très à cœur son travail d'espion et identifie, petit à petit, les ennemis de la grandeur draconique. Pendant ce temps, Suspira attend dans l'ombre et sert de messager entre son compagnon et les autorités de l'Inquisition.

Description

De taille moyenne, Abélard n'a pas un physique très avenant. Plutôt timide (et franchement paranoïaque), il vit courbé sur lui-même et ne regarde jamais personne en face. Sa barbe cache sa bouche lorsqu'il grommelle tandis qu'une capuche masque souvent le reste de son visage.

Mentalité

Paranoïaque et fanatique, Abélard se montrera toujours désagréable (quelles que soient les origines, la caste ou les actions de ses interlocuteurs). Il joue à merveille son rôle de martyr en fuite et se voile de modestie lorsqu'on le prend en exemple. Abélard est le pire espion que l'on puisse rencontrer : antipathique et célèbre, mais toujours aux aguets !

Alliés et ennemis

Un bruit court selon lequel il est recherché par de nombreux fils protecteurs et des fils de Brorne. De nombreux Humanistes sont prêts à donner leur vie pour ce héros qui a accepté de briser le joug de la dictature draconique ; il suffirait à Abélard de lever le petit doigt pour qu'une armée d'hérétiques l'accompagne. Depuis peu, quelques informations ont filtré - en provenance de l'Inquisition elle-même ? - et certains chefs humanistes sont moins enclins à porter Abélard aux nues.

Tan'sadjen

héraut de la caste des voyageurs

Bras droit de Daana Toriser, Tan'Sadjen fut l'un des meilleurs éclaireurs avant qu'une bête de Kalimsshar ne lui arrache les deux jambes. Sa carrière et sa vie auraient pu prendre fin si Daana Toriser, une ancienne Maîtresse, ne lui avait confié la responsabilité de la représenter lors de ses absences. En effet si l'homme est physiquement diminué, son savoir est sans pareil et son sens de la diplomatie reconnu par les autres Grands Maîtres (qui s'adressent parfois directement à lui plutôt qu'à Daana). C'est un serviteur fidèle des Dragons et un farouche opposant du Fatalisme. Les Humanistes ne l'intéressent pas tant qu'ils n'interfèrent pas dans ses affaires.

Description

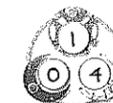
Cul-de-jatte, il voyage tout de même grâce aux dragons de Szyl qui reconnaissent en lui un véritable héros. Il manie une petite arbalète d'une précision mortelle, visant toujours pour tuer (il ne peut prendre le risque d'un corps à corps).



Caste : Voyageurs (Solitaire)

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

Physique : 2
Mental : 4
Manuel : 5
Social : 5



Chance : 8
Maîtrise : 2

Armure : aucune
Initiative : 2d

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

Interdit : Loi de l'Amitié
Privilèges : Archer, Compagnons, Connaissance du monde, Logistique, Rancune
Avantages : Conviction, Force de caractère, Renommé, Statut social
Désavantages : Blessure, Infirmité, Mauvais souvenir

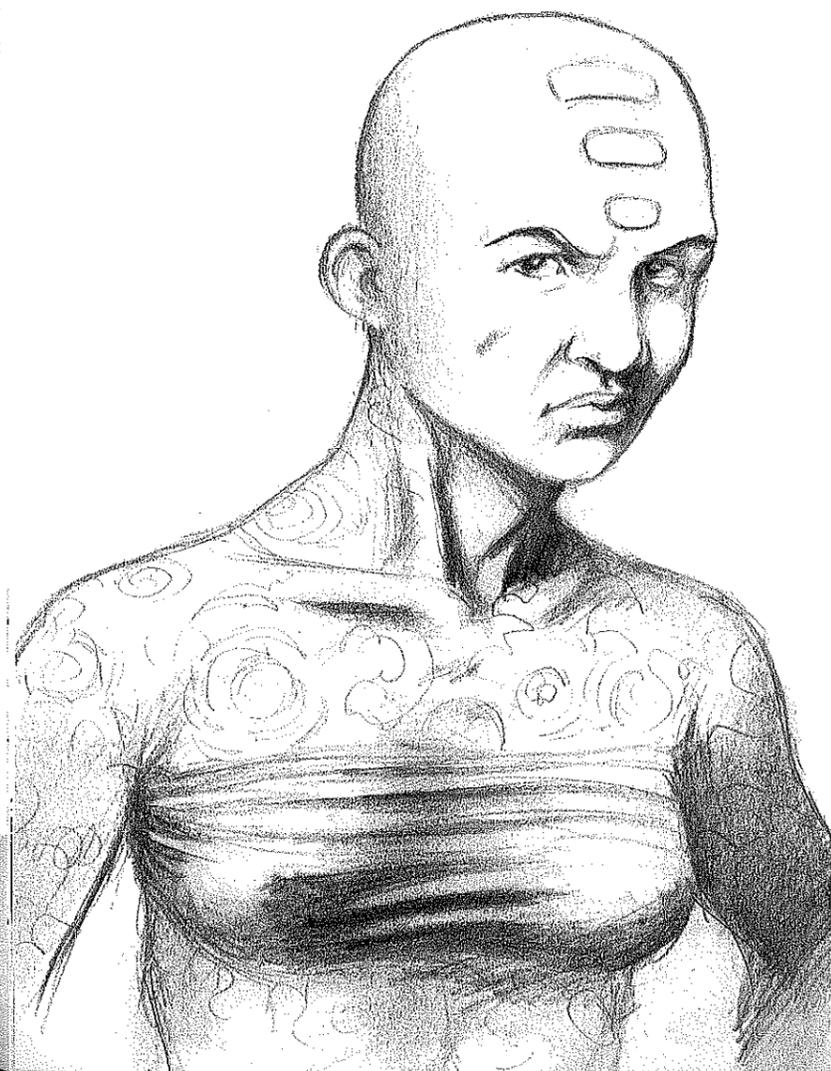
Compétences : Armes de distance 11, Armes trauchantes 9, Corps à corps 2, Pister 4, Conn. des animaux 9, Conn. des dragons 7, Géographie 8, Histoire 7, Lois 8, Orientation 10, Stratégie 7, Cartographie 10, Estimation 7, Herboristerie 6, Lire et écrire 7, Pièges 2, Cordes 8, Jongler 9, Baratin 9, Conte 9, Éloquence 6, Marchandage 7, Psychologie 8, Vie en cité 7, Castes 9, Commandement 10, Diplomatie 12

Note : Malgré son handicap, Tan'Sadjen, a toujours deux bras valides et puissants. Il ne peut pas se déplacer rapidement mais peut combattre, tirer à l'arc ou manipuler des objets. S'il est bien placé (contre un mur par exemple), il agit normalement. S'il doit se positionner (prendre appui pour tirer à l'arc), il mettra deux fois plus de temps (Initiative : 1d).

Tilda AZ'na

représentante du grand ordre à Yris

La Voix des Prodiges - tel est son titre - représente le Grand Ordre dans les murs de la capitale. Elle n'est pas seulement un ambassadeur puisqu'elle gère tout ce qui concerne les Prodiges aussi loin que son influence le lui permet. Avocate, juge, diplomate, espionne, elle intervient dès qu'un Prodiges est mis en cause. Elle veille aussi au respect des Lois draconiques autour d'elle. Pour ce faire, elle commande une équipe de Prodiges qui surveillent tous les particuliers suspectés d'être des Humanistes ou des Fatalistes dans la capitale. Ils ne sont pas particulièrement efficaces et font parfois appel à des mercenaires plus habitués à ces missions urbaines. Le sanctuaire de Tilda à Yris se nomme le Jardin. C'est là qu'elle se ressource après une mission particulièrement difficile ou qu'elle reçoit Heised Lô.

**Description**

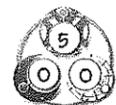
Cette Prodiges ascétique aurait pu être la plus belle femme de Kor. Son crâne rasé et son corps musculueux couvert de tatouages inspirent plus la peur et le respect que l'admiration. Elle n'a généralement pas d'arme sur elle.

Caste : Prodiges

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

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

Chance : 4
Maîtrise : 6



Armure : aucune
Initiative : 4d

Seuils de blessure			
Égratignure	OOO		
Légère	OO	-1	
Grave	OO	-3	
Fatale	O	-5	
Mort	O		

Interdit : Loi de la Nature
Privilèges : Don de Borne, Don de Heyra, Don de Khy, Don d'Ozyr, Don de Szyl
Avantages : Confidences, Droiture, Faveur draconique (7), Force de caractère
Désavantages : Malchance, Naïveté

Compétences : Armes doubles 7, Corps à corps 7, Acrobatie 8, Athlétisme 9, Équitation 7, Escalade 6, Esquive 8, Natation 10, Conn. des dragons 9, Géographie 9, Histoire 10, Lois 11, Astrologie 7, Herboristerie 11, Langage des signes 10, Lire et écrire 9, Alchimie 9, Contrefaçon 6, Cordes 4, Crochetage 4, Déguisement 4, Baratin 9, Conte 10, Éloquence 7, Marchandage 8, Psychologie 9, Vie en cité 7, Castes 7, Commandement 6, Diplomatie 11, Intimidation 10, Séduction 9

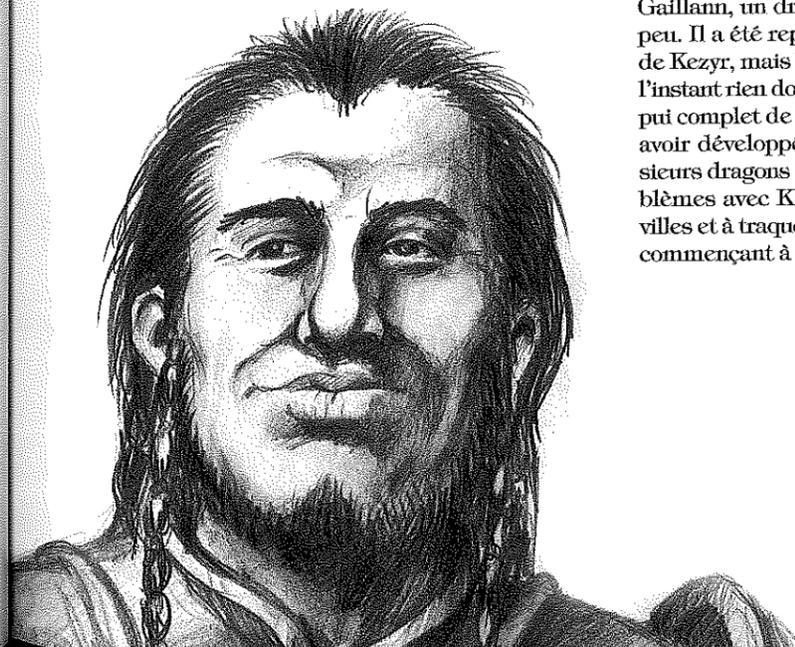
shondaël zyK

inquisiteur

Shondaël est un des Inquisiteurs itinérants les plus atypiques. Chaleureux et aimable, il n'a pas son pareil pour engager de passionnantes discussions, lui permettant de s'infiltrer dans toutes les couches de la société. C'est un redoutable enquêteur, plus habile infiltré sur le terrain en solitaire qu'à la tête d'une escouade de protecteurs.

historique

D'origine jasporiene, il décida de mettre son bagout et ses idéaux adolescents au service de la milice et entra dans la caste des protecteurs. Rapidement repéré par ses supérieurs comme un enquêteur habile, il fut rapidement appelé à Kern afin de parfaire sa formation. C'est au cours du voyage que Shondaël se rendit réellement compte du monde qui l'entourait. Lui qui n'avait connu que les complots et les magouilles jasporiens découvrait un monde riche de diversité. Il découvrit à Kern les véritables valeurs de la justice et rendit gloire à Borne pour ses enseignements. Ses années de service sur le continent l'amènèrent à être régulièrement confronté à l'Humanisme, courant insidieux qui s'infiltrait partout. Fin et retors, ses qualités de baratinier lui permirent de devenir un enquêteur de tout premier plan. À la surprise générale, il postula alors pour devenir Inquisiteur, et à sa propre stupéfaction, fut accepté. Bien que très doué pour dénicher les Humanistes, Shondaël est aussi très doué pour traquer les Fatalistes, même si son destin semble bien



de contrer les réformateurs du nord plutôt que les séides de l'Ombre. Citadin par nature, il voyage entre Havre, Dungard, Ankar, Oforia et Yris en changeant de cité chaque année. En ce moment, il est à Ankar.

Mentalité

Shondaël est un homme discret et aimable, parlant souvent d'une voix douce et réfléchie. C'est un manipulateur de premier plan qui joue avec les émotions de ses interlocuteurs pour se faire apprécier. Capable de la plus exquise politesse comme des jurons les plus salaces, c'est un caméléon humain, presque dépourvu de véritable personnalité tellement il passe son temps à mentir et à jouer un rôle.

Description

Shondaël est un homme d'un mètre soixante pour une trentaine d'années, potelé et doté d'une réelle chaleur humaine. Des cheveux châtain mi-longs et bouclés encadrent un visage poupin et avenant. Généralement vêtu de brocards bordeaux et jaune, il n'oublie jamais de porter une cape assortie et une armure légère. Il se contente souvent d'une simple épée large au côté. En cas d'opération musclée, il apparaît toujours vêtu d'une lourde armure d'acier trempé, sortie d'on ne sait où. Il brandit alors une terrible masse aux piquants acérés, que l'on dit forgée dans du Sang de Kezyr. Shondaël ne porte plus son bouclier dragon pour des raisons mystérieuses, mais semble disposer en cela de l'aval de sa caste et de l'Inquisition.

Alliés et ennemis

Shondaël est lié depuis près de dix ans à Gaillann, un dragon des vents qui le rencontre peu. Il a été repéré récemment par les espions de Kezyr, mais les premiers contacts n'ont pour l'instant rien donné. Il semble bénéficier de l'appui complet de l'Inquisition et il est connu pour avoir développé une véritable amitié avec plusieurs dragons d'importance. Il a quelques problèmes avec Khy, son obsession à écumer les villes et à traquer les sympathisants humanistes commençant à ulcérer le Dragon des Cités.

Caste : Protecteur
(Capitaine)

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

Physique : 6
Mental : 6
Manuel : 5
Social : 8

Chance : 5
Maîtrise : 5

Armure :
Variable / 49 (plaques d'acier)

Initiative : 4d			
Seuils de blessure			
Égratignure	OOO		
Légère	OOO	-1	
Grave	OO	-3	
Fatale	OO	-5	
Mort	O		

Interdit : La Loi du Lien
Privilèges : Adopté, Autorité, Influences, Réquisition

Avantages : Empathie naturelle
Désavantages : Dépendance, Obsession
Faveurs : L'élan des brises, Le murmure du vent, La fortune du voyageur
Lien : Szyl

Compétences : Armes contondantes 7, Armes tranchantes 6, Athlétisme 5, Bouclier 6, Corps à corps 6, Équitation 6, Discrétion 6, Esquive 8, Pister 6, Conn. des dragons 4, Histoire 6, Lois 9, Langage des signes 4, Lire et écrire 7, Jeu 5, Baratin 11, Psychologie 8, Vie en cité 7, Castes 7, Commandement 6, Diplomatie 6, Séduction 6

Compagnon draconique : Gaillann, dragon adulte

Lark Dastir

maître des salamandres

Historique

Lark est le frère du Maître précédent, Erk, tué à Ankar il y a quelques mois par un accident improbable (la chute d'une pierre de la voûte du Hall d'Ankar, directement sur sa tête). Lark a été obligé de reprendre au pied levé l'auberge de son frère et l'entretien de ses trois concubines. Il a alors découvert que son frère semblait être le dirigeant d'un réseau de contrebandiers et de truands urbains, les Salamandres. Instruit par la caste de combattants, il a dû apprendre vite et utilise maintenant les Salamandres pour contrer les incursions fatalistes qui gangrènent Kor. Il est aidé en cela par Metrio, son lieutenant, qui œuvrait déjà pour son frère. Il a fait la connaissance de Haumein, un dragon de Bronne qui traque les mêmes ennemis que lui et un Lien semble s'être tissé.

Description

Lark est un jeune homme de vingt-six ans, d'origine galyr dont l'imposante carrure, les tresses blondes et les yeux bleus sont relativement impressionnants. Il est presque toujours vêtu d'une maille fatiguée, d'un kiffa rouge et de bottes d'équitation. En ville, il circule à pied, une solide hache au côté. En voyage, il monte Meïl, une terrible salamandre géante.

Mentalité : Lark est d'un naturel avenant et fêtard, toujours à l'affût de son entourage. C'est toutefois un dangereux fanatique de la cause draconique qui n'hésite pas à boxer les imprudents qui ergotent sur les dragons en sa présence. Il est parfois emporté mais très strict sur les Interdits. Il prend un soin particulier de ses compagnons et des concubines de son défunt frère, ce qui lui vaut l'attention du fils de Bronne.

Alliés et ennemis

Lark est un Inspiré, dont l'Étoile est en ce moment menacée par une puissante Étoile qui semble guider une faction fataliste. Il a donc lancé toutes les forces des Salamandres dans une guerre secrète, cherchant à repérer et éliminer plusieurs réseaux fatalistes. Dans cette vendetta, il sait pouvoir compter avec plusieurs Inspirés de son Étoile en plus de ses hommes, mais aucune autre faction n'est au courant de cette situation et ne l'aide. L'Assemblée s'intéresse de loin à cette organisation bizarre, mais sans contact à ce jour. Son Lien avec Haumein est récent, mais une profonde infiltration fataliste semble avoir terni le prestige de ce dragon qui est considéré à ce jour comme un paria parmi les siens.

Reconnu par sa caste qui ignore tout de ses activités, Lark vit à Ankar mais n'est connu (et haï) des commerçants que par son réseau de contrebande.

**Bron Eb'ziran**

maître tatoueur

Bron est originaire de la Forêt Mère, près des sources de l'Oubli. Il a toujours été fasciné par les dessins et son premier tatouage volontaire remonte à ses six ans. Chassé de son village par un raid mérog, il a rallié Témeth puis Havre, découvrant les castes et le monde. Il mit alors vingt longues années à parfaire son art, voyageant longtemps pour rencontrer les anciens maîtres du dessin et du tatouage. Bron est aujourd'hui âgé de cinquante ans, et occupe une place prépondérante dans la caste des artisans. Installé à Yris, il y passe l'automne et l'hiver mais consacre le reste de l'année à voyager entre les grandes villes de Kor pour vendre ses inimitables services à tous. Il dispose de nombreux amis qui le logent toujours avec joie et les voyageurs sont toujours honorés de l'escorter.

Bron est un homme vieux, rongé par la lassitude. Il a tout appris sur son art et manque de motivation. De plus en plus triste, il sent sa vie se terminer. Très déprimé, il continue toutefois à arpenter Kor, mais la flamme qui l'animait s'épuise peu à peu.

**Description**

D'environ un mètre soixante-dix avec une stature amaigrie et un visage émacié au nez d'aigle, Bron paraît d'un naturel sévère. Sa peau brunie et ses longs cheveux noirs striés de blanc ajoutent à un maintien impassible. Il est souvent vêtu d'une toge de cuir noir échancrée laissant voir son torse et ses jambes. Tout son corps est recouvert de tatouages, mais son visage ne porte que son Augure (la Chimère, au front) et deux signes runiques (aux joues), imbriquant la rune du métal, de la nature et de l'homme. Il ne porte qu'une dague à la ceinture en plus de sa besace d'outils d'argent. Il est toujours accompagné d'un flux vénérable et voyage toujours en compagnie de plusieurs amis voyageurs.

Caste : Artisans
(Maître Tatoueur)

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

Physique : 3
Mental : 5
Manuel : 9
Social : 4

Chance : 0
Maîtrise : 10

Armure : 8
Initiative : 3d

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

Interdit : La Loi de la Perfection
Privilèges : Atelier, Autorisation (Médecine), Familier, Notable, Outil
Avantages : Maîtrise (Technique), Renommée, Statut social, Technique personnelle
Désavantages : Fatalisme, Peur panique (Mérogs), Trouble mental

Compétences : Armes tranchantes 3, Corps à corps 4, Pister 4, Géographie 6, Orientation 5, Herboristerie 7, Lire et écrire 6, Médecine 7, Alchimie 6, Artisanat (Pigments) 10, Artisanat (Tatouages) 12, Mécanismes 4, Attelages 4, Cordes 4, Don artistique (Dessin) 10, Jongler 6, Marchandage 6, Vie en Cité 6, Castes 6

Caste :
Combattant/Commerçant
(Spadassin/Marchand)

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

Physique : 6
Mental : 3
Manuel : 5
Social : 3

Chance : 4
Maîtrise : 5

Armure : 23
Initiative : 3d

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

Interdit : Lark s'impose les trois Interdits des combattants!

Privilèges : Argot combattant, Double attaque, Feinte, Vigilance, Ressources

Avantages : Mentor

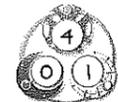
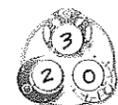
Désavantages : Obsession, Insignifiant

Faveur : La peau de pierre

Lien : Bronne

Compétences : Armes à distance 5, Armes tranchantes 10 (Hache 12), Bouclier 6, Corps à corps 6, Équitation 6, Esquive 7, Conn. des Dragons 8, Armes de Siège 4, Jeu 6, Baratin 4, Marchandage 5, Vie en cité 4, Dressage 4, Intimidation 7

Compagnon draconique : Haumhein, dragon ancien
Étoile : T'lan



skanz morgöt

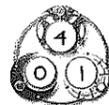
lieutenant de milice

Ankar de pure souche, Skanz fut bercé par les clameurs des arènes. Lorsqu'il comprit que son physique ne lui permettrait pas d'impressionner ses adversaires, il renonça à devenir gladiateur et se tourna vers une activité plus sociale, en s'engageant dans la milice. Convaincu que dragons et humains étaient nés pour vivre en harmonie, il fut rapidement contacté par un fils de Khy, qui lui offrit le Lien. La cité n'a désormais plus aucun secret pour lui... Tenace et toujours en quête d'informations, Skanz le Questeur gris s'est fait de très nombreux ennemis - combattants en goguette, malandrins, escrocs, les habitants d'Ankar ont vite appris à se méfier de "Morgöt la fouine".

Caste : Protecteur
(Lieutenant)

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

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



Chance : 4
Maîtrise : 6

Armure : 12
Initiative : 3d

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

Interdit : La Loi du Sang

Privilèges : Autorité, Influences, Porte-parole

Avantages : Statut social, Chance, Sens du combat

Désavantages : Phobie (dragons de l'Ombre), Interdit (combat inégal)

Faveurs : L'esprit des cités, Le confort du foyer

Lien : Khy

Compétences : Armes contondantes 6, Armes tranchantes 8 (Épée large 10), Bouclier 4, Corps à corps 6, Esquive 7, Lois 8, Langage des signes 6, Baratin 6, Psychologie 7, Vie en cité 9, Castes 4, Commandement 5, Intimidation 6

Compagnon draconique :
Myn, jeune dragon

Description

Skanz est gros et pataud. gé d'une trentaine d'années, il donne l'impression d'être un adolescent retardé et un peu benêt - ce qu'il dément vite dès qu'il entre en action et démontre ses talents de bretteur hors pair. Sa présence ne laisse jamais indifférente et ses yeux de braise semblent à l'affût du moindre détail suspect. Skanz ne se sépare jamais de sa tenue officielle de la milice et ne déroge au règlement que par le port d'un collier arborant le doigt accusateur des Questeurs.



E. MICHALAK

yaard olnar

artisan

Yaard Olnar était un artisan réputé dans son village de Hygrn, où ses objets manufacturés faisaient la fierté de sa région. Yaard était heureux. Il avait une femme attentionnée et deux fils bien portants qui, avec l'âge, seraient devenus d'excellents artisans. Pour couronner le tout, Yaard avait attiré l'attention d'Akryn, un fils de Kroryn qui voyait dans son art une forme de liberté et de violence. Alors qu'il revenait d'une chasse de plusieurs jours avec son compagnon draconique, il aperçut au loin les nuages funestes de la destruction. Il ne lui fallut pas beaucoup de temps pour comprendre que son village et tout ce qu'il aimait venait d'être détruit par une troupe de mercenaires avides de violence. Il prit alors la décision de les prendre en chasse et de se venger. Lors de leur rencontre il fut submergé tandis qu'Akryn périssait en tentant de lui porter secours. Laissé pour mort, Yaard ne dut son salut qu'aux cris d'agonie de son compagnon draconique.



E. MICHALAK

Depuis lors, fou de haine et de vengeance, Yaard Olnar fabrique dans son antre des pièges mortels et erre dans Kor à la recherche d'aventuriers sans scrupule ou de mercenaires assoiffés de sang pour leur faire payer sa douleur.

Description

Grand et hirsute, Yaard ressemble, la plupart du temps, à une bête aux abois. Il s'enferme dans sa tanière et ne sort que pour chasser une nouvelle victime. Durant cette phase d'approche, par contre, il redevient un être fin, intelligent et courtois, capable de s'intéresser à de nombreux sujets et à disserter des heures sur les thèmes les plus divers. Dans son repère, il ne porte que des haillons tachés d'huile et de sang - en chasse, il s'adapte à son environnement et porte des vêtements de bonne qualité.

Caste : Artisan (Artisan)

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

Physique : 4
Mental : 5
Manuel : 6
Social : 2



Chance : 0
Maîtrise : 10

Armure : variable
Initiative : 3d

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

Interdit : aucun

Privilèges : Atelier, Outil, Psychométrie, Routine

Avantages : Résistance à la magie, Sixième sens

Désavantages : Appel de la bête, Obsession (vengeance), Regard des dragons

Compétences : Armes tranchantes 6, Armes de distance 7, Corps à corps 5, Esquive 6, Discrétion 7, Armes mécaniques 5, Artisanat (Poterie) 8, Artisanat 8 (Sculpture 10), Explosifs 6, Mécanismes 6, Pièges 8, Crochetage 8

Ypvel Grobbar

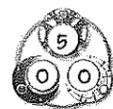
capitaine de milice

Ce fils aîné d'un érudit de Dugard a très vite attiré l'attention de Brorne. Né sous une augure favorable, Ypvel a fait preuve dès son plus jeune âge d'une grande ténacité, couplée à une serviabilité sans borne. Brorne ordonna à l'un de ses fils d'approcher le jeune Ypvel, qui n'avait alors que huit ans. Étonnamment, Ypvel refusa et demanda à son futur compagnon draconique, Garmot, de revenir vers lui lorsqu'il serait plus âgé - et qu'il aurait véritablement prouvé sa bravoure. Impressionné par tant de sagesse, Brorne confia la protection de l'enfant à Garmot, qui patienta à peine deux ans, car à l'âge de 10 ans, Ypvel sauva une famille d'artisans des flammes de leur atelier - le signe était enfin donné.

Caste : Protecteur
(Capitaine)

FOR 8 RÉS 9
INT 5 VOL 10
COO 6 PER 7
PRÉ 8 EMP 6

Physique : 6
Mental : 8
Manuel : 4
Social : 6



Chance : 4
Maîtrise : 6

Armure : 20
Initiative : 3d

Seuils de blessure

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

Interdit : La Loi du Lien

Privilèges : Adopté, Autorité, Défense, Influences

Avantages : Ange gardien, Augure Favorable

(Pierre), Sens du combat

Désavantage : Interdit (mentir à un dragon)

Faveurs : La peau de pierre, Les reflets de glaise, Les portes de silice

Lien : Brorne

Compétences : Armes contondantes 7,

Armes tranchantes 8 (Épée large 10),

Bouclier 6, Corps à corps 8, Bou-

clier 5, Équitation 4, Esquive 6,

Athlétisme 8, Lois 5, Psycholo-

gie 6, Vie en cité 9, Castes 4,

Commandement 6, Diplo-

matie 5, Séduction 5

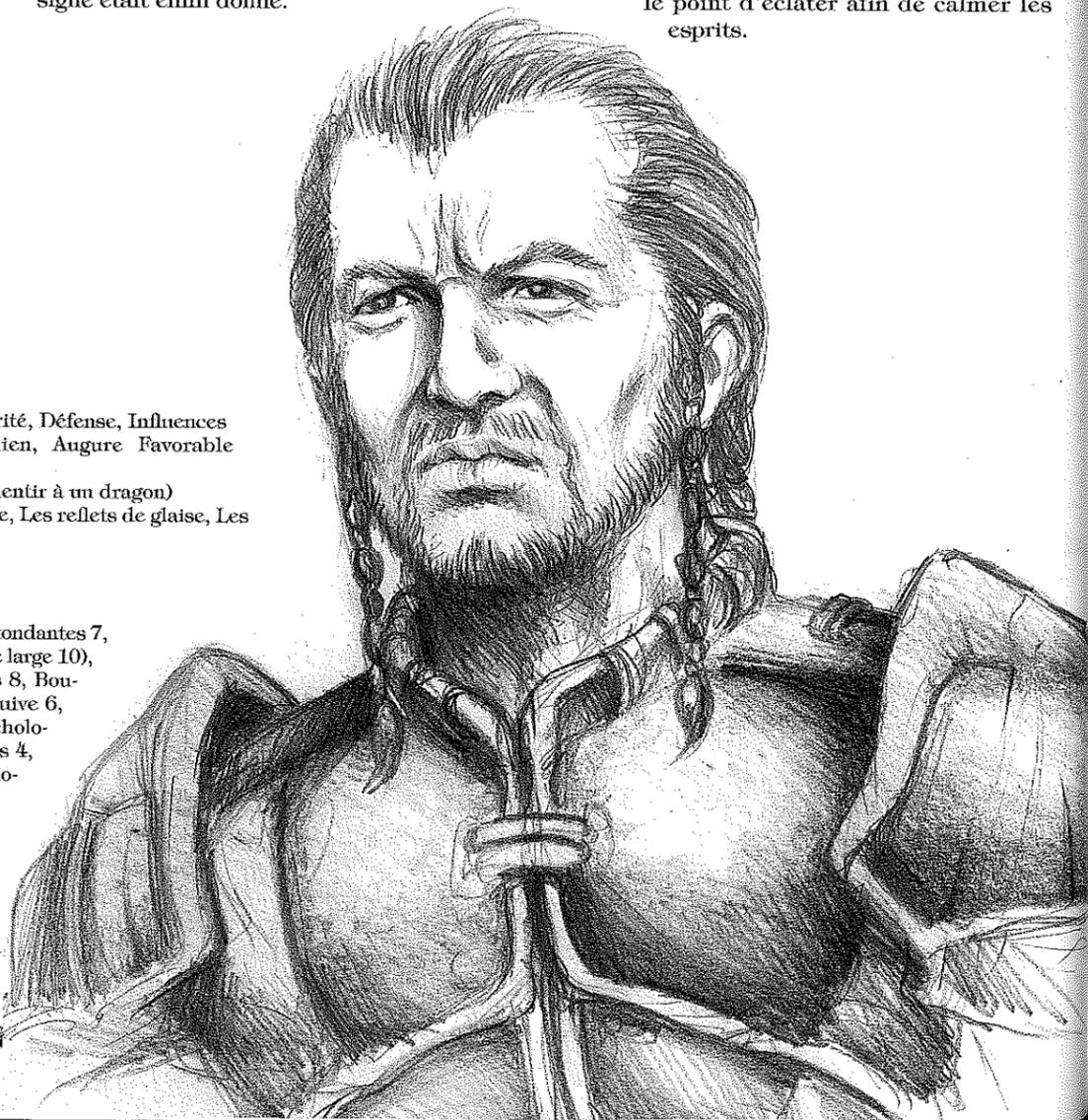
Compagnon draconique :

Garmot

Depuis cette date, Ypvel et Garmot forment l'un des couples les plus appréciés de Brorne. Le jeune homme gagna ses galons de capitaine de milice à dix-huit ans et multiplia les fonctions - responsable des sapeurs, coordinateur des brigades civiques et de la protection civile, médiateur des conflits artisans et champion de la caserne de Dugard.

Description

Grand, blond au visage clair et toujours soucieux, Ypvel passerait inaperçu si son charisme n'avait un certain impact sur les personnes du sexe opposé. Lorsqu'il se promène dans les rue de Dugard, il arbore toujours fièrement son uniforme de capitaine. Durant ses promenades au cœur de la ville, il aura un petit mot pour toutes les personnes croisées - il semble connaître tout le monde - et arrivera toujours là où une dispute est sur le point d'éclater afin de calmer les esprits.



HÉROS ET AVENTURIERS

Jard

prince des marches alyzées

Héros de nombreuses guerres, l'unificateur et actuel régent des Marches Alyzées est devenu en quelques années l'une des personnalités les plus aimées et les plus respectées du peuple de Kor. Ses exploits militaires font la fierté de la cité d'Ankar, où il fut formé aux arts du combat, mais c'est dans les Marches Alyzées que sa bonté et sa prestance sont les plus réputées. Après de longues années de croisades et d'alliances, il dirige aujourd'hui les affaires courantes d'une main discrète, mais ferme, et semble délaisser les champs de ses glorieuses batailles, passant la plupart de son temps dans les hautes tours de son palais princier.

Historique

Originaire de la Cité du Feu, Jard s'attira très vite les faveurs de ses maîtres instructeurs. Son talent pour le maniement des armes semblait n'avoir d'égal que ses qualités de commandement - ce qui lui valut une promotion rapide et de nombreux témoignages de confiance, dont la responsabilité d'un corps de milice chargé de protéger les abords d'Ankar. Jard obtint le Statut de Combattant au terme de la terrible bataille du Roc, dont il renversa le cours en chargeant une horde de créatures de l'ombre, entouré d'une poignée de soldats. Bien que promis à un avenir brillant dès son retour à Ankar, il créa la surprise en demandant à partir vers le nord où, d'après les scribes de l'époque, "son destin l'attendait". Jard avait senti très tôt l'appel de son Étoile - sa "bonne étoile", comme il se plaît à la nommer - et bien que conscient de son lien

particulier avec les cieux, il dut attendre la bataille du Roc pour appréhender toute l'étendue de sa nature d'Inspiré et assister à la première manifestation céleste. Les soldats qui l'entouraient se rappellent encore le filet de lumière qui déchira les nuages, à l'heure où le soleil pâlisait déjà, pour nimer le corps de Jard d'une aura étincelante - mais tous crurent à l'intervention de Kroryn. Lorsqu'il franchit les portes de la cité, victorieux, Jard avait déjà pris sa décision. Il se rendrait à la capitale, sillonnerait le monde et fouillerait chaque cité pour étudier ce mystère.

C'est ainsi qu'il rencontra Jasan, membre de la caste des érudits et féru d'astrologie, qui lui enseigna l'art des étoiles et lui révéla de nombreux secrets sur l'existence de la Prophétie. Jard passa plusieurs années à ses côtés, affinant ses techniques de combat dans les arènes d'Yris, avant de s'attirer les foudres du Grand Dragon de la Connaissance. Profitant de son passage à la capitale, Ozyr réunit les plus hauts dignitaires de sa caste et leur rappela les Interdits draconiques, condamnant ouvertement les pratiques humanistes et demandant à chacun de tout mettre en œuvre pour éradiquer le fléau de la rébellion. Les Historiens se lancèrent alors dans les rues de la capitale.

Une nuit, Jard fut éveillé par une douce musique qui le guida hors de la cité. Porté jusqu'à un léger promontoire, il fut rapidement frappé par la clarté d'un astre qui, noyé dans les ténèbres, semblait luire pour son seul regard. De retour à son foyer, Jard avait acquis la certitude d'être choisi par une Étoile, mais il ne comprit la raison de cet appel qu'en découvrant le corps de Jasan, étranglé dans son sommeil. Ravalant une vague de colère, il quitta précipitamment la cité et s'enfuit vers le nord où, après quelques mois de route, il fut

Bien avant son accession au trône des Marches Alyzées, Jard avait déjà la réputation d'être à la fois Élu et Inspiré - ce qui lui valut l'attention persistante d'Ozyr et de son fils, Srytch. S'il est bel et bien touché par une Étoile, O'rah, Jard n'a jamais accepté le Lien que lui proposèrent tour à tour un descendant de Kroryn, fasciné par les talents du combattant, puis Srytch, envoyé vers le guerrier par Ozyr elle-même pour tenter de le ramener dans le droit chemin. À ce jour, Jard n'a toujours accepté aucun Lien, mais Yll, l'ancien compagnon draconique de Jasan, veille sur le Bien-aimé comme sur son propre fils. D'âge adulte, cet enfant de Khy est capable d'intervenir sous forme humaine pour prêter main-forte à son protégé - même s'il préfère se contenter de suivre ses progrès et ses décisions. Ce sont sûrement ses apparitions dans l'histoire de Jard qui ont alimenté les rumeurs...

personnalité

S'il n'est pas Élu, Jard n'en reste pas moins l'Inspiré majeur d'une Étoile bien connue des astrologues : O'rah. Réputée "mouvante, ténébreuse, en constante évolution", cette puissante Étoile n'a cessé de croître et de changer, au fil des conquêtes et des accomplissements de son principal héraut, Jard, qui incarne mieux qu'aucun autre Inspiré les principales Motivations de son Étoile. La solitude, entre autres, le pousse à ne jamais rechercher les noms de ses compagnons. Il n'en connaît donc aucun, même s'il est intimement persuadé que certains de ses plus fidèles lieutenants partagent son lien avec l'astre.

interpellé par un vieillard alors qu'il installait son campement. Surgissant de la forêt, l'homme lui tendit un objet, esquissa un sourire et replongea dans les ombres sans mot dire. Inspiré par le Sépulcre de Solyr, dont il ne découvrirait jamais la véritable nature, Jard changea subitement de cap et gagna les portes d'Elia, capitale de ce qui deviendrait bientôt les Marches Alyzées.

Il fallut moins de cinq ans à Jard pour réussir son entreprise. Nul ne sait exactement par quelles ruses il parvint à convaincre les belligérants de cesser le combat, ni comment il trouva une issue pacifique



E. MICHALAK

aux affrontements, mais tous s'accordent à penser que le Sépulcre de Solyr, associé à l'influence céleste de l'Étoile de Jard, joua un rôle majeur dans l'unification des états.

Beaucoup pensent que la relique est encore entre les mains du prince, mais il n'en est rien - tout comme il était apparu, porté par une silhouette dans la pénombre des bois, le Sépulcre de Solyr disparut un matin, purement et simplement. Ce que tous ignorent, c'est que Jard ne garde aucun souvenir des guerres, des discussions et des pourparlers qui lui permirent de pacifier les états du nord...

Description

Sous un physique martial, doté d'épaules larges et d'une stature impressionnante, Jard possède un visage aux traits étonnement fins et un regard empli de noblesse. Ses cheveux longs sont rarement nattés, contrairement aux coutumes locales, et il ne quitte que très rarement la solide armure de bataille, offerte par Jasan avant sa mort, qui lui valut sa réputation.

À ses côtés, un fourreau sobre abrite toujours la magnifique épée large, ciselée de runes gravées, dont Jard ne s'éloigne jamais. Après avoir longtemps arboré le Sépulcre de Solyr, le Prince des Marches Alyzées ne porte plus aujourd'hui qu'une longue écharpe de soie claire - qui suffit à alimenter les plus folles conjectures sur la présence, ou l'absence de l'objet mythique.

Mentalité

S'il est rare désormais de rencontrer Jard sur le champ d'une bataille ou dans l'arène d'une école de combat, il reste possible d'obtenir une audience auprès du "Bien aimé", en son palais. Accueillant, très ouvert, Jard refuse rarement le dialogue et se montre curieux de tout, cherchant à apprendre autant qu'à vérifier ses propres thèses. Bien que fasciné par l'astrologie et la mécanique, il prend soin de masquer ses passions et se contente d'un sourire intrigué lorsqu'on aborde le sujet en sa présence. L'influence de son Étoile se faisant plus forte depuis quelques années, Jard commence en effet à regarder les dragons d'un air suspicieux, préférant la compagnie des hommes à celle des ailés - et de leurs représentants. Ce qu'il ne sait pas encore, c'est que son plus proche compagnon n'est autre qu'un fils de Khy...

Alliés et ennemis

Les guerres d'unification ont exposé Jard à de nombreuses colères, dont celles des anciens souverains politiques des Marches Alyzées, mais il ne se connaît pourtant qu'un seul véritable ennemi : Srytch, un enfant d'Ozyr chargé d'organiser les traques des Historiens. Depuis la mort de Jasan, Jard ne s'est plus jamais lié d'amitié - mais il ignore que Yll, le compagnon draconique de son ami assassiné, continue de veiller sur cet homme pour qui il s'est pris d'affection et qu'il a beaucoup aidé - en dépit des apparences - lors de son accession au pouvoir.

Caste : Combattant (Maître d'armes)

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

Physique : 7
Mental : 5
Manuel : 5
Social : 6



Chance : 2
Maîtrise : 8

Armure : 25
Initiative : 4d

Seuils de blessure

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

Interdit : La Loi de l'Honneur

Privilèges : Anticipation, Argot combattant, Botte secrète, Double attaque, Feinte, Riposte, Vigilance
Avantages : Augure favorable (l'Homme), Conviction, Guide spirituel, Renommée, Rêves prémonitoires

Désavantages : Ennemi majeur (Srytch, fils d'Ozyr), Mauvais souvenir (mort de Jasan), Regard des Dragons (Ozyr)

Compétences : Armes de distance 7, Armes tranchantes 11 (Épée large 13), Bouclier 8, Corps à corps 7, Athlétisme 7, Combat monté 7, Équitation 9, Esquive 8, Pister 6, Com. des dragons 6, Histoire 6, Lois 7, Stratégie 11, Astrologie 8, Lire et écrire 7, Armes mécaniques 6 (Arbalète 8), Mécanismes 6, Éloquence 7, Vie en cité 6, Psychologie 9, Commandement 9, Diplomatie 8

Équipement : Forcée par des artisans humanistes, l'armure que Jasan offrit à Jard possède un Indice de protection de 25 contre toutes les attaques physiques, mais cet Indice passe à 40 contre les projectiles de toutes natures. De plus, son épée large inflige 10 points de dommages supplémentaires à toutes les créatures draconiques ou reptiliennes, en raison des crans dentelés qui en parcourent la lame.

Les Motivations de O'rah ont changé suite aux guerres d'unification - et Jard soupçonne d'ailleurs, à juste titre, que son combat a provoqué la mort d'une Étoile rivale. Récemment, le Bien aimé a enfin percé tous les mystères de l'Étoile, dont les Motivations sont les suivantes : sagesse 6, colère 4, découvrir 5, renier 4, solitude 7 et illumination 4. Son Éclat est de 4 et son Envergure de 6, mais aucune Compagnie n'est encore véritablement constituée. Ce qui est sûr, c'est que seul Jard est appelé à en devenir le Guide. De plus amples informations sur O'rah et les autres Étoiles vous seront fournies dans le supplément à paraître, Le Livre de l'Homme.

Thalion le vague

mage itinérant et questeur

Thalion a longtemps été au service de Nanya en tant qu'instructeur, mais son destin changea lorsqu'une série de meurtres furent commis dans son école. Après une longue enquête, il prouva que le Fatalisme n'y était pour rien, contrairement à ce que pensait un Inquisiteur présent. L'affaire prit d'énormes proportions, et l'école fut fermée à la demande des serviteurs de Brone. Thalion prit son bâton de pèlerin et offrit ses services aux Questeurs. Depuis, il quadrille le Royaume de Kor, résolvant les mystères les plus tordus et s'opposant parfois aux certitudes de ses contemporains. Juger les coupables ne l'intéresse pas : il cherche juste la vérité, même si elle dérange. L'Inquisition tente de lui nuire et attend le moindre faux pas de sa part pour lui fondre dessus.

Description

Humble parmi les humbles, Thalion est un personnage discret mais qui ne supporte pas d'être contredit. Malgré ses soixante années, il reste vif et toujours prêt à défendre son opinion. Il utilise rarement la magie et seulement pour se défendre.

Caste : Mages (Mage)

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

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



Chance : 5
Maîtrise : 5

Armure : aucune
Initiative : 3d

Seuils de blessure

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

Interdit : Tous les Interdits liés à la caste des mages
Privilèges : Anonymat, Messenger, Prévoyance, Style
Avantages : Chance inouïe, Force de caractère, Sixième sens
Désavantages : Marque de Nanya, Mauvais souvenir, Obsession

Compétences : Armes tranchantes 4, Corps à corps 7, Discrétion 8, Esquive 8, Pister 7, Conn. de la magie 8, Conn. des dragons 4, Géographie 5, Histoire 7, Lois 7, Orientation 6, Herboristerie 9, Lire et écrire 7, Premiers soins 8, Alchimie 6, Pièges 7, Crochetage 6, Déguisement 6, Baratin 9, Psychologie 12, Vie en cité 9, Castes 7, Diplomatie 8, Intimidation 8, Touche de perfection 7
Compétences de magie : Magie Instinctive 8, Magie Invocatoire 6, Sorcellerie 8, Sphère des Rêves 10, Sphère du Feu 7, Sphères des Vents 6



Armino Yourinzi

chercheur d'écailles d'onyr

Yourinzi appartient à une section de la caste des mages assez peu répandue, celle des chasseurs d'écailles - communément appelés "chercheurs d'objets magiques". Archéologues, pilliers de tombes, érudits et aventuriers, ils n'en sont pas moins de fidèles serviteurs de Nanya. Yourinzi est à la tête de trois équipes de six personnes et engage parfois des mercenaires pour se lancer dans une quête particulièrement importante. Le but est de retrouver des objets mythiques pour que les mages des écoles d'Onyr puissent les dupliquer ou les étudier. Bien qu'il ne soit pas vraiment apprécié, ce mage sait avoir l'appui de Nanya elle-même, qui l'envoie en mission de temps à autres. Il arrive qu'au lieu de ramener l'objet, la Chimère lui demande de le détruire sur place sans poser de question.

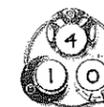
Description

Petit, l'œil vif, sa face de rongeur ne plaide pas en sa faveur. Pourtant, c'est un idéaliste plus qu'un voleur ou un pillier. Il erre, appuyé sur un immense bâton orné d'un cartouche.

Caste : Mages (Mage)

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

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



Chance : 6
Maîtrise : 4

Armure : aucune
Initiative : 3d

Seuils de blessure

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

Interdit : Loi du Partage
Privilèges : Leurre, Messenger (un flux), Prévoyance
Avantages : Chance, Empathie naturelle
Désavantages : Insignifiant, Méfiance

Compétences : Armes contondantes 2, Armes de distance 6, Corps à corps 6, Acrobatie 3, Athlétisme 4, Discrétion 9, Escalade 8, Esquive 9, Natation 7, Conn. de la magie 11, Conn. des animaux 5, Conn. des dragons 3, Géographie 10, Histoire 5, Orientation 8, Astrologie 7, Cartographie 10, Estimation 9, Lire et écrire 5, Premiers soins 6, Alchimie 9, Artisanat 3, Contrefaçon 9, Pièges 7, Crochetage 8, Déguisement 8, Pickpocket 7, Baratin 8, Conte 9, Éloquence 5, Marchandage 9, Psychologie 8, Castes 2, Diplomatie 3, Dressage 7

Compétences de magie : Magie Instinctive 6, Magie Invocatoire 4, Sorcellerie 8, Sphères des Vents 6, Sphère des Océans 6, Sphère des Rêves 8



E. MICHALAK

Benadj Akarim-zûl

poète errant

Benadj est un ancien érudit devenu justicier itinérant. Sorte de croque-mitaine, il incarne pour une bonne part des serviteurs de Kor la liberté et la justice qui sauront les protéger des puissants. Parfois plaisanterie, parfois cauchemar, son nom refroidit les banquets et les orgies, laissant planer sur tous les maîtres du monde une épée de Damoclès insaisissable.

Historique

Ancien érudit, Benadj est l'un des rares à avoir quitté la structure clanique zûl afin de postuler auprès d'Ozyl. Persuadé de la sagesse infinie qui repose dans les écrits du passé, il est lentement devenu un Sage respecté. Mais au plus profond de lui-même, Benadj est un anarchiste, de plus en plus convaincu que les structures existantes ne sont que des insultes à l'intelligence de l'homme.

Tenté par l'Humanisme, il disparut un jour de sa caste afin d'en suivre les voies.

Mais horrifié par le fanatisme des Humanistes, il refusa de les suivre et se mit à arpenter le Royaume de Kor afin de vivre seul et libre, combattant les extrémistes de tous bords.

Devenu une légende, ce matamore poète est douloureusement ressenti comme un juge vigilant, châtiant les puissants pour leurs excès.

description

Benadj est un homme de quarante ans, au front dégarni, portant de curieuses besicles rectangulaires. Sa tenue usuelle se compose de bottes de cuir brun et d'un pantalon ample gris retenu par une fine ceinture d'argent tressé où sont accrochés un cimenterre et une dague.

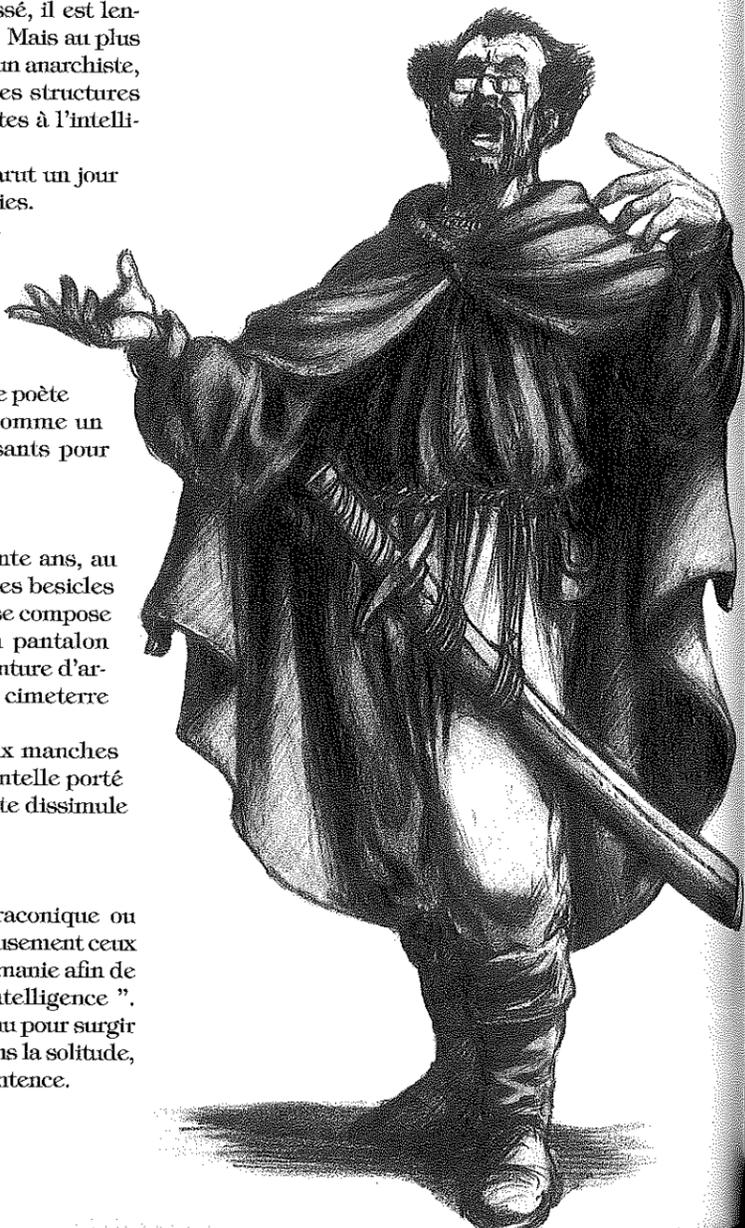
Un justaucorps de coton noir aux manches bouffantes et aux poignets de dentelle porté sous une lourde pèlerine anthracite dissimule une fine cotte de maille.

mentalité

Benadj déteste le fanatisme, draconique ou humaniste. Il pourchasse silencieusement ceux qu'il juge dévorés par leur mégalomanie afin de faire régner une "justice de l'intelligence". Duelliste émérite, Benadj est connu pour surgir de nulle part, piégeant sa proie dans la solitude, une tirade poétique pour toute sentence.

Alliés et ennemis

Benadj est officiellement recherché par la caste des érudits afin de le châtier pour ses assassinats, mais personne ne semble pressé de le retrouver. On dit que certains érudits l'auraient aidé et que d'autres auraient tenté de le retrouver afin de suivre ses enseignements. Il aurait même servi les Historiens à son insu. Benadj est un véritable cauchemar pour la caste des protecteurs, qui est harcelée dès que sa présence est rapportée dans la région. Pour l'heure Benadj serait à Jaspor, où trois marchands (dont deux Usuriers) ont déjà été retrouvés la tête tranchée par une fine lame. La caste des commerçants a engagé des mercenaires afin de le retrouver et de lui faire avouer ces meurtres.



Synda Torin

éclaireur

Synda est un Belgorien exilé, forcé de quitter Iacustre à cause d'une affaire conjugale. Peu enclin au duel, il a préféré partir découvrir ce Royaume de Kor dont un fils de Szyl lui avait un jour conté les merveilles. Intégré à la caste des voyageurs en raison de sa formidable aptitude à la survie, il est devenu un guide honorable et s'est un peu départi de son image de barbare sanglant pour devenir un éclaireur recherché par plusieurs maîtres de caravanes. Bien que d'un naturel solitaire, il apprécie de se plonger parfois dans la cohue des cités afin de ripailler et de négocier quelques contrats. Bien taillé et avenant, Synda est incapable de s'attacher à une femme, bien que ses fréquents festins se terminent souvent avec une belle au bras.

Description

Synda est un athlète d'un mètre quatre-vingt, portant une crinière brune taillée à la dague. Bel homme, il est avare de sourires et jette plus souvent des regards foudroyants à ses interlocuteurs. Il est toujours vêtu d'une maille d'acier portée sous une chemise de cuir de zaal. Des braies vertes en tissu galyr, souvent tachées, s'enfoncent

dans des bottillons de marche ferrés. Synda ne quitte jamais un imposant glaive runique à deux mains dont la provenance est son secret. Il l'a volé au gardien d'une citadelle nécromantique de la Principauté de Marne et ne souhaite pas se le voir confisqué pour sorcellerie. Il utilise l'arc à l'occasion, mais plus souvent des hachettes de lancer. Synda circule à pied et lorsqu'un cheval lui est fourni pour un contrat, il a tôt fait d'en descendre afin d'aller examiner la route si le moindre doute le saisit.

Caste : Voyageurs (Voyageur)

FOR	8	RÉS	8
INT	5	VOL	6
COO	9	PER	10
PRÉ	7	EMP	5

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



Chance : 6
Maîtrise : 4

Armure : 28
Initiative : 5d

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

Interdit : La Loi de la Liberté
Privilèges : Connaissance du monde, Fils de la Terre, Solitaire
Avantages : Agilité, Charme, Sens accru (ouïe), Sens de l'orientation, Sixième sens
Désavantages : Frénésie, Mauvais œil (belgorien)

Compétences : Armes tranchantes 8, Armes de distance 6, Corps à corps 5, Athlétisme 6, Équitation 5, Escalade 5, Natation 7, Pister 8, Conn. des animaux 6, Géographie 6, Orientation 6, Astrologie 3, Cartographie 4, Herboristerie 3, Premiers soins 5, Lire et écrire 3, Pièges 5, Marchandage 3, Intimidation 7

Équipement :
glaive zangarien
[Int/Int Création : 25/15]
2 kg Init : +11 action Dmg :
(FORx2+12)+1D10]

personnalité

Caste : Érudits/Combatants (Sage/Spadassin)

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

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



Chance : 5
Maîtrise : 5

Armure : 18
Initiative : 4d

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

Interdit : plus aucun...
Privilèges : Ambassade, Anticipation, Aplomb, Botte secrète, Calligraphie, Linguistique, Mémoire, Vigilance
Avantages : Chance, Charme, Conviction
Désavantages : Déviance, Illusion

Compétences : Armes tranchantes 9, Discrétion 8, Escalade 6, Esquive 8, Conn. des animaux 6, Conn. des dragons 6, Géographie 8 (Empire zûl 10), Histoire 10 (Peuple zûl 12), Lois 6, Orientation 8, Cartographie 8, Lire et écrire 10, Artisanat 7 (Papeterie 9), Don artistique 9, Conte 9, Psychologie 7, Vie en cité 7, Intimidation 9, Séduction 6

Malia

capitaine du saltimbanque irisé

Malia est une marchande ysmirienne les plus en vue en raison de sa grande connaissance de la route maritime entre Oforia et Ephar. Elle a fait sa fortune avec Griff en transportant de l'huile noire. Veuve d'un ancien mercenaire reconverti dans la capitainerie disparu en voulant rallier Keyral en ligne droite afin de doubler des concurrents, elle décida d'investir une partie de sa fortune dans la construction d'un navire imposant qui deviendrait sa demeure. Le Saltimbanque irisé est l'un des plus gros caboteurs de l'est, mais la dévotion de Malia envers Ozyr lui assure la tranquillité des traversées. À bord, il est possible de charger plusieurs tonnes de fret, des animaux de monte et de loger une vingtaine de personnes. Avec quinze protecteurs, il est une cible peu attrayante pour les pirates. À son bord, l'on trouve une salle d'auberge et de jeux ainsi qu'une petite salle d'entraînement. Les voyages sont conviviaux sans être vraiment confortables. Il faut compter quinze jours pour rallier Ephar et encore autant pour Keyral.

Malia est dévouée à Ozyr et honore le Dragon par une cérémonie avant chaque départ. Elle connaît plusieurs dragons côtiers et toute entorse aux lois d'Ozyr se termine par "la planche".



E. MICHALAK

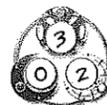
Description

Malia est âgée d'une quarantaine d'années. De taille moyenne, elle porte les cheveux roux frisés en carré. Elle s'habille souvent d'une robe de brocard vert brodée de jaune. Elle affectionne les bijoux et porte des boucles d'oreille en Sang de Kezyl. Sa robe dissimule un poignard, souvent inutile car elle est toujours suivie par un de ses protecteurs. D'un caractère rusé, elle défend la cause draconique avec pragmatisme, ce qui fait d'elle une marchande fière et respectée.

Caste : Commerçants (Négociant)

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

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



Chance : 7
Maîtrise : 3

Armure : 5
Initiative : 3d

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

Interdit : La Loi de l'Ordre
Privilèges : Expertise, Notoriété (Baie de l'Interdit), Ressources
Avantages : Augure favorable (Cité), Charme, Statut social, Protecteur x2 (5/3)
Désavantages : Incompétence (Technique), Vue défaillante

Compétences : Armes tranchantes 3, Corps à corps 4, Esquive 5, Natation 6, Conn. des dragons 5, Géographie 7 (Côte de l'Interdit 9), Orientation 6, Astrologie 6, Cartographie 6, Estimation 7, Lire et écrire 6, Jeu 5, Baratin 6, Marchandage 8, Vie en cité 5, Castes 4, Commandement 6, Diplomatie 5, Séduction 3

Nogrimmo

marionnettiste

Nogrimmo est un vieil homme originaire des cités blanches de Solyr. Convaincu très jeune des limites de la pensée draconique, il n'a eu de cesse durant toute sa vie de faire réfléchir ses semblables sur la véracité des enseignements des ailés. Cette attitude lui a fait lentement embrasser la philosophie humaniste même s'il s'est toujours caché de ses croyances. Il a été dans sa jeunesse approché par un dragon des cités, mais Nogrimmo a refusé son Lien en ironisant avant de s'enfuir. Obligé de se cacher, il redoute d'être un jour retrouvé par ce dragon furieux qui le recherche épisodiquement. Il a d'ailleurs troqué son vrai nom de Grigori contre celui de Nogrimmo. Souvent malmené dans sa jeunesse pour ses opinions à la limite du blasphème, il nourrit dans la vieillesse une sage imposture. S'il n'est officiellement qu'un artisan marionnettiste connu à Yris, il est secrètement un des principaux espions humanistes dans l'Empire de Solyr. Aidant les nombreux groupes en transit, il ne s'implique jamais personnellement mais offre un soutien financier, logistique et informatif très efficace.

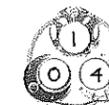
Description

Nogrimmo est âgé de près de soixante ans, une chevelure blanche courte mais épaisse déborde sur ses joues en de longs favoris. Il porte des besicles d'or sur un petit nez surmontant une épaisse moustache neigeuse. Il est d'ordinaire vêtu d'un pantalon ample gris, de sabots de bois et d'une tunique bleu foncé. Il n'est jamais armé et ses voisins ne l'ont jamais vu se battre. Nogrimmo aime à se faire passer pour un vieillard un peu sénile, geignard et timoré. Il n'en est rien, étant d'un naturel rusé et ironique, il se joue des apparences pour cacher ses véritables motivations.

Caste : Artisans (Artisan)

FOR	3	RES	4
INT	9	VOL	8
COO	4	PER	4
PRÉ	9	EMP	10

Physique : 2
Mental : 6
Manuel : 7
Social : 7



Chance : 2
Maîtrise : 8

Armure : aucune
Initiative : 2d

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

Interdit : La Loi de la Perfection, La Loi du Respect
Privilèges : Atelier, Autorisation, Notable, Outil, Routine
Avantages : Art Interdit (mécanismes), Conviction, Résistance à la Magie (globale)
Désavantages : Anomalie, Fragilité, Obsession (contester), Trouble mental

Compétences : Armes contondantes 3, Conn. des dragons 5, Histoire 7, Lois 5, Langage des signes 4, Lire et écrire 7, Artisanat 7 (Marionnettiste 9), Artisanat (Couture) 7, Mécanismes 9, Déguisement 7, Don artistique 6 (Spectacles de marionnettes 8), Don artistique (ventriloquie) 7, Jongler 5, Conte 8, Floquence 8



LES DRAGONS DANS LA SOCIÉTÉ

La légende de Hyrm

S'il est un homme que les sans-caste vénèrent, c'est bien Hyrm, ce bûcheron simple d'esprit qui, par son courage et son abnégation, gagna le droit de s'unir à un fils de Kroryn.

En des temps troublés par des guerres incessantes, où les villages vivaient dans la crainte des pillards, des Slaynns corrompus se liguèrent en une troupe de plus de deux mille guerriers et déferlèrent sur l'ouest du Royaume de Kor. Les cibles préférées de cette armée en campagne furent les petites villes et les villages isolés. Conscient du danger que représentait une telle quantité de guerriers, l'état-major des protecteurs lança une troupe militaire à la rencontre de la horde destructrice.

Les enfants des Grands Dragons développent des attitudes souvent fort différentes selon leurs origines et leur habitat. Il va sans dire que dans des régions peu enclines - pour ne pas dire hostiles - à accueillir les ailés, les comportements draconiques peuvent varier du tout au tout. Cependant, dans des environnements neutres ou favorables, certaines constances sont identifiables.

Arts

La notion d'art est assez éloignée de la préoccupation de la plupart des dragons. Certes, quelques enfants de Kezyr et de Khy peuvent éprouver quelques frissons élémentaires à la vue d'une œuvre réputée comme exceptionnelle, mais pour les autres, l'indifférence gratifie la plupart des productions humaines. À de rares exceptions, certains artisans élémentaires de très haute virtuosité ont pu éblouir, l'espace d'un instant, des dragons adultes. Il faut également constater que les plus jeunes dragons aiment à faire croire aux humains qu'ils sont tombés sous le charme de leur production - mais ceci n'est en fait rien de plus qu'un petit jeu immature. Les dragons peuvent cependant apprécier, à leur manière, une création humaine fonctionnelle qu'ils élèveront au rang " d'œuvre draconique ". Par exemple, les fils de Bronne sont sensibles aux magnifiques enceintes fortifiées de Kern, ceux de Kroryn apprécient la beauté des sortilèges enflammés et les fils de Kezyr, aux armes, armures et sculptures ouvragées des artisans.

" Le corps de notre Père n'est-il pas suffisamment vaste pour nous tous ? "

- Khy

Augures

Les dragons perçoivent les Augures de façon assez différente, selon qu'ils vivent en milieu urbain ou rural. Au cœur de la cité, les naissances sont si nombreuses et le taux de mortalité si élevé que les dragons accordent assez peu d'importance à l'avenir de ces mortels - ils préfèrent attendre que l'humain se distingue de ses congénères pour s'intéresser à son devenir. En milieu rural, une naissance est souvent synonyme de survie pour un foyer et symbole d'une lignée qui assure sa pérennité. Dans ce cadre, les dragons - et principalement les enfants de Heyra - guettent tous les signes exceptionnels qui peuvent conduire le petit homme à trouver sa voie. Les Augures sont alors l'un des indices déterminant dans les futures relations que les dragons entretiendront avec l'humain et surtout dans l'établissement possible du Lien.

castes

Bien que nées de l'autorité même des Grands Dragons, les castes sont vécues très différemment par les plus jeunes dragons, selon leur âge et leurs motivations du moment. Quelques régularités persistent cependant. Au yeux d'un dragon, il vaut mieux appartenir à l'une des huit castes et être citoyen qu'être un simple mortel. En définitive, l'appartenance à une caste est l'une des seules marques d'existence aux yeux des dragons - et autant dire qu'un sans-caste n'a que peu de chance de s'attirer l'attention d'un dragon.

Hormis les enfants de Bronne, pour qui il est nécessaire d'être protecteur pour être réellement pris en considération, et les fils de Kroryn pour qui ne pas être un combattant est méprisable, les autres dragons n'accordent que très peu d'importance à la caste d'appartenance. De plus, les jeunes dragons ne respectent rien de tout cela. Pour eux, un humain, quel qu'il soit, est un jouet en puissance. Seuls les adultes seront plus prompts à sanctionner un jeune dragon ayant dépassé les bornes vis-à-vis du membre d'une caste.

cités

Tant les dragons apprécient les cités draconiques, qui sont construites à leur image et abritent la demeure d'un de leur père, tant ils détestent les villes élevées de terre par des humains pour des humains. Dans ces dernières, hormis pour les plus jeunes, la sensation d'étouffement ne met jamais longtemps à prendre le dessus sur leur bien-être - la claustrophobie guette ! Ceci ne veut pas dire pour autant que les dragons fuient les villes, et rares sont celles qui n'accueillent aucun dragon en leur sein, mais bien souvent, leur comportement est inadéquat. Tantôt leur malaise prend le dessus et ils détruisent bâtiments et monuments pour " respirer ", tantôt leur maladresse, couplée à leur incompréhension des mœurs humaines, conduit à des résultats tout aussi destructeurs.

Au cœur des cités, par contre, la densité de dragons est très élevée, et ces derniers se comportent de façon adéquate et civilisée. Pour un voyageur, cela peut même conduire au spectacle fantastique que représente le ballet aérien permanent des dragons au-dessus des grandes cités draconiques.

conciles draconiques

À partir de l'âge adulte, les dragons aiment leur solitude autant que la présence de leurs congénères. Cette mentalité a donné naissance à un étonnant phénomène d'assemblées et de calendrier de rencontres dont seuls les dragons ont connaissance, et qui repose essentiellement sur les cycles élémentaires et les dates commémoratives d'événements purement draconiques, dont aucun humain n'a jamais pu saisir la périodicité. Ces réunions très hiérarchisées doivent leur nom aux premiers Élus qui, par leur

bravoure, méritèrent une invitation unique. Les Conciles mineurs ne regroupent qu'une poignée de dragons de même famille élémentaire. Bien que formelles dans leur tenue, ces rencontres n'ont souvent d'autre but que de permettre la discussion et l'échange d'informations, de conseils et d'énergies vitales. La présence de deux adultes est impérative, mais il arrive que des dragons vénérables se déplacent pour participer aux débats - qui prennent alors une tournure nettement moins " démocratique "...

Les Conciles les plus fréquents, également appelés " conseils draconiques ", ont pour objectif de réunir des adultes et des sages en vue de statuer sur des problèmes d'importance. Toutes les générations sont représentées, et les situations de crise impliquent parfois des dragons de différentes familles. Parfois, un humain méritant peut-être convié à l'une de ces rencontres - dans le cas de discussions politiques ou concernant l'avenir d'une région, par exemple.

Les véritables Conciles n'ont rien de commun avec ces modestes réunions entre dragons. Lors de ces gigantesques rassemblements, auxquels participent parfois certains Grands Dragons, ce sont les grandes lignes de la destinée du Royaume de Kor qui sont exposées, soumises à l'approbation des Pères et livrées à l'ensemble des ailés des différentes communautés. De mémoire d'humain, de tels événements n'ont lieu qu'une fois par siècle et constituent des tournants dans l'histoire du monde, tant par les décisions qui y sont prises que par les vagues élémentaires qui déferlent à plusieurs kilomètres à la ronde. Aucun Concile ne s'est tenu depuis trois générations humaines, mais Bronne envisage d'en convoquer un dans les années à venir pour statuer sur l'épineux problème des Humanistes. Certains Élus évoquent en frémissant la possibilité d'une nouvelle croisade, à destination cette fois de l'Empire Nésora...

conflits

Les dragons ont conservé le tempérament furieux et créateur de leur ancêtre, Moryagorn. Les luttes, les guerres et les conflits ne sont pour eux qu'un élément inéluctable du cycle cosmique de la création. Dès lors, ils ne rechignent que très rarement à affronter leurs frères et sœurs, pour peu que la cause de cette lutte leur semble cohérente et en adéquation avec leur phi-

La confrontation eut lieu aux abords du village de Molaa. Les combats furent sanglants, et les protecteurs périrent les uns après les autres sous les coups des barbares. Il fallut le courage de Hyrm et de quelques bûcherons qui, en tentant une sortie suicidaire, rendirent courage et espoir aux armées draconiques. Par cet acte de bravoure, Hyrm rentra dans la légende et devint Élu de Kroryn, mais refusa d'entrer dans les rangs des protecteurs, trop attaché à sa liberté de simple bûcheron.

losophie. Par exemple, les enfants de Brorne prendront les airs pour défendre l'équilibre et lutter contre l'hérésie, tandis que les fils de Kroryn le feront pour le simple fait de pouvoir prouver leur bravoure. Il va sans dire que cette interprétation des raisons d'un conflit est toute personnelle, et qu'il n'est pas rare de croiser des dragons de même famille dans deux camps opposés. Les Grands Dragons n'acceptent ces conflits que s'ils constituent une source de progression du système, mais rares sont ceux qui autorisent de telles transgressions des Édits si elles ne présentent aucun caractère d'urgence.

D'autre part, les dragons restent des êtres capricieux et orgueilleux, et les conflits entre deux frères jaloux sont monnaie courante. Malheur aux humains impliqués malgré eux dans une telle lutte !

DONS

Alors que les Faveurs accordées par le Lien sont régies de façon très stricte par des rites de passage et toujours soumises à l'approbation du Grand Dragon tutélaire, il n'est pas rare que des dragons, à partir de l'âge adulte, accordent momentanément des dons. Ceux-ci peuvent être octroyés sans dis-

inction à leur Élu ou à un groupe d'humains méritants sans qu'aucun Grand Dragon ne porte de jugement sur cet acte. Seules contraintes : ces dons ne peuvent servir à nuire à d'autres dragons et deviennent sans effet une fois les termes du contrat remplis - terme d'une mission, accomplissement d'une quête, faute répréhensible de l'humain, etc.

économie

Les dragons n'ont que faire de l'économie, qu'ils considèrent comme un concept purement humain - si ce n'est humaniste. Jamais ils ne s'impliqueront dans des conflits ou des discussions dont les tenants sont exclusivement économiques. Même les enfants de Khy valorisent le commerce en tant que système dynamique permettant une progression de la société humaine, et non comme une fin en soi. Aux yeux d'un dragon, l'argent ne représente rien de plus qu'un défaut propre à la seule race humaine - autant dire qu'il est impossible " d'acheter ", ou même d'intéresser un ailé grâce à un quelconque bien de valeur matérielle.

élus

Les Élus sont une dentée rare que les dragons protègent jalousement. À de rares exceptions, tout dragon qui se respecte désire - pour des motivations différentes et contrastées - s'unir à un humain dans le cadre du Lien. Dès lors, la grande majorité des dragons marque un plus grand respect pour ces humains qui ont eu l'honneur d'être choisis. Ils envient leurs frères et sœurs qui ont eu l'accord de leur Grand Dragon pour consommer cette union, et il n'est pas rare que des dragons sans Lien provoquent des Élus pour " jauger leurs qualités " ou s'en prennent à d'autres dragons, par pure jalousie. Les Grands Dragons regardent toujours ces actes avec une certaine ironie et ne prendront que très rarement de sanctions à l'égard des envieux.

enfance

Avant d'être membre d'une caste, un humain n'est rien pour la plupart des dragons. Cependant, les dragons adultes de sensibilité féminine ainsi que la progéniture de Heyra éprouvent des penchants maternels à la vue de

jeunes enfants. Il n'est pas rare que ces dragons tentent des actes héroïques pour sauver le petit être sans défense ou développent des comportements déplacés, comme prendre un enfant sur son dos pour le faire survoler dans les airs ou utiliser ses pouvoirs pour créer des effets magiques purement spectaculaires. Cette attitude est tolérée, car sans grandes conséquences, mais certains Grands Dragons s'opposent aux contacts entre leurs ailés et les jeunes humains - Kroryn et Brorne, notamment, jugent ce comportement dégradant et sans aucun intérêt. Parfois, certains dragons profitent de l'enfance des mortels pour jeter leur dévolu sur celui ou celle qui deviendra plus tard leur Élu.

générations

Les lois de l'âge et de la génération sont fondamentales aux yeux des dragons. Ces règles sont pour la plupart incompréhensibles pour les humains - et ceux qui parviennent à en appréhender une partie ne peuvent souvent que les juger rustres et barbares. La première des règles, suivie par tous les ailés, est de ne jamais venir en aide à un nouveau-né. Selon les coutumes draconiques, ce dernier doit surmonter seul les épreuves et la souffrance afin d'atteindre sa jeunesse. Les rares chasseurs de dragons - ou certains humains, voulant prouver leur bravoure - tentent d'identifier les nouveau-nés car ils sont convaincus de ne pas engendrer le courroux d'un dragon plus âgé. Dans les faits, ils se trompent, car même s'il ne protégera pas son jeune frère, tout dragon témoin d'un tel acte vengera la mort d'un ailé, comme le veulent les Édits. Une autre règle qui surprend les non-initiés a été surnommée par les humains " le Chant ". Cette règle de la bienséance draconique veut que tout dragon approchant d'une cité draconique ou du repaire d'un dragon plus âgé se présente, en émettant une série de ulèlements gutturaux. Ces mélodies sont perceptibles par tous les ailés présents à la ronde, mais certains Élus et mages doués d'une empathie particulièrement développée peuvent également l'entendre. Ne pas respecter cette marque de courtoisie peut être perçu comme un affront, voire une véritable déclaration de guerre par certains dragons soucieux du protocole.

Il existe une quantité d'autres habitudes qui, pour la plupart, peuvent se résumer à une série d'interdits - ne jamais tenter un contact

télépathique avec l'Élu d'un dragon plus âgé, ne jamais trahir la forme humaine d'un ancien ou d'un vieux dragon, ne jamais contester les décisions d'un ancien ou encore, lors d'envols groupés, toujours gagner les cieux par ordre croissant de génération.

HÉRÉSIES

Ce terme, qui n'existe pas en tant que tel chez les dragons, provient du discours enflammé des premiers Inquisiteurs - et en définitive, seuls les humains parlent de l'Humanisme et du Fatalisme comme " d'hérésies ", alors que les dragons les appellent communément " déviances " ou " écarts ".

Dans le cas du Fatalisme, même si des oppositions séculaires divisent les Grands Dragons, ces derniers sont convaincus que les humains ne sont pour rien dans cette déviance et que ce n'est pas de leur faute s'ils sont trop faibles pour résister au charme pernicieux de Kalimsshar. Tous les dragons, quel que soit leur âge, tiennent ce même raisonnement. Le problème se pose lorsqu'il s'agit de " soigner " ce mal - et là, les Grands Dragons se divisent. Certains, comme Khy et son père, ne voient dans le Fatalisme qu'une mauvaise voie d'épanouissement pour la race humaine, tandis que d'autres pensent que cette déviance est contagieuse et pousse l'humain à se pervertir - auquel cas, il faut sévir, comme Brorne et Ozyr le préconisent.

Le cas de l'Humanisme est plus complexe, car si les Grands Dragons trouvent qu'il est salutaire pour l'humanité de chercher des réponses et de s'investir dans les quêtes de connaissances interdites, peu comprennent pourquoi une telle compréhension du monde conduit les humains à minimiser leur propre puissance - et surtout à leur tourner le dos. Chacun tente, dès lors, de se faire son propre jugement et d'appliquer les remèdes qu'il croit appropriés.

Sorti de ce cadre philosophique, qui touche principalement les Grands Dragons et certains sages, les déviances sont plus ou moins bien vécues au jour le jour selon la région et, surtout, le tempérament des dragons rencontrés. En effet, il n'est pas rare que pour de simples raisons d'orgueil un dragon se lance dans un assaut punitif contre une demeure abritant des Humanistes ou, au contraire, les aide dans leur tâche - pour peu que cette dernière ne nuise pas directement aux Lois draconiques.

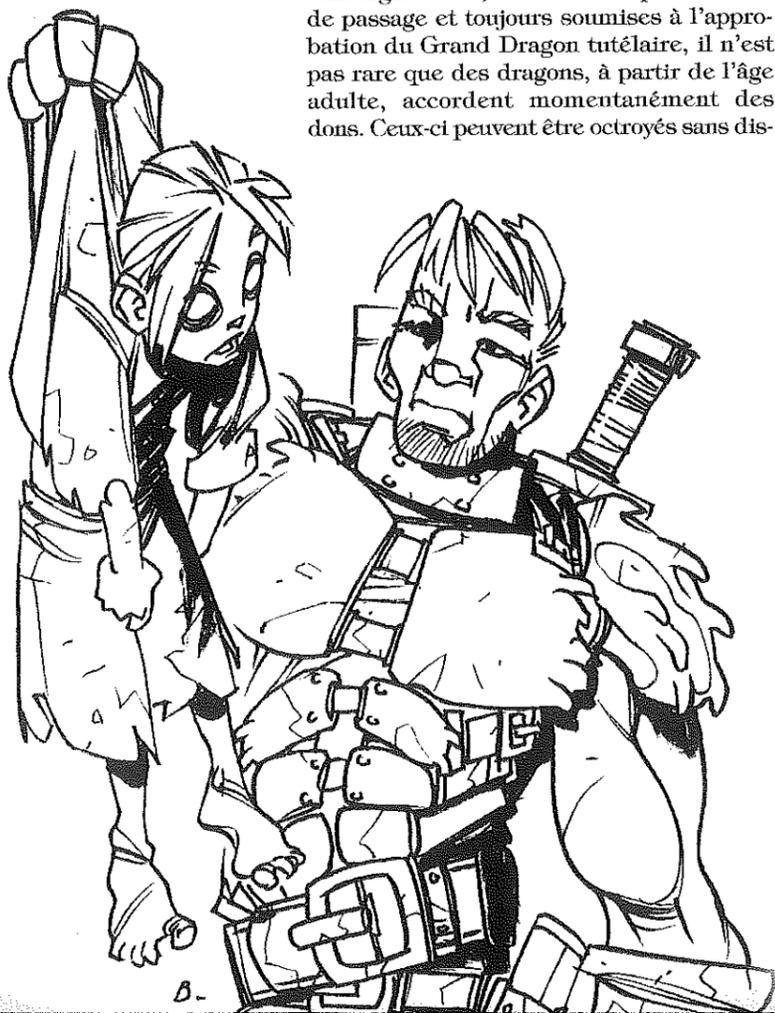
Les Édits draconiques

Tu ne détruiras pas la vie

Tu ne souilleras pas la terre

Tu ne t'opposeras pas à ton frère

Tu n'enfanteras pas de nouvelle espèce



Cependant, de temps à autre, un Grand Dragon décide de frapper et ses fils le suivent aveuglément dans ses prises de position. Force est de constater que les ennemis les plus virulents de l'Humanisme sont les Inquisiteurs et les Élus qui, par l'utilisation des Faveurs draconiques, affirment leurs privilèges et condamnent tout recours à la science.

Les Lois draconiques

Aucun dragon ne s'attaquera à un mortel, pour quelque raison que ce soit, sous peine de subir un châtement allant du bannissement à la mort.

Aucun mortel ne s'attaquera à un dragon, pour quelque raison que ce soit, sous peine de subir un châtement allant du bannissement à la mort.

Tout exercice de magie, de science, de technique ou de pensée déviante est passible des peines en vigueur dans l'état, le royaume ou la cité.

Toute action perpétrée à l'encontre de l'Être Primordial sera punie de mort.

Humains

Chaque Grand Dragon possède sa propre vision de l'humanité et tente de l'inculquer à ses descendants. Dans la plupart des cas, cet enseignement est suivi à la lettre mais, comme partout, il existe de jeunes audacieux qui veulent se faire une idée par eux-mêmes. Le point le plus sensible reste la cohabitation entre humains et dragons dans les villes et les cités draconiques. À l'exception des fils de Khy, l'environnement urbain déplaît à la majorité des ailés, qui tentent de réduire le problème à sa plus simple expression : puisque la cohabitation est difficile, mieux vaut ne pas cohabiter. Malheureusement, ce raisonnement montre très rapidement ses limites, et la majorité des situations se transforme vite en conflit. Dans la majorité des cas, cette cohabitation prend la forme d'un compromis dans lequel le dragon occupe une position dominante et laisse faire les humains tant qu'ils ne lui manquent pas de respect. Les situations les plus litigieuses se résolvent parfois grâce à l'intervention d'Élus ou de dragons plus compréhensifs. Seuls les cas extrêmes, tels que les soulèvements de population et les concentrations d'activisme et de rébellion, se résolvent dans la violence, la magie et les larmes.

Justice

Si les humains n'ont jamais été égaux devant les dragons, ces derniers ont également développé des conceptions très différentes de la justice, en fonction de leur famille et de leur âge. Les tribunaux ont entière autorité sur tout délit ou crime n'impliquant que des humains, à condition que lesdits délits ne visent pas, directement ou indirectement, l'autorité draconique - toutes les autres situations impliquent une intervention des ailés. Ces jugements draconiques étant pratiqués depuis la naissance de l'homme, il va sans dire que les tribunaux humains ont relativement peu de travail et d'autorité.

En définitive, le premier organe habilité à prendre des sanctions est la caste. À tout moment, des membres de haut rang de la caste peuvent, sur l'initiative ou les conseils d'un dragon, prendre des sanctions à l'égard du contrevenant. Le second juge naturellement invoqué par les habitants de Kor est l'Élu. En effet, tout Élu se doit, grâce à la sagesse qui lui confère le Lien, de s'investir personnellement afin que l'ordre et les lois soient respectés.

Les dragons eux-mêmes ne sont invoqués qu'en dernier recours, car nombre d'entre eux sont partisans d'une justice expéditive et directe. Lorsque les coutumes sont respectées, il arrive que plusieurs dragons acceptent d'étudier le cas et d'émettre un jugement impartial et juste - selon une conception toute draconique de l'univers. Les dragons se montrent intransigeants vis-à-vis des sans-caste, qui ne sont rien à leurs yeux, et des Élus, qui se doivent de montrer l'exemple.

Magie

Dans le Royaume de Kor, la magie est banale - pour ne pas dire banalisée. Humains et dragons trouvent les phénomènes magiques naturels et voient d'un œil soucieux l'absence passagère ou accidentelle de magie dans leur quotidien. Cette habitude conduit malheureusement à de nombreux incidents, car les dragons ne sont pas toujours maîtres de leurs émotions élémentaires, et il arrive que ces dérapages conduisent à certaines distorsions de la réalité - altérations climatiques, perturbation de l'équilibre des Sphères, naissances d'animaux pourvus de malformation...

Un humain utilisant ses capacités magiques à mauvais escient ne sera pas systématiquement rappelé à l'ordre, mais certains dragons persistent, en dépit de l'aval de leurs Parents, à condamner le don de magie fait aux mortels.

Reproduction

La reproduction draconique est un concept sacré, et aucun humain, pas même le meilleur des Élus, ne sera jamais jugé digne d'assister à la symbiose élémentaire qui offre la vie à un nouveau dragon. Lorsqu'il atteint l'âge adulte, un dragon peut entendre le chant de son Père qui, grâce au lien élémentaire qui unit chaque famille, guidera l'un de ses fils vers un endroit secret du monde.

Là, le dragon entamera une danse aérienne et provoquera des vagues d'énergie qui fertiliseront le sol, l'arbre, la roche ou le lac désigné par le Grand Dragon. Une fois la cérémonie achevée, le dragon quitte définitivement les lieux et oublie à jamais son passage, mais le Grand Dragon charge d'autres enfants de veiller sur l'endroit, où l'énergie élémentaire reste concentrée plusieurs années durant. Les vagues magiques s'entremêlent, alimentées par la puissance du Grand Dragon, avant de donner vie à un ailé. Tenter de s'immiscer dans cette intimité revient à s'exposer à une mort certaine, et aucun mortel n'a jamais survécu à la beauté d'un tel spectacle.

L'union entre dragons et humains est un sujet proscrit depuis les égarements de Kroryn et les incidents qui provoquèrent la mort des premiers Orphelins. Tous les Grands Dragons sont stricts sur ce point : copuler avec une race inférieure peut déstructurer la constitution élémentaire de tout dragon, et la naissance de nouvelles espèces est for-

mellement interdite par les Édits. Tout contrevenant à cette restriction sera jugé par ses pairs.

sociétés secrètes

Ces sociétés n'ont en fait de secret que le nom. Hormis quelques groupuscules humanistes non encore infiltrés par les Élus de Kezyr, toutes sont manipulées par des dragons - pour ne pas dire des Grands Dragons. En effet, les sociétés secrètes sont un pôle d'attraction privilégié de l'attention des dragons. Non pas qu'ils aient envie de s'immiscer dans les luttes d'influence typiquement humaines, mais les fils de Moryagorn ont compris que les hommes affectionnaient les secrets et que ce goût pour la manigance risquait de leur nuire tôt ou tard. Dès lors, afin de forger l'humanité selon leurs désirs, ils manipulent une partie de celle-ci en infiltrant les sociétés secrètes et en manipulant certains de leurs membres - si ce n'est leurs guides.



LES ENFANTS DES GRANDS DRAGONS

" Il n'y a pas que le vin des mortels qui se bonifie avec l'âge... "

- Kalimsshar

généralités

Les neuf familles de dragons sont aussi différentes que les membres des castes dont leurs illustres parents sont à l'origine. Leurs caractéristiques physiques suffisent bien souvent à les distinguer, de par leur couleur, leurs dimensions, la forme de leurs ailes ou de leur tête chevaline, mais il existe de très nombreuses variations entre les ailés d'une même famille.

Le souffle des dragons

Chaque dragon possède une faculté qui lui permet, en fonction de sa famille et de son élément naturel, de projeter un souffle aux effets terrifiants. L'aspect et les particularités du souffle dépendent de la famille du dragon et de la réaction gazeuse produite au contact de l'air. Les dragons sont en effet pourvus de glandes, tout à fait organiques, qui libèrent un gaz chargé d'énergie.

L'âge et le vieillissement

L'âge est une notion fondamentale chez les dragons, car la taille et la puissance varient du simple au centuple entre un enfant et un vieux dragon - tout comme elles varient entre ce dernier et son Père, Grand Dragon, auprès de qui les anciens font figure de simples nourrissons. En moyenne, les nouveau-nés sont considérés comme des enfants durant un siècle avant de gagner le statut de jeune dragon, qu'ils conservent environ cinq siècles. Un dragon est donc déjà vieux de plusieurs vies humaines lorsqu'il devient adulte et le reste pendant quelques milliers d'années - à peine cinq mille ans pour les enfants de Szyl et de Khy, contre plus d'une dizaine de milliers d'années pour les fils de Bronne, Heyra et Ozyr, qui possèdent la plus grande longévité. Aucun dragon n'est véritablement vieux tant qu'il n'a pas vécu une dizaine de milliers d'années, et certains anciens, nés de la première génération de dragons, sont assez vieux pour avoir connu l'Ancien Temps.

Les dragons sont soumis aux mêmes règles de vieillissement que les autres espèces vivantes, mais certains phénomènes surnaturels, tels que le Lien, peuvent sensiblement accélérer leur croissance. Ainsi, un dragon enfant peut devenir un jeune dragon en seulement quelques dizaines d'années s'il parcourt le monde en compagnie de son Élu, et

qu'ils développent ensemble le Lien magique, source de pouvoir et de bouleversements. On raconte que des tempêtes d'énergie et d'autres phénomènes exceptionnels auraient également permis à des dragons adultes de vieillir subitement - mais plus que leur corps, c'est leur puissance et leur contrôle sur la magie élémentaire qui auraient connu une véritable altération.

La forme draconique

Mis à part les enfants de Khy, qui voient en l'homme une réelle perfection, les dragons préfèrent évoluer sous leur forme naturelle et conserver le corps pourvu d'écailles, d'ailes et de griffes qui leur permet de manier la magie de leur Sphère avec une facilité déconcertante. Les dragons les plus jeunes sont incapables de changer leur apparence, et les plus vieux, qui peuvent opter pour une forme humaine à partir de l'âge adulte, n'ont guère d'estime pour l'enveloppe de chair que les découvertes de Khy leur permettent d'emprunter. La plupart ne font appel à cette capacité que pour se fondre dans les communautés humaines - et uniquement s'ils y voient un intérêt personnel. En définitive, seuls les dragons de Khy et, à une moindre échelle, ceux de Szyl et de Kezyr, font régulièrement appel à leur forme humaine.

Une fois transformés, les dragons sont exposés aux mêmes périls que les véritables humains. Leur corps est fragile, leurs réflexes réduits et leur magie entravée par l'enveloppe charnelle et les membres de petite taille qu'ils ont souvent du mal à maîtriser. Leur épaisse cuirasse naturelle disparaît, ne leur laissant qu'une protection dérisoire et exposant leurs organes devenus entièrement humains aux moindres coups d'épée.

Le passage de la forme draconique à l'apparence humaine ne prend que quelques instants, mais certaines conditions doivent cependant être réunies.

Aucun dragon ne prendra le risque de se transformer en présence de témoins. Totalement vulnérables au moment de la transformation, ils préfèrent généralement s'isoler pour procéder au rituel qui changera leurs écailles en peau. De fait, peu de mortels savent véritablement comment se déroule la mutation, et l'on comprend facilement pourquoi le passage à la forme humaine des dragons est entouré d'une telle aura de mystère. La transformation s'accompagne très souvent d'une manifestation élémentaire correspondant à la famille du dragon - soulèvement des vents pour les enfants de Szyl, obscurcissement du ciel pour ceux de Kalimsshar, tremblement de terre pour les fils de Bronne - dont les effets peuvent être perçus sur plusieurs centaines de mètres à la ronde, en fonction de la puissance du dragon. Cependant, rares sont les humains capables de distinguer un véritable coup de tonnerre d'un phénomène élémentaire lié à la transformation d'un enfant de Szyl. Le retour à la forme draconique ne prend également que quelques minutes, mais une situation d'urgence ou une menace imminente peut écarter considérablement ce délai ; le dragon déchire alors son enveloppe humaine et retrouve sa cuirasse en une poignée de secondes, mais cet effort lui coûte - un dragon contraint à une telle extrémité perd en effet la moitié de ses Points de Magie.

spécificités techniques

Outre leurs capacités naturelles, les dragons se distinguent des autres formes de vie par quelques particularités techniques qui modifient sensiblement les règles de base de Prophecy. La gestion de leur Initiative, de leurs Seuils de blessures et des effets de leurs attaques, entre autres, méritent quelques précisions d'importance.

Tendances

Contrairement à la plupart des autres adversaires majeurs, les dragons ne peuvent en aucun cas faire appel aux Tendances. Parallèlement, tous les ailés possèdent la Tendance Dragon à 5 pour gérer les effets de sorts ou de capacités visant la Tendance. Seuls les enfants de Khy et de Kalimsshar disposent, en fonction de leur âge, d'une valeur de Tendances Homme et Fatalité, comme indiqué dans les pages qui suivent.

De fait, les dragons ne lancent qu'un seul dé, considéré comme celui du Dragon, et les réussites critiques sont toujours gérées grâce à la table du Dragon. Dans le cas de sortilèges, on comprend aisément que les dragons soient immunisés aux Contrecoups découlant des dés et qu'ils bénéficient facilement de Miracles draconiques.

Avec l'âge, certains dragons peuvent jeter et conserver un, voire deux dés supplémentaires lorsqu'ils utilisent leurs capacités magiques ou leur souffle.

Magie

La magie est une capacité naturelle des dragons, au même titre que leur souffle. Contrairement aux sortilèges utilisés par les mages, le temps d'incantation n'entre jamais en ligne de compte lors d'un combat, et les dragons peuvent déclencher instantanément tout sortilège de Magie instinctive ou de Magie invocatoire sans subir de malus sur les dés d'Initiative. Un sortilège est donc considéré comme une action de combat dénuée de tout modificateur d'Initiative. Seuls les temps d'incantation des sortilèges de Sorcellerie sont gérés de façon normale. Pour le reste, les effets des sortilèges lancés par un dragon sont exactement les mêmes que ceux décrits dans les différents chapitres traitant de la magie.

Blessures

Pour blesser un dragon, il faut que l'attaque lui cause suffisamment de dommages pour noircir une case correspondant à une blessure précise. Ainsi, contrairement à toutes les autres créatures, les dragons ne subissent pas une blessure de la catégorie directement supérieure si toutes les cases de la blessure inférieure sont déjà noircies. Par exemple, si un dragon de Bronne a déjà subi quatre Égratignures, il faudra lui infliger au moins 11 points de dommages pour lui causer une blessure légère. Toutes les blessures inférieures à ce seuil resteront sans effet.

À partir de l'âge adulte, certains dragons possèdent de plus, deux voire trois cases de Mort.

Initiative

Les dragons ont toujours la priorité sur l'Initiative. Bien que soumis aux règles classiques, ils agissent les premiers en cas d'égalité avec un adversaire d'une autre race - même les personnages des leurs opposants, devront obéir à cette règle des plus importantes.

Par ailleurs, comme vous le découvrirez dans le chapitre correspondant, les dragons de Szyl disposent d'une rapidité naturelle qui leur permet d'effectuer une action avant le début d'un combat - et ce, quels que soient les scores d'Initiative de leurs adversaires.

L'effet de peur

La menace représentée par un dragon sur le point d'attaquer est suffisamment impressionnante pour semer le doute dans l'esprit des combattants les plus endurcis. Cette influence sur le moral est représentée par un effet de peur, lié à l'âge et à la famille du dragon, qui peut faire fuir - ou tout du moins, réfléchir - ses adversaires.

Au début d'un combat contre un dragon, chaque adversaire doit effectuer un jet de

Ce gaz, une fois libéré, est altéré par l'oxygène et provoque un effet que beaucoup considèrent à tort comme magique. Les enfants de Bronne déclenchent ainsi de véritables secousses sismiques, les fils de Kroryn soufflent un jet de flammes ravageuses, les dragons de Kezyr crachent la foudre... Pour des raisons de simplicité, tous les souffles draconiques sont définis par une série de paramètres similaires que sont la portée, la zone d'effet et les effets eux-mêmes, qui ne provoquent pas tous des dommages, ainsi que le nombre d'actions nécessaires à son déclenchement. Chaque type de souffle est décrit dans le chapitre correspondant à la famille de dragons. Quelle que soit sa tranche d'âge, aucun dragon ne peut utiliser son souffle plus d'une fois par tour.

Mental + Volonté contre une Difficulté égale à la somme de la Caractéristique Présence et de l'Attribut Social du dragon. Certains dragons disposent de plus d'un bonus naturel, lié à leur apparence physique ou à leur réputation, comme indiqué dans les pages qui suivent.

Si ce jet est raté, le personnage fera tout pour éviter le combat, quitte à s'enfuir, et verra la Difficulté de tous ses jets de combat augmentée de 5 s'il se voit contraint ou qu'il décide tout de même d'affronter le dragon.

Les personnages qui le souhaitent ont le droit d'ajouter leur Tendance Dragon à leur score de base pour tenter de réussir ce jet, mais dans ce cas, ils ne pourront conserver le dé du Dragon s'ils font appel aux Tendances durant le combat. Cette option simule la décision d'un personnage de combattre un dragon qui, par sa présence, a tenté de faire reconnaître son autorité naturelle.

Ce type de jet peut également être demandé par le meneur de jeu lors de scènes d'ambiance - quand un dragon se pose, par exemple - pour simuler la majesté de ces créatures et marquer un temps d'arrêt. Si plusieurs dragons sont présents, le meneur de jeu est en droit de demander un jet de peur pour chaque dragon désireux d'user de cette faculté.

Le combat au sol

Habités à se battre dans les airs depuis leur naissance, les dragons ont appris à tirer avantage de leur taille pour affronter sur leur propre terrain les nouvelles races humaines et animales. La gestion des tours et des actions ne change pas, mais les effets de certaines attaques varient sensiblement.

Les attaques de zone

De par leur taille et celle de leurs membres, les dragons ont la possibilité de toucher simultanément plusieurs adversaires avec la même attaque, qu'elle soit de griffe, de souffle, de queue ou de morsure. N'importe quel autre type de balayage - seules les morsures doivent se concentrer sur une cible unique. Du moment que les cibles potentielles se trouvent à moins de 5 mètres les unes des autres, un dragon peut affecter un adversaire par valeur de sa tranche d'âge : 1 pour un enfant, 2 pour un jeune, 3 pour un adulte, 4 pour un vieux et 5 pour un ancien. Cette valeur n'est liée qu'à la morphologie du dragon et n'est aucunement affectée par le degré de réussite de son attaque. Ainsi, une attaque faible d'un vieux dragon causera moins de dommages, mais touchera plus d'adversaires qu'une attaque dévastatrice d'un jeune.

Par exemple, un dragon adulte pourra porter un coup de griffe qui infligera les mêmes dommages à 3 adversaires, du moment que ces derniers se trouvent dans une zone d'un diamètre maximum de 10 mètres.

Dans un souci évident de réalisme, le meneur devra annoncer que le dragon s'apprête à porter une attaque dite "de zone", car sa posture et sa préparation sont facilement reconnaissables. Les cibles d'une telle attaque ont toutes droit à un jet d'esquive, dont la Difficulté est normale pour la première cible - la plus proche - et réduite de 5 pour les cibles suivantes.

L'effet de recul

La force des dragons est telle que les adversaires de taille et de poids inférieurs s'exposent à un effet de recul. Cet effet est géré à la fois par l'âge du dragon et les Niveaux de Réussite obtenus sur ses attaques. L'effet de recul s'applique sur tous les adversaires de moins de 100 kg par tranche d'âge du dragon - un dragon adulte, de tranche d'âge 3, pourra ainsi faire vaciller et reculer un adversaire d'un poids inférieur ou égal à 300 kg. L'adversaire recule ensuite de 3 mètres par Niveau de Réussite de l'attaque et subit 1D10 points de dommages pour chaque tranche de 3 mètres supplémentaires aux trois premiers. Ainsi, un dragon portant un coup de griffe et obtenant 3 Niveaux de Réussite projettera son adversaire à 9 mètres de distance et lui infligera, au moment de la chute, 2D10 points de dommages - deux tranches de 3 mètres supplémentaires à la première tranche.

Seules les attaques physiques provoquent l'effet de recul, même si les souffles ont tendance à faire reculer naturellement les adversaires affectés.

Le combat aérien

Lorsqu'ils sont en vol, les dragons peuvent porter leurs attaques contre d'autres créatures volantes aussi bien que sur des adversaires au sol. Dans ce dernier cas, ils useront certainement de magie et de leur souffle, dont la portée grandit avec l'âge, mais le reste du combat se déroule de façon normale.

Adversaire en vol

Avant de déterminer l'Initiative, chaque combattant doit effectuer un jet opposé de Physique + Vol, sans Difficulté, pour déterminer qui prendra l'ascendant sur l'autre par ses manœuvres de placement et d'approche. L'adversaire ayant obtenu le meilleur résultat tirera profit du premier contact et pourra doubler la valeur d'un de ses dés d'action pour agir en premier. Ce bonus n'est applicable que sur le dé choisi pour effectuer la première action et uniquement dans le cas d'un engagement au contact - il ne peut en aucun cas être utilisé pour une attaque à distance, qu'elle soit magique ou de souffle.

Le reste du combat se poursuit normalement, et le défenseur peut tenter une action d'esquive sur cette première attaque.

Adversaire au sol

Un combat opposant des adversaires au sol et en vol ne modifie pas les règles d'Initiative, mais le mouvement, la portée et la zone d'effet des attaques deviennent fondamentales.

Si le combattant en vol reste en mouvement, tous ses adversaires voient leur Difficulté augmentée de 5 pour l'atteindre grâce à des projectiles ou des attaques à distance, à l'exception des attaques magiques, qui ont la faculté naturelle de suivre leur cible ou de se jouer des mouvements.

Pour chaque nouvelle action effectuée contre des adversaires au sol, le combattant en vol devra réussir un jet de Physique + Vol contre une Difficulté de 15, +5 par action supplémentaire. Ainsi, un dragon portant une attaque de souffle contre un groupe de personnages devra réussir un premier jet, contre une Difficulté de 15, et en effectuer un nouveau, contre une Difficulté de 20, pour porter une seconde attaque. Cette augmentation de la Difficulté simule le temps nécessaire à l'adversaire pour se remettre en position d'attaque, tout en gardant l'avantage du mouvement en vol. Si l'un de ces jets de manœuvre est raté, l'attaque qui suit voit sa Difficulté augmentée de 5 - en plus d'une éventuelle augmentation liée aux actions supplémentaires.

Atterrissage

Un dragon qui choisit de se poser en plein combat doit effectuer un jet de Physique + Vol contre une Difficulté de 15 + le plus haut score d'Initiative de ses adversaires. Si ce jet est réussi, le dragon détermine son Initiative et le combat se déroule de façon normale. S'il est raté, il lance également son jet d'Initiative, mais l'adversaire possédant le plus haut score pourra effectuer une première action, gratuite, sans dépenser le moindre dé d'Initiative. En cas d'égalité d'Initiative, les personnages possédant le plus haut score peuvent tous effectuer cette première action gratuite. Le dragon peut tenter une manœuvre de défense, mais il devra utiliser un dé d'action et subira les augmentations de Difficulté normales sur ses prochaines actions du tour. À l'inverse, il faut une action entière à un dragon pour s'arracher du sol et s'élever dans les airs. De fait, tous les adversaires disposant encore de dés d'action peuvent tenter une attaque, du moment qu'ils sont à portée.

Sous forme humaine

Lorsqu'un dragon prend forme humaine, les valeurs de ses Caractéristiques physiques sont divisées par 2. Il en va de même pour ses Attributs Physique et Manuel, ses Compétences de Combat et de magie, ainsi que son Indice de protection. Seuls les Attributs Mental et Social, les Caractéristiques mentales et la Réserve de magie - les Réserves de Volonté et de Sphères - ne sont pas altérés par le changement de forme.

Sous forme humaine, les dragons restent capables de manier différentes armes, de porter des armures et d'effectuer des actions assimilées à des Compétences, mais tous leurs jets s'effectuent avec l'Attribut et la Caractéristique en rapport. Ils sont donc incapables d'obtenir le moindre Niveau de Réussite. En fonction de leur famille, les dragons possèdent cependant des valeurs dans certaines Compétences, à l'image des dragons de Kroryn, capables de manier différentes armes, ou des enfants de Szyl, particulièrement habiles à l'arc. Seuls les jets impliquant ces Compétences spécifiques peuvent faire l'objet de Niveaux de Réussite.

Le temps nécessaire à un dragon pour prendre forme humaine et, inversement, pour reprendre sa forme draconique, varie en fonction de son âge et de sa famille. Ces données sont fournies dans les pages qui suivent.

Les caractéristiques techniques

Les Caractéristiques, Attributs, Compétences et capacités spéciales des dragons sont présentés en fonction de leur famille et de leur tranche d'âge. Il ne s'agit bien souvent que d'évaluations, de moyennes susceptibles de changer d'un individu à l'autre, mais les valeurs indiquées donnent une assez bonne estimation de la réelle puissance des dragons. Notez que même les dragons anciens, vingt fois plus puissants que les nouveau-nés, sont eux-mêmes des nouveau-nés comparés aux Grands Dragons...

Tous les dragons sont présentés de la façon suivante :

Description : une courte description physique du dragon, incluant ses particularités morphologiques, sa couleur et la matière de ses écailles.

Particularités : les spécificités techniques de cette famille de dragons - résistances particulières, immunités, avantages, bonus naturels, etc.

Taille : l'envergure, le poids et la taille du dragon en fonction de son âge.

Forme humaine : le temps nécessaire à la transformation et la description générale de l'apparence humaine de ces dragons.

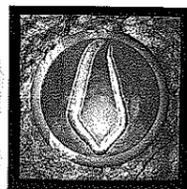
Compétences : les Compétences qu'il peut utiliser sous cette forme.

Interdit : la restriction physique, mentale ou comportementale inhérente à la forme humaine de ces dragons.

Pouvoirs spéciaux : les différentes capacités naturelles que les dragons de cette famille développent avec l'âge.

Le souffle : les caractéristiques techniques de leur souffle, différent pour chaque famille.

Caractéristiques : la liste de leurs Caractéristiques, Attributs et Compétences magiques.



LES ENFANTS DE BRORNE

Description

Les fils du Grand Dragon de la Pierre sont parmi les plus imposants et les plus puissants de tous les dragons. Leur cuirasse minérale, faite de silice et de granit, s'orne de reflets argentés à mesure que le temps fait son œuvre sur ces énormes masses de pierre mouvante. Les ailes gigantesques, une fois déployées, ressemblent à deux énormes murs de pierre, et bien que leur mobilité s'amenuise avec l'âge, les dragons de Brorne n'en sont pas moins de redoutables prédateurs aériens.

particularités

Tous les dragons de Brorne sont naturellement immunisés contre les sortilèges de la Sphère de la Pierre et les sorts ou effets provoquant la paralysie. À partir de l'âge adulte, ils sont de plus immunisés contre la foudre, l'électricité et tous les effets susceptibles d'altérer leur morphologie - modification de la taille, de la masse ou de n'importe quelle partie de leur corps. L'Indice de protection de leur armure naturelle ne peut être réduit d'aucune manière. Tout échec critique effectué contre un dragon de Brorne se traduit par la destruction immédiate de l'arme utilisée.

taille

Taille : 5 mètres + 6 mètres par tranche d'âge
Poids : 5 tonnes + 15 tonnes par tranche d'âge
Envergure : 4 mètres + 5 mètres par tranche d'âge

forme humaine

Sous forme humaine, les enfants de Brorne revêtent une apparence physique massive, aux épaules larges et aux traits carrés, presque grossiers. Leur âge et puissance peuvent être mesurés grâce aux tremblements qui ponctuent chacun de leurs pas - à peine perceptibles pour

les adultes, sonores pour les vieux et accompagnés de secousses pour les anciens. Ces dragons ne peuvent prendre forme humaine qu'à partir de l'âge adulte.

Transformation : 5 minutes par tranche d'âge du dragon vers l'homme, 2 par tranche d'âge de l'homme vers le dragon.

Compétences : Corps à corps 4 (+2 par tranche d'âge), Bouclier 4 (+2 par tranche d'âge), une Compétence d'arme à 5 (+2 par tranche d'âge), Commandement 4 (+2 par tranche d'âge)

Interdit : Incapables de transformer leur cuirasse en chair, les enfants de Brorne sont contraints de porter des vêtements et/ou armures couvrant l'intégralité du corps, tête comprise. Si leur "peau" se trouve exposée à l'air libre, de jour comme de nuit, ils reprennent instantanément leur forme draconique et perdent la moitié de leurs Points de Magie.

pouvoirs spéciaux

enfants

À partir de cette tranche d'âge, les dragons de la pierre sont immunisés contre tous les effets provoquant le recul et la peur.

Jeunes

À partir de cette tranche d'âge, les dommages infligés à un fils de Brorne par des armes tranchantes sont divisés par 2.

Adultes

À partir de cette tranche d'âge, toute réussite critique obtenue lors d'une attaque physique contre un dragon de la pierre avec une arme dépourvue d'enchantement entraîne la destruction immédiate de l'arme.

De plus, les fils de Brorne peuvent désormais se fondre et se déplacer dans la pierre sans aucune pénalité de mouvement.

vieux et anciens

Les dragons vieux et anciens sont insensibles aux dommages des armes métalliques et des armes dépourvues d'enchantement, qui se brisent au premier contact avec leur cuirasse.

Leurs attaques physiques divisent par 2 l'Indice de protection des cuirasses draconiques et réduisent à 0 celui de toute armure manufacturée.

enfant

FOR 14
INT 7
COO 6
PRÉ 8

RÉS 15
VOL 10
PER 6
EMP 6

Physique : 8
Mental : 5
Manuel : 2
Social : 2

Initiative : 3d
Armure : 40

Seuils de blessure

Égratignure 0000
Légère 00000 -1
Grave 0000 -3
Fatale 000 -5
Mort 0

Compétences : Vol 7, Souffle 6, Griffes 8 (dommages : FOR+7), Morsure 6 (dommages : FOR+12), Queue 6 (dommages : FOR+6), Esquive 6

Compétences de magie : Sphère de la Pierre 8, Magie instinctive 8, Magie invocatoire 6, Réserve de magie 20

Sorts : Tous ceux de niveau 1 de Magie instinctive et de Magie invocatoire.

jeune

FOR 20
INT 9
COO 7
PRÉ 10

RÉS 20
VOL 12
PER 8
EMP 8

Physique : 10
Mental : 6
Manuel : 4
Social : 3

Initiative : 3d
Armure : 50

Seuils de blessure

Égratignure 00000
Légère 00000 -1
Grave 0000 -3
Fatale 000 -5
Mort 00

Compétences : Vol 8, Souffle 8, Griffes 10 (dommages : FOR+7), Morsure 8 (dommages : FOR+12), Queue 8 (dommages : FOR+6), Esquive 8

Compétences de magie : Sphère de la Pierre 10, Magie instinctive 10, Magie invocatoire 6, Sorcellerie 4, Réserve de magie 25

Sorts : Tous ceux de niveaux 1 et 2 de Magie instinctive et de Magie invocatoire, plus ceux de niveau 1 de Sorcellerie.

adulte

FOR 25
INT 10
COO 8
PRÉ 12

RÉS 30
VOL 15
PER 10
EMP 10

Physique : 12
Mental : 8
Manuel : 5
Social : 4

Initiative : 2d
Armure : 60

Seuils de blessure

Égratignure 00000
Légère 00000 -1
Grave 00000 -3
Fatale 0000 -5
Mort 00

Compétences : Vol 10, Souffle 8, Griffes 12 (dommages : FOR+7), Morsure 10 (dommages : FOR+12), Queue 10 (dommages : FOR+6), Esquive 8

Compétences de magie : Sphère de la Pierre 12, Magie instinctive 12, Magie invocatoire 8, Sorcellerie 6, Réserve de magie 30

Sorts : Tous ceux de Magie instinctive et de Magie invocatoire, plus ceux de niveaux 1 et 2 de Sorcellerie.

vieux

FOR 30
INT 12
COO 6
PRÉ 15

RÉS 40
VOL 18
PER 12
EMP 12

Physique : 15
Mental : 10
Manuel : 5
Social : 5

Initiative : 2d
Armure : 80

Seuils de blessure

Égratignure 00000
Légère 00000 -1
Grave 00000 -3
Fatale 0000 -5
Mort 00

Compétences : Vol 8, Souffle 10, Griffes 15 (dommages : FOR+7), Morsure 12 (dommages : FOR+12), Queue 12 (dommages : FOR+6), Esquive 7

Compétences de magie : Sphère de la Pierre 14, Magie instinctive 12, Magie invocatoire 10, Sorcellerie 8, Réserve de magie 40

Sorts : Tous ceux de la Sphère de la Pierre.

ancien

FOR 40
INT 15
COO 5
PRÉ 20

RÉS 50
VOL 20
PER 15
EMP 15

Physique : 15
Mental : 10
Manuel : 4
Social : 3

Initiative : 2d
Armure : 100

Seuils de blessure

Égratignure 00000
Légère 00000 -1
Grave 00000 -3
Fatale 0000 -5
Mort 000

Compétences : Vol 8, Souffle 12, Griffes 15 (dommages : FOR+7), Morsure 15 (dommages : FOR+12), Queue 12 (dommages : FOR+6), Esquive 7

Compétences de magie : Sphère de la Pierre 15, Magie instinctive 15, Magie invocatoire 12, Sorcellerie 12, Réserve de magie 50

Sorts : Tous ceux de la Sphère de la Pierre.

Le souffle

En soufflant sur un sol naturel, les dragons de Brorne déclenchent une secousse sismique dont l'intensité, concentrée autour d'eux, suffit à arracher des fragments de roche qui volent vers ses adversaires.

Portée : Contact
Zone d'effet : 20 mètres par tranche d'âge

Nombre d'actions : 2

Effets : Chaque créature présente dans la zone doit effectuer un jet de Physique + Coordination contre une Difficulté de 20 pour éviter de tomber et de perdre immédiatement un dé d'action. Tous les adversaires présents voient la Difficulté de leurs actions physiques augmentée de 5 jusqu'à la fin du tour. Les roches tourbillonnantes infligent 1D10 points de dommages par Niveau de Réussite à tous les adversaires présents dans la zone.



LES ENFANTS DE KRORYN

Description

Les dragons du feu sont moins massifs que leurs frères de roche, mais leur musculature et leur puissance les rendent nettement plus meurtriers. Leur corps semé d'écaillés sombres, veinées de rouge, est parcouru d'arêtes et de luciers flamboyants dont l'intensité croît avec l'âge. La morphologie de leurs membres est très proche de celle des humains, mais leur gueule aux dents gigantesques suffit à inspirer la terreur.

particularités

Tous les enfants de Kroryn sont immunisés contre le feu, la chaleur et les effets des flammes naturelles et magiques. À l'inverse, les dommages infligés par des créatures aquatiques et des effets basés sur l'eau sont doublés, et chaque minute passée dans l'eau leur fait perdre 5 Points de Magie.

La Difficulté pour résister à l'effet de peur provoqué par un fils de Kroryn est augmentée de 5.

taille

Taille : 3 mètres + 5 mètres par tranche d'âge

Poids : 3 tonnes + 10 tonnes par tranche d'âge

Envergure : 6 mètres + 3 mètres par tranche d'âge

forme humaine

Les fils de Kroryn aiment généralement à se présenter sous la forme d'un guerrier musculeux, solidement bâti et doté d'un visage aux traits aussi agressifs que possible, mais certains dragons du feu, plus sociaux, préfèrent se pourvoir d'une beauté menaçante. Il est rare cependant qu'un fils de Kroryn sous forme humaine se déplace sans arme et sans armure. Ces dragons ne peuvent prendre forme humaine qu'à partir de l'âge adulte.

Transformation : 2 minutes par tranche d'âge du dragon vers l'homme, et réciproquement.

Compétences : Corps à corps 6 (+2 par tranche d'âge), Esquive 6, Athlétisme 6, une Compétence d'arme à 6 (+2 par tranche d'âge)

Interdit : Les dragons de Kroryn ne peuvent supporter le contact de la lumière lunaire sur leur peau humaine, aussi sont-ils incapables d'assumer cette forme une fois la nuit tombée. L'obscurité et les ténèbres surnaturelles n'influent pas sur cette limitation, mais un dragon hésitera tout de même à plonger dans une caverne privée des rayons du soleil.

pouvoirs spéciaux

enfants

Les dragons enfants gagnent un bonus de +2 à l'Initiative de leur première action de combat. Ce bonus est valable jusqu'à l'âge adulte, mais les dragons le perdent dès le passage à la vieillesse.

jeunes

À partir de cette tranche d'âge, les dragons peuvent doubler leur Force pour déterminer les dommages d'une attaque de contact visant une cible unique, et ce une fois par tour.

adultes

Sous forme humaine, les dragons adultes peuvent obtenir des Niveaux de Réussite sur n'importe quel jet de combat - qu'ils possèdent ou non la Compétence appropriée.

À partir de cette tranche d'âge, les dragons de Kroryn lancent et conservent 2 dés pour tous leurs jets de combat.

vieux et anciens

Dès la quatrième tranche d'âge, les dragons de Kroryn peuvent s'embraser et couvrir leur corps - draconique ou humain - de flammes élémentaires qui augmentent de 10 les dommages de toutes leurs attaques physiques. Tous les adversaires approchant à moins de 5 mètres du dragon - et à moins de 2 mètres sous forme humaine - subissent une attaque infligeant 20 points de dommages au début de chaque tour de combat. Aucune armure n'est prise en compte pour gérer cet effet.

enfant

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

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

Initiative : 4d
Armure : 25

Seuils de blessure

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

Compétences : Vol 8, Souffle 10, Griffes 12 (dommages : FOR+7), Morsure 12 (dommages : FOR+10), Queue 10 (dommages : FOR+6), Esquive 7

Compétences de magie : Sphère du Feu 9, Magie instinctive 8, Magie invocatoire 5, Réserve de magie 20
Sorts : Tous ceux de niveau 1 de Magie instinctive et de Magie invocatoire de la Sphère du Feu.

jeune

FOR	15	RÉS	15
INT	8	VOL	10
COO	12	PER	9
PRÉ	10	EMP	8

Physique : 9
Mental : 6
Manuel : 5
Social : 4

Initiative : 4d
Armure : 30

Seuils de blessure

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

Compétences : Vol 10, Souffle 12, Griffes 15 (dommages : FOR+7), Morsure 12 (dommages : FOR+10),

Queue 12 (dommages : FOR+6), Esquive 10

Compétences de magie : Sphère du Feu 12, Magie instinctive 10, Magie invocatoire 7, Sorcellerie 4, Réserve de magie 25
Sorts : Tous ceux de niveaux 1 et 2 de Magie instinctive et de Magie invocatoire de la Sphère du Feu, plus ceux de niveau 1 de Sorcellerie de la Sphère du Feu.

adulte

FOR	20	RÉS	20
INT	10	VOL	12
COO	15	PER	10
PRÉ	12	EMP	10

Physique : 10
Mental : 7
Manuel : 6
Social : 5

Initiative : 4d
Armure : 40

Seuils de blessure

Égratignure	0000	
Légère	00000	-1
Grave	0000	-3
Fatale	000	-5
Mort	00	

Compétences : Vol 12, Souffle 15, Griffes 15 (dommages : FOR+7),

Morsure 15 (dommages : FOR+10), Queue 15 (dommages : FOR+6), Esquive 10

Compétences de magie : Sphère du Feu 15, Magie instinctive 12, Magie invocatoire 8, Sorcellerie 6, Réserve de magie 30
Sorts : Tous ceux de Magie instinctive et de Magie invocatoire de la Sphère du Feu, plus ceux de niveaux 1 et 2 de Sorcellerie de la Sphère du Feu.

vieux

FOR	25	RÉS	25
INT	12	VOL	15
COO	15	PER	12
PRÉ	15	EMP	12

Physique : 12
Mental : 8
Manuel : 8
Social : 5

Initiative : 3d
Armure : 50

Seuils de blessure

Égratignure	00000	
Légère	00000	-1
Grave	00000	-3
Fatale	000	-5
Mort	00	

Compétences : Vol 12, Souffle 15, Griffes 15 (dommages : FOR+7), Morsure 15 (dommages : FOR+10), Queue 15 (dommages : FOR+6), Esquive 8

Compétences de magie : Sphère du Feu 15, Magie instinctive 14, Magie invocatoire 10, Sorcellerie 8, Réserve de magie 40
Sorts : Tous ceux de la Sphère du Feu.

ancien

FOR	30	RÉS	30
INT	15	VOL	18
COO	12	PER	15
PRÉ	20	EMP	15

Physique : 15
Mental : 10
Manuel : 6
Social : 5

Initiative : 3d
Armure : 60

Seuils de blessure

Égratignure	00000	
Légère	00000	-1
Grave	00000	-3
Fatale	0000	-5
Mort	00	

Compétences : Vol 10, Souffle 12, Griffes 15 (dommages : FOR+7), Morsure 15 (dommages : FOR+10), Queue 12 (dommages : FOR+6), Esquive 5

Compétences de magie : Sphère du Feu 15, Magie instinctive 15, Magie invocatoire 12, Sorcellerie 12, Réserve de magie 50
Sorts : Tous ceux de la Sphère du Feu.

Le souffle

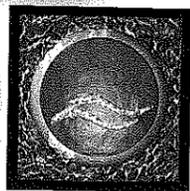
Les dragons de Kroryn crachent un jet de gaz qui s'embrase au contact de l'air, libérant une impressionnante gerbe de flammes.

Portée : 10 mètres par tranche d'âge

Zone d'effet : Tout individu présent dans la trajectoire et à moins d'un mètre de la cible par tranche d'âge du dragon.

Nombre d'actions : 2

Effets : Chaque créature située dans la trajectoire ou dans la zone d'impact du jet de flammes subit 20 points de dommages + 1D10 par Niveau de Réussite du jet de souffle. Toute matière inflammable s'embrase instantanément au contact de ce feu, considéré comme magique à tous points de vue.



LES ENFANTS DE OZYR

Description

Les descendants du Grand Dragon des Océans sont très différents des autres dragons. Nés en milieu aquatique, ils sont dotés de plusieurs nageoires, semblables à de petites ailes, et d'une cuirasse lisse et graisseuse. Leur long cou et leurs membres atrophiés constituent autant de handicaps en combat aérien que d'avantages certains dans l'eau.

" Pourquoi mes fils devraient-ils cracher des torrents de flammes ? Pour se défendre ? Et contre qui ? "

- Ozyr

particularités

Les dragons des océans sont capables d'évoluer sous l'eau sans aucune pénalité et reçoivent un bonus de +5 à toutes leurs actions physiques et magiques en milieu aquatique. Par contre, dans les airs, toutes leurs actions de combat voient leur Difficulté augmentée de 5.

Qu'ils soient sous forme humaine ou draconique, les dragons des océans peuvent obtenir des Niveaux de Réussite dans tous les jets impliquant des Compétences liées à la connaissance.

taille

Taille : 5 mètres + 10 mètres par tranche d'âge
Poids : 10 tonnes + 15 tonnes par tranche d'âge
Envergure : 6 mètres + 5 mètres par tranche d'âge

forme humaine

La forme humaine des dragons des océans leur permet de pénétrer dans les cités et les bibliothèques des érudits, mais ils ne supportent leurs atours de chair que quelques heures. Ils optent généralement pour un physique sobre, tant au niveau de l'apparence que de l'accoutrement - de simples robes ou toges ornées de symboles suffisent à les vêtir, bien que certains apprécient également les bijoux. Ces dragons ne peuvent prendre forme humaine qu'à partir de l'âge adulte.

Transformation : 10 minutes par tranche d'âge du dragon vers l'homme, 5 de l'homme vers le dragon.

Compétences : Toutes les Compétences de Mental à 6 (+2 par tranche d'âge)

Interdit : Comme leur Mère, les dragons de la connaissance ne peuvent enfermer le savoir dans un seul esprit et sont contraints de modérer deux formes humaines qui doivent impérativement parler et agir à tour de rôles. Si les deux corps se trouvent éloignés de plus d'un mètre par tranche d'âge, le dragon reprend instantanément sa forme originelle et perd la moitié de ses Points de Magie.

En combat, les deux corps humains agissent simultanément et se mettent généralement dos à dos.

pouvoirs spéciaux

Enfants et jeunes

Sans effectuer le moindre jet, les dragons des océans peuvent communiquer par télépathie avec n'importe quelle forme de conscience intelligente située à distance de vue.

En milieu marin, les dragons aquatiques avalent instantanément tout adversaire de moins de 2 mètres par tranche d'âge s'ils obtiennent une réussite critique sur une attaque de morsure.

Adultes

À partir de cette tranche d'âge, les dragons des océans peuvent effectuer un jet de Mental + Intellect contre une Difficulté de 15 + la Volonté de leur cible pour lire les pensées immédiates de tout individu humain. Cette Difficulté est augmentée de 10 pour découvrir une information précise.

vieux et anciens

Dès la quatrième tranche d'âge, ces dragons partagent la conscience de leur Mère et sont potentiellement capables d'obtenir réponse à n'importe quelle question concernant un événement passé ou existant.

Le combat marin

Le combat en milieu aquatique obéit aux mêmes règles que le combat aérien, mais chaque adversaire doit effectuer un jet de Physique + Natation au lieu de Physique + Vol. Les dragons des océans disposent donc d'un avantage certain sur leurs frères volants, car ces derniers ne possédant pas la Compétence, ils ne peuvent obtenir le moindre Niveau de Réussite...

Enfant

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

Physique : 6
Mental : 6
Manuel : 2
Social : 3

Initiative : 3d
Armure : 30

Seuils de blessure		
Égratignure	0000	
Légère	0000	-1
Grave	0000	-3
Fatale	000	-5
Mort	0	

Compétences : Vol 5, Natation 8, Souffle 6, Griffes 6 (dommages : FOR+7), Morsure 8 (dommages : FOR+12), Queue 6 (dommages : FOR+6), Esquive 6

Compétences de magie : Sphère des Océans 7, Magie instinctive 6, Magie invocatoire 8, Réserve de magie 25

Sorts : Tous ceux de niveau 1 de Magie instinctive et de Magie invocatoire de la Sphère des Océans.

Jeune

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

Physique : 6
Mental : 6
Manuel : 2
Social : 3

Initiative : 3d
Armure : 30

Seuils de blessure		
Égratignure	0000	
Légère	0000	-1
Grave	0000	-3
Fatale	000	-5
Mort	0	

Compétences : Vol 5, Natation 8, Souffle 6, Griffes 6 (dommages : FOR+7), Morsure 8 (dommages : FOR+12), Queue 6 (dommages : FOR+6), Esquive 6

Compétences de magie : Sphère des Océans 7, Magie instinctive 6, Magie invocatoire 8, Réserve de magie 25

Sorts : Tous ceux de niveau 1 de Magie instinctive et de Magie invocatoire de la Sphère des Océans.

Adulte

FOR	20	RÉS	20
INT	15	VOL	12
COO	12	PER	10
PRÉ	12	EMP	12

Physique : 10
Mental : 10
Manuel : 5
Social : 5

Initiative : 3d
Armure : 50

Seuils de blessure		
Égratignure	00000	
Légère	00000	-1
Grave	0000	-3
Fatale	000	-5
Mort	00	

FOR+5), Morsure 10 (dommages : FOR+12), Queue 8 (dommages : FOR+10), Esquive 5

Compétences de magie : Sphère des Océans 12, Magie instinctive 10, Magie invocatoire 12, Sorcellerie 8, Réserve de magie 35

Sorts : Tous ceux de Magie instinctive et de Magie invocatoire de la Sphère des Océans, plus ceux de niveaux 1 et 2 de Sorcellerie de la Sphère des Océans.

vieux

FOR	25	RÉS	30
INT	18	VOL	15
COO	10	PER	12
PRÉ	15	EMP	15

Physique : 12
Mental : 12
Manuel : 6
Social : 6

Initiative : 2d
Armure : 60

Seuils de blessure		
Égratignure	00000	
Légère	00000	-1
Grave	00000	-3
Fatale	0000	-5
Mort	00	

Compétences : Natation 12, Souffle 12, Griffes 8 (dommages : FOR+5), Morsure 12 (dommages : FOR+12), Queue 12 (dommages : FOR+10)

Compétences de magie : Sphère des Océans 15, Magie instinctive 15, Magie invocatoire 15, Sorcellerie 10, Réserve de magie 40

Sorts : Tous ceux de la Sphère des Océans.

Ancien

FOR	30	RÉS	4
INT	2	VOL	20
COO	8	PER	15
PRÉ	2	EMP	18

Physique : 12
Mental : 15
Manuel : 5
Social : 6

Initiative : 2d
Armure : 80

Seuils de blessure		
Égratignure	00000	
Légère	00000	-1
Grave	00000	-3
Fatale	0000	-5
Mort	000	

Compétences : Natation 12, Souffle 15, Griffes 8 (dommages : FOR+5), Morsure 12 (dommages : FOR+12), Queue 15 (dommages : FOR+10)

Compétences de magie : Sphère des Océans 15, Magie instinctive 15, Magie invocatoire 20, Sorcellerie 15, Réserve de magie 50

Sorts : Tous ceux de la Sphère des Océans.

Le souffle

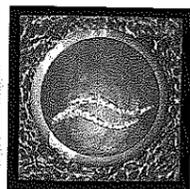
Grâce à leur souffle, les dragons aquatiques sont capables d'influer sur les courants pour créer des siphons et des raz-de-marée. Ils ne peuvent utiliser cette capacité qu'en milieu marin, mais rien ne les empêche d'en projeter les vagues dévastatrices sur la terre ferme.

Portée : 10 mètres par tranche d'âge autour du dragon

Zone d'effet : Jusqu'à 50 mètres de diamètre par tranche d'âge autour du dragon

Nombre d'actions : 2

Effets : Outre les effets physiques de ces courants et vagues déferlantes, tout individu présent dans la zone d'effet doit effectuer un jet de Physique + Résistance contre une Difficulté de 10 + 5 par Niveau de Réussite du jet de souffle pour ne pas suffoquer. Chaque jet raté provoque l'incapacité totale pendant un tour complet et augmente de 5 la Difficulté du jet suivant. Les victimes doivent effectuer un jet à chaque tour tant qu'ils sont dans l'eau. Si trois jets consécutifs sont ratés, la victime meurt noyée.



LES ENFANTS DE KEZYR

Description

Les enfants de Kezyr sont parmi les plus beaux de leur espèce. Doté d'écailles irisées et lumineuses, leur corps semble sculpté dans le plus pur des métaux par un orfèvre au talent inégalé. Leur silhouette élancée, aérienne, est un modèle d'articulation et de souplesse.

particularités

Les dragons du métal sont naturellement immunisés contre les effets de la foudre et des attaques basées sur l'électricité, dont ils absorbent l'énergie pour se nourrir depuis l'aube des temps.

En combat, leurs griffes et leurs dents tranchantes comme du rasoir divisent par 2 l'indice de protection de toute armure métallique, qu'ils lacèrent aussi facilement que du papier. Leur propre armure naturelle est de plus doublée face aux armes métalliques dépourvues d'enchantement.

taille

Taille : 5 mètres + 4 mètres par tranche d'âge
Poids : 5 tonnes + 5 tonnes par tranche d'âge
Envergure : 5 mètres + 3 mètres par tranche d'âge

forme humaine

Les enfants de Kezyr sont, avec ceux de Khy et de Szyl, les plus à l'aise dans leur enveloppe de chair, dont ils affectionnent tout particulièrement l'aspect. Leur beauté fascinante et leur corps aux proportions parfaites passent difficilement inaperçus, surtout lorsqu'ils sont vêtus d'armures aux détails superbement ouvragés. Ces dragons ne peuvent prendre forme humaine qu'à partir de l'âge adulte, mais ils sont capables de communiquer par la parole avec les humains dès leur plus jeune âge.

Transformation : 5 minutes du dragon vers l'homme, et réciproquement.

Compétences : Toutes les Compétences de Technique non limitées à 5 (+2 par tranche d'âge), une Compétence d'arme à 6 (+2 par tranche d'âge)

Interdit : Faits de métal à la pureté exceptionnelle, les dragons de Kezyr ne peuvent toucher de main humaine un objet manufacturé de qualité médiocre sans le réduire instantanément en poussière. Seuls les objets de qualité exceptionnelle résistent à cet effet.

pouvoirs spéciaux

Enfants

Tous les fils de Kezyr gagnent un dé d'Initiative et augmentent leurs dommages de 10 lorsqu'ils affrontent une créature de l'ombre.

Jeunes

À partir de cette tranche d'âge, les dragons du métal déchiquettent toute armure dépourvue d'enchantement s'ils obtiennent, sur une attaque physique, une réussite critique ou des dommages supérieurs au double de l'Indice de protection de l'armure.

Adultes

À partir de cette tranche d'âge, les dragons de Kezyr sous forme humaine peuvent obtenir des Niveaux de Réussite sur tous les jets impliquant des Compétences de Manuel ou de Social non limitées, qu'ils possèdent ou non la Compétence appropriée.

vieux et anciens

Dès la quatrième tranche d'âge, les dragons du métal lancent et conservent 2 dés pour tous les jets de combat, qu'ils soient sous forme draconique ou humaine, et pour les jets impliquant l'Attribut Manuel, sous forme humaine.

Enfant

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

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

Initiative : 4d
 Armure : 25

Seuils de blessure		
Égratignure	000	
Légère	0000	-1
Grave	000	-3
Fatale	000	-5
Mort	0	

Compétences : Vol 8, Souffle 8, Griffes 10 (dommages : FOR+8), Morsure 10 (dommages : FOR+12), Queue 8 (dommages : FOR+7), Esquive 8
Compétences de magie : Sphère du Métal 8, Magie instinctive 6, Magie invocatoire 6, Sorcellerie 6, Réserve de magie 20
Sorts : Tous ceux de niveaux 1 et de la Sphère du Métal.

Jeune

FOR	12	RÉS	12
INT	10	VOL	10
COO	12	PER	10
PRÉ	9	EMP	12

Physique : 8
 Mental : 8
 Manuel : 6
 Social : 5

Initiative : 4d
 Armure : 25

Seuils de blessure		
Égratignure	0000	
Légère	0000	-1
Grave	0000	-3
Fatale	000	-5
Mort	0	

Compétences : Vol 10, Souffle 10, Griffes 12 (dommages : FOR+8), Morsure 10 (dommages : FOR+12), Queue 10 (dommages : FOR+7), Esquive 10
Compétences de magie : Sphère du Métal 10, Magie instinctive 8, Magie invocatoire 8, Sorcellerie 10, Réserve de magie 25
Sorts : Tous ceux de niveaux 1 et 2 de la Sphère du Métal.

Adulte

FOR	15	RÉS	15
INT	12	VOL	12
COO	15	PER	12
PRÉ	12	EMP	15

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

Initiative : 3d
 Armure : 40

Seuils de blessure		
Égratignure	0000	
Légère	00000	-1
Grave	0000	-3
Fatale	000	-5
Mort	0	

Compétences : Vol 12, Souffle 12, Griffes 15 (dommages : FOR+8), Morsure 12 (dommages : FOR+12), Queue 10 (dommages : FOR+7), Esquive 10
Compétences de magie : Sphère du Métal 12, Magie instinctive 8, Magie invocatoire 10, Sorcellerie 12, Réserve de magie 30
Sorts : Tous ceux de niveaux 1 et 2 de la Sphère du Métal, plus ceux de niveau 3 de Sorcellerie.

vieux

FOR	20	RÉS	20
INT	15	VOL	15
COO	15	PER	15
PRÉ	15	EMP	18

Physique : 12
 Mental : 12
 Manuel : 10
 Social : 8

Initiative : 3d
 Armure : 50

Seuils de blessure		
Égratignure	00000	
Légère	00000	-1
Grave	00000	-3
Fatale	000	-5
Mort	00	

Compétences : Vol 12, Souffle 15, Griffes 15 (dommages : FOR+8), Morsure 12 (dommages : FOR+12), Queue 12 (dommages : FOR+7), Esquive 8
Compétences de magie : Sphère du Métal 15, Magie instinctive 12, Magie invocatoire 12, Sorcellerie 15, Réserve de magie 40
Sorts : Tous ceux de la Sphère du Métal.

Ancien

FOR	25	RÉS	25
INT	18	VOL	20
COO	12	PER	15
PRÉ	18	EMP	20

Physique : 12
 Mental : 12
 Manuel : 10
 Social : 8

Initiative : 3d
 Armure : 60

Seuils de blessure		
Égratignure	00000	
Légère	00000	-1
Grave	00000	-3
Fatale	0000	-5
Mort	00	

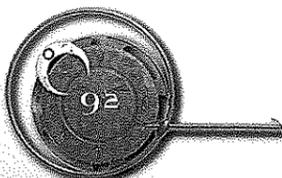
Compétences : Vol 10, Souffle 15, Griffes 15 (dommages : FOR+8), Morsure 12 (dommages : FOR+12), Queue 12 (dommages : FOR+7), Esquive 8
Compétences de magie : Sphère du Métal 15, Magie instinctive 15, Magie invocatoire 15, Sorcellerie 20, Réserve de magie 50
Sorts : Tous ceux de la Sphère du Métal.

Le souffle

Au contact de l'air, l'énergie libérée par les glandes des dragons de Kezyr se transforme en une salve d'éclairs et d'arcs électriques fulgurants.

*Portée : 10 + 10 mètres par tranche d'âge
 Zone d'effet : Toute cible à portée et dans la trajectoire*

*Nombre d'actions : 2
 Effets : La victime subit une attaque causant 1 blessure légère + 1 blessure légère - puis supérieure, une fois toutes les blessures légères noircies - par Niveau de Réussite du jet de souffle. Toutes les créatures se trouvant sur la trajectoire subissent une blessure par Niveau de Réussite, en commençant par les cases Égratignures. On considère la "trajectoire" comme une langue électrique, filant du dragon vers sa cible en crépitant d'énergie, large de 2 mètres par tranche d'âge du dragon. Aucune armure n'est prise en compte face à ce type d'attaque.*





LES ENFANTS DE HEYRA

Description

Les enfants de Heyra sont beaucoup moins agressifs que les autres ailés, tant dans leur comportement que dans leur physique, harmonieux, féérique. Leur corps tout entier semble sculpté dans le bois, l'herbe et les fleurs, et leurs écailles lisses allient la solidité du chêne aux couleurs des forêts printanières. Trapus et massifs, ils possèdent des ailes savamment articulées et des membres agiles qui leur permettent de se mouvoir dans les milieux les plus denses.

particularités

Les dragons des forêts bénéficient du respect de toutes les races animales et ne sont jamais inquiétés par les prédateurs. Ils peuvent de plus communiquer par télépathie avec n'importe quelle espèce vivante et comprendre les pensées formulées à leur intention.

Ils sont naturellement immunisés contre tous les types de poison et les effets visant, modifiant ou drainant leur énergie vitale. Cependant, le feu - naturel ou magique - et les armes mécaniques leur infligent deux fois plus de dommages.

taille

Taille : 5 mètres + 5 mètres par tranche d'âge
Poids : 6 tonnes + 10 tonnes par tranche d'âge
Envergure : 5 mètres + 5 mètres par tranche d'âge

forme humaine

La forme humaine des dragons de la nature est caractérisée par la grâce, la beauté et la simplicité des atours qu'ils choisissent. Indifféremment masculins ou féminins, les corps de ces dragons sont dotés d'une morphologie quasi parfaite, et seul leur regard permet de soupçonner leur nature magique. Leurs cheveux et leur voix, douce et chaude, sont

également caractéristiques. Ces dragons ne peuvent prendre forme humaine qu'à partir de l'âge adulte, mais ils peuvent comprendre et se faire comprendre des humains dès leur plus jeune âge.

Transformation : 2 minutes par tranche d'âge du dragon vers l'homme, 1 de l'homme vers le dragon.

Compétences : Toutes les Compétences de Mouvement à 4 (+2 par tranche d'âge), toutes les Compétences de Pratique à 6 (+2 par tranche d'âge), toutes les Compétences d'Influence à 2 (+2 par tranche d'âge)

Interdit : Fils des forêts et de la nature, les dragons de Heyra sont incapables d'abandonner le soleil et la terre en pénétrant dans des habitations ou des édifices dotés d'un toit et d'un plancher. S'ils s'y trouvent contraints, ils déchirent leur enveloppe de chair en quelques secondes.

pouvoirs spéciaux

enfants

Lorsqu'ils affrontent une créature corrompue, les enfants de Heyra gagnent un bonus de 2 par tranche d'âge sur tous leurs jets d'attaque et de dommages.

jeunes

Lors d'un combat en milieu forestier, les dragons de Heyra peuvent doubler, une fois par tour, la valeur de n'importe quel dé d'Initiative.

adultes

À partir de cette tranche d'âge, les dragons sont capables de soigner n'importe quel type de blessure ou de maladie sans effectuer le moindre jet. Ils ne peuvent utiliser ce pouvoir sur eux-mêmes.

vieux

Dès la quatrième tranche d'âge, un dragon de la nature peut prendre sa forme élémentaire et devenir une véritable parcelle de végétation - îlot d'arbres, clairière boisée, etc. Seul un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 20 permet de comprendre la nature magique du lieu.

anciens

Une fois par an, les plus anciens dragons de Heyra peuvent, sans effectuer le moindre jet, rendre la vie à n'importe quel corps mort depuis moins d'une semaine.

enfant

FOR	8	RÉS	10
INT	8	VOL	8
COO	7	PER	7
PRÉ	7	EMP	10

Physique : 6
Mental : 5
Manuel : 3
Social : 3

Initiative : 3d
Armure : 20

Seuils de blessure	
Égratignure	0000
Légère	0000 -1
Grave	000 -3
Fatale	000 -5
Mort	0

Compétences : Vol 6, Souffle 7, Griffes 8 (dommages : FOR+5), Morsure 7 (dommages : FOR+8), Queue 5 (dommages : FOR+5), Esquive 6
Compétences de magie : Sphère de la Nature 6, Magie instinctive 6, Magie invocatoire 6, Sorcellerie 5, Réserve de magie 20
Sorts : Tous ceux de niveaux 1 de la Sphère de la Nature.

jeune

FOR	10	RÉS	12
INT	10	VOL	10
COO	10	PER	10
PRÉ	8	EMP	12

Physique : 8
Mental : 8
Manuel : 4
Social : 4

Initiative : 4d
Armure : 25

Seuils de blessure	
Égratignure	0000
Légère	0000 -1
Grave	0000 -3
Fatale	000 -5
Mort	0

Compétences : Vol 8, Souffle 8, Griffes 10 (dommages : FOR+5), Morsure 8 (dommages : FOR+8), Queue 7 (dommages : FOR+5), Esquive 7
Compétences de magie : Sphère de la Nature 8, Magie instinctive 8, Magie invocatoire 8, Sorcellerie 7, Réserve de magie 25
Sorts : Tous ceux de niveaux 1 et 2 de la Sphère de la Nature.

adulte

FOR	15	RÉS	15
INT	12	VOL	12
COO	12	PER	12
PRÉ	10	EMP	15

Physique : 10
Mental : 10
Manuel : 5
Social : 5

Initiative : 4d
Armure : 30

Seuils de blessure	
Égratignure	0000
Légère	00000 -1
Grave	0000 -3
Fatale	000 -5
Mort	00

Compétences : Vol 8, Souffle 10, Griffes 12 (dommages : FOR+5), Morsure 10 (dommages : FOR+8), Queue 10 (dommages : FOR+5), Esquive 7
Compétences de magie : Sphère de la Nature 10, Magie instinctive 8, Magie invocatoire 10, Sorcellerie 10, Réserve de magie 30
Sorts : Tous ceux de niveaux 1 et 2 de la Sphère de la Nature, plus ceux de niveau 3 de Magie invocatoire de la Sphère de la Nature.

vieux

FOR	20	RÉS	20
INT	15	VOL	15
COO	12	PER	15
PRÉ	12	EMP	18

Physique : 12
Mental : 10
Manuel : 5
Social : 6

Initiative : 3d
Armure : 40

Seuils de blessure	
Égratignure	00000
Légère	00000 -1
Grave	0000 -3
Fatale	000 -5
Mort	00

Compétences : Vol 8, Souffle 12, Griffes 12 (dommages : FOR+5), Morsure 12 (dommages : FOR+8), Queue 12 (dommages : FOR+5), Esquive 7
Compétences de magie : Sphère de la Nature 12, Magie instinctive 12, Magie invocatoire 12, Sorcellerie 15, Réserve de magie 40
Sorts : Tous ceux de la Sphère de la Nature.

ancien

FOR	25	RÉS	25
INT	20	VOL	20
COO	10	PER	15
PRÉ	15	EMP	20

Physique : 15
Mental : 12
Manuel : 5
Social : 6

Initiative : 3d
Armure : 40

Seuils de blessure	
Égratignure	00000
Légère	00000 -1
Grave	00000 -3
Fatale	0000 -5
Mort	00

Compétences : Vol 6, Souffle 15, Griffes 12 (dommages : FOR+5), Morsure 12 (dommages : FOR+8), Queue 12 (dommages : FOR+5), Esquive 7
Compétences de magie : Sphère de la Nature 15, Magie instinctive 15, Magie invocatoire 15, Sorcellerie 15, Réserve de magie 50
Sorts : Tous ceux de la Sphère de la Nature.

Le souffle

Comme les spores de certains champignons et insectes, les glandes des dragons de la nature projettent un gaz vapoureux et empoisonné qui se répand en nuage sur le sol. Stagnant, extrêmement dense, ce nuage reste virulent plusieurs minutes avant de se dissoudre, de façon totalement inoffensive pour la végétation.

Portée : Autour du dragon

Zone d'effet : Nuage de 5 mètres de diamètre par tranche d'âge

Nombre d'actions : 1

Effets : Si le souffle est rapide, le nuage ne progresse que de 5 mètres par tour dans toutes les directions.

Tous les individus présents dans la zone d'effet doivent réussir un jet de Physique +

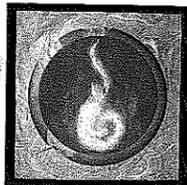
Résistance contre une Difficulté de 15 ou subir un empoisonnement causant 10 points de

dommages + 5 par Niveau de Réussite du jet de souffle, puis 1D10 points de dommages par

Niveau de Réussite au début de chaque nouveau tour tant que l'empoisonnement n'est pas stoppé. Tous les

adversaires présents dans le nuage effectuent, au début de chaque nouveau tour, un jet dont la

Difficulté est augmentée de 5 par tour.



LES ENFANTS DE NENYA

Description

Issus de magie pure et de fragments de rêves, les enfants de Nanya sont moins faits de chair et de sang que d'énergie. Si leur silhouette mouvante, trompeuse, abrite bel et bien des muscles et des organes, toucher un dragon des rêves reviendrait à poser la main sur une armure de métal auréolée d'éclairs et de brumes tourbillonnantes. Il est rare de les rencontrer en plein jour, car leur réel pouvoir s'affirme à la tombée de la nuit, qu'ils traversent comme des fantômes blentés et évanescents.

particularités

Les dragons de Nanya sont nimbés d'un voile brumeux qui augmente de 5 la Difficulté de toutes les actions physiques tentées à leur rencontre, mais augmente d'autant la Difficulté de leurs propres actions physiques, qu'elles soient d'attaque ou de manipulation.

Ils sont de plus naturellement immunisés contre toutes les attaques basées sur la foudre, l'électricité et la magie brute - telle qu'une annulation de pouvoirs, par exemple. Les jets de Volonté et de résistance aux effets magiques voient leur Difficulté réduite de 5 pour les dragons de Nanya.

taille

Taille : 5 mètres + 3 mètres par tranche d'âge

Poids : 3 tonnes + 3 tonnes par tranche d'âge

Envergure : 4 mètres + 2 mètres par tranche d'âge

forme humaine

Déroutante, caractérisée par une beauté froide et un visage lisse, souvent dépourvu de bouche et d'organes, l'apparence

humaine de ces dragons est semblable à leur forme draconique. Leurs atours - robes vaporeuses, bijoux étincelants - sont tout aussi mystiques et flottants.

Ces dragons ne peuvent prendre forme humaine qu'à partir de l'âge adulte.

Transformation : 1 minute par tranche d'âge du dragon vers l'homme, et réciproquement.

Compétences : Toutes les Compétences de Mental et de Social à 2 (+2 par tranche d'âge)

Interdit : Modelée par magie et maintenue par la seule concentration, la forme humaine des dragons de Nanya ne supporte pas le contact du monde réel - et se disloque dès qu'on la touche ou que ces dragons établissent un contact ou saisissent un objet.

pouvoirs spéciaux

Enfants

Les dragons de Nanya sont immunisés contre les effets de l'illusion et peuvent, en effectuant un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté variable, percer à jour toute mystification magique d'ordre physique ou mental.

Jeunes

À partir de cette tranche d'âge, les dragons de Nanya peuvent annuler le déclenchement ou l'effet d'un sortilège en dépensant autant de Points de Magie que le lancement du sortilège en nécessite.

Adultes

À partir de cette tranche d'âge, les dragons de Nanya sont immunisés contre tous les sortilèges de premier niveau qui les visent spécifiquement.

Vieux et anciens

À partir de cette tranche d'âge, les dragons des rêves sont immunisés contre tous les effets des sortilèges de deuxième niveau qui les visent spécifiquement et peuvent annuler de façon permanente les effets de n'importe quel enchantement ou sortilège actif - en dépensant un dé d'action, dans le cadre d'un combat.

Enfant

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

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

Initiative : 3d
Armure : 20

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

Compétences : Vol 7, Souffle 7, Griffes 4 (dommages : FOR+3), Esquive 6

Compétences de magie : Sphère des Rêves 10, Magie instinctive 8, Magie invocatoire 8, Sorcellerie 8, Réserve de magie 30
Sorts : Tous ceux de niveau 1 de la Sphère des Rêves.

Le souffle

À l'image de certaines pieuvres, les dragons de Nanya peuvent souffler un nuage gazeux et opaque, dans lequel ils se fondent presque totalement, et qui gêne les mouvements, obscurcit la vision et empêche l'activation des facultés magiques - principalement des sortilèges. Seuls les dragons de Nanya restent capables d'user de leur magie au sein de ce nuage.

Portée : Autour du dragon
Zone d'effet : 5 mètres de diamètre par tranche d'âge

Nombre d'actions : 2

Effets : Le nuage ne se forme et ne libère son énergie qu'à la fin du tour dans lequel il est créé. Au début du tour suivant, tous les jets d'attaque basés sur la précision - lancement de projectiles, visée - voient leur Difficulté augmentée de 5 par Niveau de Réussite du jet de souffle, dont la Difficulté est de 15 et qui s'effectue avec Mental + Souffle. De plus, chaque Niveau de Réussite obtenu interdit le lancement de tout effet magique d'un niveau de sort supplémentaire - avec 2 Niveaux de Réussite, seuls les sorts du troisième niveau peuvent être invoqués, et avec 3, aucun sortilège ne peut être lancé. Le nuage reste actif pendant 2 tours par tranche d'âge du dragon.

Jeune

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

Physique : 6
Mental : 8
Manuel : 5
Social : 5

Initiative : 4d
Armure : 20

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

Compétences : Vol 8, Souffle 8, Griffes 6 (dommages : FOR+3), Esquive 8

Compétences de magie : Sphère des Rêves 12, Magie instinctive 10, Magie invocatoire 10, Sorcellerie 10, Réserve de magie 30
Sorts : Tous ceux de niveaux 1 et 2 de la Sphère des Rêves.

Adulte

FOR	12	RÉS	10
INT	12	VOL	12
COO	10	PER	10
PRÉ	12	EMP	15

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

Initiative : 4d
Armure : 25

Seuils de blessure			
Égratignure	0000		
Légère	0000	-1	
Grave	0000	-3	
Fatale	00	-5	
Mort	0		

Compétences : Vol 10, Souffle 10, Griffes 7 (dommages : FOR+3), Morsure 4 (dommages : FOR+5), Esquive 8

Compétences de magie : Sphère des Rêves 12, Magie instinctive 12, Magie invocatoire 12, Sorcellerie 12, Réserve de magie 40
Sorts : Tous ceux de la Sphère des Rêves.

Vieux

FOR	14	RÉS	12
INT	15	VOL	15
COO	12	PER	12
PRÉ	14	EMP	20

Physique : 10
Mental : 12
Manuel : 6
Social : 6

Initiative : 3d
Armure : 30

Seuils de blessure			
Égratignure	0000		
Légère	0000	-1	
Grave	0000	-3	
Fatale	000	-5	
Mort	0		

Compétences : Vol 10, Souffle 12, Griffes 8 (dommages : FOR+3), Morsure 6 (dommages : FOR+5), Esquive 8

Compétences de magie : Sphère des Rêves 15, Magie instinctive 12, Magie invocatoire 15, Sorcellerie 15, Réserve de magie illimitée
Sorts : Tous ceux de la Sphère des Rêves, plus ceux de niveau 1 de toutes les autres Sphères.

Ancien

FOR	15	RÉS	15
INT	18	VOL	20
COO	12	PER	15
PRÉ	15	EMP	25

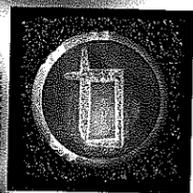
Physique : 10
Mental : 15
Manuel : 5
Social : 6

Initiative : 3d
Armure : 30

Seuils de blessure			
Égratignure	00000		
Légère	0000	-1	
Grave	0000	-3	
Fatale	000	-5	
Mort	00		

Compétences : Vol 10, Souffle 15, Griffes 8 (dommages : FOR+3), Morsure 8 (dommages : FOR+5), Esquive 6

Compétences de magie : Sphère des Rêves 18, Magie instinctive 15, Magie invocatoire 20, Sorcellerie 20, Réserve de magie illimitée
Sorts : Tous ceux de la Sphère des Rêves, plus ceux de niveaux 1 et 2 de toutes les autres Sphères.



LES ENFANTS DE KHY

Description

Les enfants du Grand Dragon des Cités sont l'exception qui déroutent les érudits versés dans l'étude des dragons. Depuis l'abandon de la forme draconique originelle de Khy, rares sont ceux qui peuvent se vanter d'avoir vu de leurs yeux un de ses fils sous ses atours d'écaillés. Cette forme, ils ne l'assument que, par illusion, lorsqu'ils projettent l'image d'un dragon aux formes lisses et harmonieuses, aux ailes fines, presque translucides, et au regard profondément humain. De telles apparitions sont extrêmement rares, car les enfants de Khy préfèrent leurs formes humaines et élémentaires.

particularités

Les dragons des cités sont immunisés contre les effets de l'illusion et de toutes les sortes de manipulations mentales.

Sous forme humaine, ils ne subissent aucun des effets influant spécifiquement sur les dragons, bien qu'ils restent capables d'utiliser leur magie naturelle, mais s'exposent à tous les effets susceptibles d'affecter spécifiquement les mortels.

À l'inverse de tous leurs frères ailés, les dragons de Khy ne disposent d'aucune faculté de souffle. Sous forme humaine, les enfants de Khy lancent et conservent le dé de l'Homme, au lieu de celui du Dragon, pour gérer tous les effets des actions et des réussites critiques.

taille

Taille : 4 mètres + 3 mètres par tranche d'âge
Poids : 2 tonnes + 4 tonnes par tranche d'âge
Envergure : 4 mètres + 2 mètres par tranche d'âge

forme humaine

La nature profondément humaine des enfants de Khy transparait dans les corps, les attitudes et les gestuelles incroyablement réalistes qu'ils se forgent, dès leur naissance, pour partager le quotidien de la population. Dès leur plus jeune âge, les enfants de Khy sont semblables en tous

points aux mortels. À l'inverse, il leur arrive de projeter l'illusion de leur forme draconique, mais uniquement pour se faire reconnaître d'autres dragons. Ils ne peuvent en aucun cas se battre sous cette forme, car Khy le leur a formellement interdit.

Transformation : 10 minutes par tranche d'âge de la cité vers le dragon, 1 par tranche d'âge pour modeler l'illusion draconique.

Compétences : Toutes les Compétences de Social à 6 (+2 par tranche d'âge), toutes les Compétences de Manuel à 4 (+2 par tranche d'âge)

Interdit : Fidèles à l'enseignement de leur Père, les dragons des cités ne peuvent révéler leur nature draconique lorsqu'ils sont sous forme humaine. En général, ils se contentent d'expliquer leurs pouvoirs par le Lien, la pratique de la Sphère des Cités ou même, depuis quelques années, l'influence des Étoiles. Un dragon brisant cet interdit est banni de la société des hommes et contraint d'assumer sa forme élémentaire pendant un nombre de générations humaines égal à sa tranche d'âge - il devient alors cité...

pouvoirs spéciaux

Enfants et jeunes

Dès leur plus jeune âge, les dragons de Khy sous forme humaine peuvent obtenir des Niveaux de Réussite sur n'importe quel jet de Compétence. Cependant, tant qu'ils ne sont pas adultes, ils sont incapables de comprendre et d'utiliser les Compétences de Technique limitées.

Leurs Caractéristiques et leurs Compétences ne sont aucunement modifiées lorsqu'ils sont sous forme humaine.

Adultes

À partir de cette tranche d'âge, les dragons de Khy peuvent obtenir des Niveaux de Réussite sur n'importe quel jet de Compétence. Ils sont capables de tromper n'importe quel dragon sur leur véritable nature, du moment qu'ils ne font pas usage de leur magie en leur présence.

Ils lancent et conservent de plus 2 dés de l'Homme pour toutes les actions impliquant l'Attribut Manuel ou Social.

Vieux et anciens

À partir de cette tranche d'âge, les dragons de Khy sous forme humaine peuvent se déplacer au sein de n'importe quelle cité humaine en se jouant des murs, des distances et des perceptions, humaines, animales et draconiques.

Enfant

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

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



Initiative : 3d
Armure : 25

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

Compétences de magie : Sphère des Cités 8, Magie instinctive 8, Magie invocatoire 6, Sorcellerie 6, Réserve de magie 20
Sorts : Tous ceux de niveau 1 de la Sphère des Cités.

Jeune

FOR	9	RÉS	8
INT	10	VOL	9
COO	10	PER	10
PRÉ	10	EMP	10

Physique : 6
Mental : 8
Manuel : 6
Social : 6



Initiative : 4d
Armure : 25

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

Compétences de magie : Sphère des Cités 10, Magie instinctive 10, Magie invocatoire 8, Sorcellerie 8, Réserve de magie 30
Sorts : Tous ceux de niveaux 1 et 2 de la Sphère des Cités.

Adulte

FOR	10	RÉS	10
INT	12	VOL	10
COO	12	PER	12
PRÉ	12	EMP	12

Physique : 8
Mental : 12
Manuel : 8
Social : 8



Initiative : 4d
Armure : 20

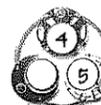
Seuils de blessure	
Égratignure	0000
Légère	0000 -1
Grave	000 -3
Fatale	00 -5
Mort	0

Compétences de magie : Sphère des Cités 12, Magie instinctive 12, Magie invocatoire 10, Sorcellerie 8, Réserve de magie 30
Sorts : Tous ceux de la Sphère des Cités.

Vieux

FOR	12	RÉS	12
INT	14	VOL	12
COO	15	PER	15
PRÉ	15	EMP	15

Physique : 8
Mental : 15
Manuel : 10
Social : 10



Initiative : 4d
Armure : 20

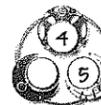
Seuils de blessure	
Égratignure	0000
Légère	0000 -1
Grave	000 -3
Fatale	000 -5
Mort	0

Compétences de magie : Sphère des Cités 15, Magie instinctive 15, Magie invocatoire 12, Sorcellerie 12, Réserve de magie 40
Sorts : Tous ceux de la Sphère des Cités.

Ancien

FOR	14	RÉS	14
INT	15	VOL	15
COO	16	PER	18
PRÉ	16	EMP	18

Physique : 10
Mental : 15
Manuel : 10
Social : 12



Initiative : 3d
Armure : 15

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

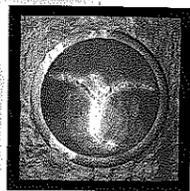
Compétences de magie : Sphère des Cités 15, Magie instinctive 15, Magie invocatoire 15, Sorcellerie 15, Réserve de magie 50
Sorts : Tous ceux de la Sphère des Cités.

La reproduction

En vieillissant, les enfants de Khy deviennent, dès la quatrième tranche d'âge, capables de se reproduire sous forme humaine et de donner naissance à de simples mortels, dont la seule particularité est de disposer d'un Lien avec leur père draconique. Ce pouvoir extraordinaire est l'un des secrets les mieux gardés du Royaume de Kor, et seul Kezr en soupçonne l'existence.

À propos des Tendances

Lorsqu'ils sont sous forme humaine, la valeur en Tendance Homme des dragons de Khy est utilisée en lieu et place de leur Tendance Dragon pour toutes les actions visant spécifiquement les Tendances. Leur Tendance Dragon reste utilisée lors de la gestion d'effets magiques.



LES ENFANTS DE SZYL

Description

Les enfants de Szyl sont semblables aux nuages. Légers et aériens, ils évoluent dans les cieux avec une grâce inégalée et peuvent, lors d'un combat, se révéler aussi prompts et meurtriers que la tempête. Leurs longues ailes diaphanes et leurs écailles lisses leur confèrent un éclat lumineux, qui semble capter et réfléchir les rayons du soleil. Leur forme draconique est à dominante gris et bleu - deux couleurs qu'ils conservent dans les yeux de leur corps humain.

particularités

Les dragons des vents sont immunisés contre tous les effets de la foudre ainsi que tous les sortilèges ou effets magiques influant sur la rapidité et la liberté de mouvement - entrave, ralentissement, immobilisation, etc.

En combat aérien, tous leurs jets de manœuvre pour approcher, atterrir ou prendre leur envol voient leur Difficulté réduite de 5. Tant qu'ils sont en vol, les dragons de Szyl augmentent de 5 la Difficulté de tous les jets d'attaque à distance, physiques ou magiques, effectués par des adversaires au sol. En contrepartie, la Difficulté de leurs jets de souffle est augmentée de 5 lorsqu'ils sont au sol.

Sous forme humaine, les dragons de Szyl conservent la valeur de leur Attribut Manuel comme s'ils étaient sous forme draconique.

taille

Taille : 6 mètres + 5 mètres par tranche d'âge
Poids : 3 tonnes + 4 tonnes par tranche d'âge
Envergure : 5 mètres + 5 mètres par tranche d'âge

forme humaine

La forme humaine des dragons de Szyl est marquée par la beauté exceptionnelle de leur corps et la grâce naturelle avec laquelle ils parlent, marchent et agissent.

Ces dragons peuvent prendre forme humaine dès la deuxième tranche d'âge, mais ne peuvent l'assumer plus d'une heure tant qu'ils ne sont pas adultes.

Transformation : 5 minutes du dragon vers l'homme, 2 de l'homme vers le dragon.

Compétences : Armes de distance 6 (+2 par tranche d'âge), toutes les Compétences de Mouvement à 4 (+2 par tranche d'âge), toutes les Compétences de Social à 2 (+2 par tranche d'âge)

Interdit : La nature aérienne des enfants de Szyl les empêche de poser le pied sur le sol et les contraint à flotter sur un coussin invisible située à 10 centimètres du sol par tranche d'âge.

pouvoirs spéciaux

Enfants et jeunes

Jusqu'à ce qu'ils atteignent l'âge adulte, les dragons de Szyl ignorent l'augmentation de Difficulté pour leurs actions supplémentaires. Ils sont de plus immunisés contre les effets des sortilèges de premier niveau de la Sphère des Vents.

Adultes

À partir de cette tranche d'âge, les dragons des vents lancent un dé d'Initiative supplémentaire, qu'ils ne conservent pas, au début de chaque tour de combat.

Ils sont de plus immunisés contre les effets des sortilèges de niveaux 1 et 2 de la Sphère des Vents.

vieux

Tant qu'ils sont dans les airs, les dragons de Szyl peuvent se rendre invisibles et fondre vers le sol ou d'autres créatures volantes, qui doivent réussir un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 5 + 5 par tranche d'âge du dragon pour comprendre leur présence. Les dragons redeviennent visibles dès qu'ils établissent un contact physique.

Anciens

À cet âge, les dragons de Szyl sont immunisés contre tous les sorts de la Sphère des Vents. Ils peuvent de plus déclencher une tempête sur une zone de 200 mètres de diamètre et faire tomber la pluie et la foudre.

Enfant

FOR	7	RÉS	5
INT	6	VOL	7
COO	12	PER	9
PRÉ	7	EMP	6

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

Initiative : 4d
Armure : 30

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

Compétences : Vol 10, Souffle 5, Griffes 6 (dommages : FOR+4), Morsure 5 (dommages : FOR+5), Queue 4 (dommages : FOR+4), Esquive 8

Compétences de magie : Sphère des Vents 8, Magie instinctive 8, Magie invocatoire 6, Réserve de magie 20

Sorts : Tous ceux de niveau 1 de la Sphère des Vents.

Jeune

FOR	8	RÉS	7
INT	8	VOL	9
COO	15	PER	10
PRÉ	9	EMP	8

Physique : 7
Mental : 7
Manuel : 5
Social : 5

Initiative : 4d
Armure : 25

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

Compétences : Vol 12, Souffle 7, Griffes 8 (dommages : FOR+4), Morsure 6 (dommages : FOR+5), Queue 6 (dommages : FOR+4), Esquive 10

Compétences de magie : Sphère des Vents 8, Magie instinctive 8, Magie invocatoire 8, Sorcellerie 6, Réserve de magie 25

Sorts : Tous ceux de niveaux 1 et 2 de Magie instinctive et de Magie invocatoire de la Sphère des Vents, plus ceux de niveau 1 de Sorcellerie de la Sphère des Vents.

Adulte

FOR	10	RÉS	9
INT	10	VOL	10
COO	15	PER	12
PRÉ	10	EMP	10

Physique : 10
Mental : 9
Manuel : 6
Social : 6

Initiative : 5d
Armure : 20

Seuils de blessure	
Égratignure	0000
Légère	00000 -1
Grave	000 -3
Fatale	00 -5
Mort	0

Compétences : Vol 15, Souffle 8, Griffes 8 (dommages : FOR+4), Morsure 8 (dommages : FOR+5), Queue 8 (dommages : FOR+4), Esquive 10

Compétences de magie : Sphère des Vents 12, Magie instinctive 10, Magie invocatoire 10, Sorcellerie 8, Réserve de magie 30

Sorts : Tous ceux de niveaux 1 et 2 de la Sphère des Vents, plus ceux de niveau 3 de Magie instinctive de la Sphère des Vents.

vieux

FOR	12	RÉS	10
INT	12	VOL	12
COO	15	PER	14
PRÉ	12	EMP	12

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

Initiative : 5d
Armure : 20

Seuils de blessure	
Égratignure	00000
Légère	00000 -1
Grave	000 -3
Fatale	000 -5
Mort	0

Compétences : Vol 15, Souffle 10, Griffes 10 (dommages : FOR+4), Morsure 8 (dommages : FOR+5), Queue 10 (dommages : FOR+4), Esquive 10

Compétences de magie : Sphère des Vents 12, Magie instinctive 15, Magie invocatoire 12, Sorcellerie 10, Réserve de magie 40

Sorts : Tous ceux de la Sphère des Vents, plus ceux de niveau 1 de la Sphère des Rêves.

Ancien

FOR	14	RÉS	12
INT	14	VOL	14
COO	12	PER	15
PRÉ	15	EMP	15

Physique : 12
Mental : 12
Manuel : 8
Social : 6

Initiative : 4d
Armure : 15

Seuils de blessure	
Égratignure	00000
Légère	00000 -1
Grave	0000 -3
Fatale	000 -5
Mort	00

Compétences : Vol 15, Souffle 12, Griffes 10 (dommages : FOR+4), Morsure 10 (dommages : FOR+5), Queue 12 (dommages : FOR+4), Esquive 8

Compétences de magie : Sphère des Vents 15, Magie instinctive 15, Magie invocatoire 15, Sorcellerie 12, Réserve de magie illimitée

Sorts : Tous ceux de la Sphère des Vents, plus ceux de niveaux 1 et 2 de la Sphère des Rêves.

La Tempête

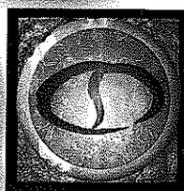
Toutes les créatures terrestres et aériennes présentes dans la zone voient la Difficulté de leurs actions physiques augmentée de 5. Au début de chaque tour, un éclair s'abat sur une cible désignée par le dragon et lui cause 20 + 3D10 points de dommage. Aucune armure n'est prise en compte.

Le souffle

Le souffle des dragons de Szyl se transforme en une salve d'énergie comparable à la foudre, qui file en sifflant vers sa victime - ou ses victimes, pour les plus vieux dragons.

Portée : 20 mètres par tranche d'âge
Zone d'effet : 1 cible par tranche d'âge
Nombre d'actions : 1

Effets : Chaque éclair inflige 5 + 1D10 points de dommages à sa cible - aucune armure n'est prise en compte.



LES ENFANTS DE KALIMSSHAR

Description

Vils et répugnants, les dragons de Kalimsshar sont caractérisés par la noirceur de leurs écailles et leur silhouette reptilienne, plus proche du lézard que du dragon. Leurs ailes sont courtes, mais musclées, et leur épine dorsale hérissée de points acérées. Leur mâchoire carnassière, souvent dotée de plusieurs rangées de crocs, abrite une langue bifide luisante de venin.

particularités

Les dragons de l'ombre sont immunisés contre tous les types de poison et de contamination naturelle ou magique, ainsi que le charme, l'influence psychologique, la peur et toutes les formes de manipulation mentale. De nuit, tous leurs jets de combat et de magie voient leur Difficulté réduite de 5, et la valeur de leur premier dé d'action, au début de chaque tour, est augmentée de 2 + la valeur de leur tranche d'âge.

Toutes les blessures infligées par des enfants de Kalimsshar sous forme draconique augmentent de 10 la Difficulté des jets de soin et de guérison.

La Difficulté de tous les jets de peur est augmentée de 5 face à ces dragons.

Sous forme humaine et draconique, les enfants de Kalimsshar lancent et conservent le dé de la Fatalité pour gérer tous les effets des réussites critiques et des Miracles.

taille

Taille : 4 mètres + 4 mètres par tranche d'âge

Poids : 5 tonnes + 5 tonnes par tranche d'âge

Envergure : 3 mètres + 3 mètres par tranche d'âge

forme humaine

Les dragons de l'ombre sont particulièrement à l'aise dans leur apparence humaine, qu'ils modèlent avec une précision et une

beauté diaboliques. Indifféremment masculins ou féminins, ces corps sont dotés d'un charme ténébreux, de traits fins, de cheveux soigneusement coiffés et d'atours élégants. Ces dragons peuvent prendre forme humaine dès leur naissance, mais seuls les adultes peuvent assumer cette forme en plein jour.

Transformation : 5 minutes du dragon vers l'homme, 2 de l'homme vers le dragon.

Compétences : Toutes les Compétences de Physique et de Social à 4 (+2 par tranche d'âge)

Interdit : La Marque de Kalimsshar se traduit par des écailles reptiliennes, couvrant les membres inférieurs de ses fils, dont l'ampleur augmente avec l'âge - de simples écailles, pour les plus jeunes, qui se transforment en une longue queue de serpent chez les anciens. Leur forme humaine se disloque dès qu'un humain pose le regard sur ces jambes reptiliennes.

pouvoirs spéciaux

enfants et jeunes

Tout être humain ou animal blessé par les griffes ou les crocs d'un dragon de l'ombre sous forme draconique doit effectuer un jet de Physique + Résistance contre une Difficulté de 5 + 5 par tranche d'âge ou être empoisonné - et subir instantanément 5 points de dommages par tranche d'âge et par tour.

adultes

À partir de cette tranche d'âge, les enfants de Kalimsshar lancent et conservent un dé supplémentaire de la Fatalité pour chaque jet de combat ou de magie.

De plus, sous n'importe quelle forme, ils peuvent générer en un tour une sphère de ténèbres opaques, de 3 mètres de diamètre par tranche d'âge, qui annule toute visibilité et augmente de 5 la Difficulté des jets de toucher et de magie impliquant le dé du Dragon.

vieux

À partir de cette tranche d'âge, les dragons de l'ombre régénèrent naturellement d'une case de blessure au début de chaque tour, en commençant par les cases Égratignures.

De plus, seuls les dragons peuvent désormais conserver le dé du Dragon dans un combat contre un enfant de Kalimsshar.

anciens

À cet âge, les dragons de l'ombre régénèrent de deux cases de blessure au début de chaque tour.

enfant

FOR 9
INT 7
COO 8
PRÉ 8

RÉS 12
VOL 10
PER 8
EMP 7

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



Initiative : 3d
Armure : 60

Seuils de blessure

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

Compétences : Vol 7, Souffle 7, Griffes 8 (dommages : FOR+5), Morsure 6 (dommages : FOR+6), Queue 5 (dommages : FOR+5), Esquive 6
Compétences de magie : Sphère de l'Ombre 8, Magie instinctive 6, Magie invocatoire 6, Réserve de magie 20
Sorts : Tous ceux de niveau 1 de Magie instinctive et de Magie invocatoire de la Sphère de l'Ombre.

jeune

FOR 12
INT 9
COO 10
PRÉ 10

RÉS 15
VOL 12
PER 10
EMP 9

Physique : 8
Mental : 8
Manuel : 5
Social : 6



Initiative : 4d
Armure : 50

Seuils de blessure

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

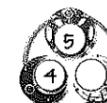
Compétences : Vol 8, Souffle 8, Griffes 10 (dommages : FOR+5), Morsure 8 (dommages : FOR+6), Queue 7 (dommages : FOR+5), Esquive 8
Compétences de magie : Sphère de l'Ombre 10, Magie instinctive 10, Magie invocatoire 8, Sorcellerie 6, Réserve de magie 25
Sorts : Tous ceux de niveau 1 de la Sphère de l'Ombre.

adulte

FOR 15
INT 10
COO 12
PRÉ 12

RÉS 18
VOL 15
PER 12
EMP 12

Physique : 10
Mental : 10
Manuel : 8
Social : 8



Initiative : 4d
Armure : 40

Seuils de blessure

Égratignure 0000
Légère 00000 -1
Grave 0000 -3
Fatale 000 -5
Mort 00

Compétences : Vol 10, Souffle 10, Griffes 12 (dommages : FOR+5), Morsure 10 (dommages : FOR+6), Queue 8 (dommages : FOR+5), Esquive 10
Compétences de magie : Sphère de l'Ombre 12, Magie instinctive 12, Magie invocatoire 10, Sorcellerie 8, Réserve de magie 30
Sorts : Tous ceux de niveaux 1 et 2 de la Sphère de l'Ombre.

vieux

FOR 18
INT 12
COO 15
PRÉ 15

RÉS 20
VOL 16
PER 15
EMP 14

Physique : 12
Mental : 12
Manuel : 8
Social : 8



Initiative : 4d
Armure : 30

Seuils de blessure

Égratignure 00000
Légère 00000 -1
Grave 0000 -3
Fatale 000 -5
Mort 00

Compétences : Vol 10, Souffle 12, Griffes 15 (dommages : FOR+5), Morsure 12 (dommages : FOR+6), Queue 10 (dommages : FOR+5), Esquive 10
Compétences de magie : Sphère de l'Ombre 15, Magie instinctive 12, Magie invocatoire 15, Sorcellerie 12, Réserve de magie 40
Sorts : Tous ceux de la Sphère de l'Ombre.

ancien

FOR 20
INT 15
COO 12
PRÉ 20

RÉS 25
VOL 20
PER 18
EMP 15

Physique : 15
Mental : 12
Manuel : 6
Social : 8



Initiative : 4d
Armure : 25

Seuils de blessure

Égratignure 00000
Légère 00000 -1
Grave 00000 -3
Fatale 0000 -5
Mort 00

Compétences : Vol 8, Souffle 15, Griffes 15 (dommages : FOR+5), Morsure 15 (dommages : FOR+6), Queue 12 (dommages : FOR+5), Esquive 8
Compétences de magie : Sphère de l'Ombre 15, Magie instinctive 15, Magie invocatoire 15, Sorcellerie 15, Réserve de magie 50
Sorts : Tous ceux de la Sphère de l'Ombre.

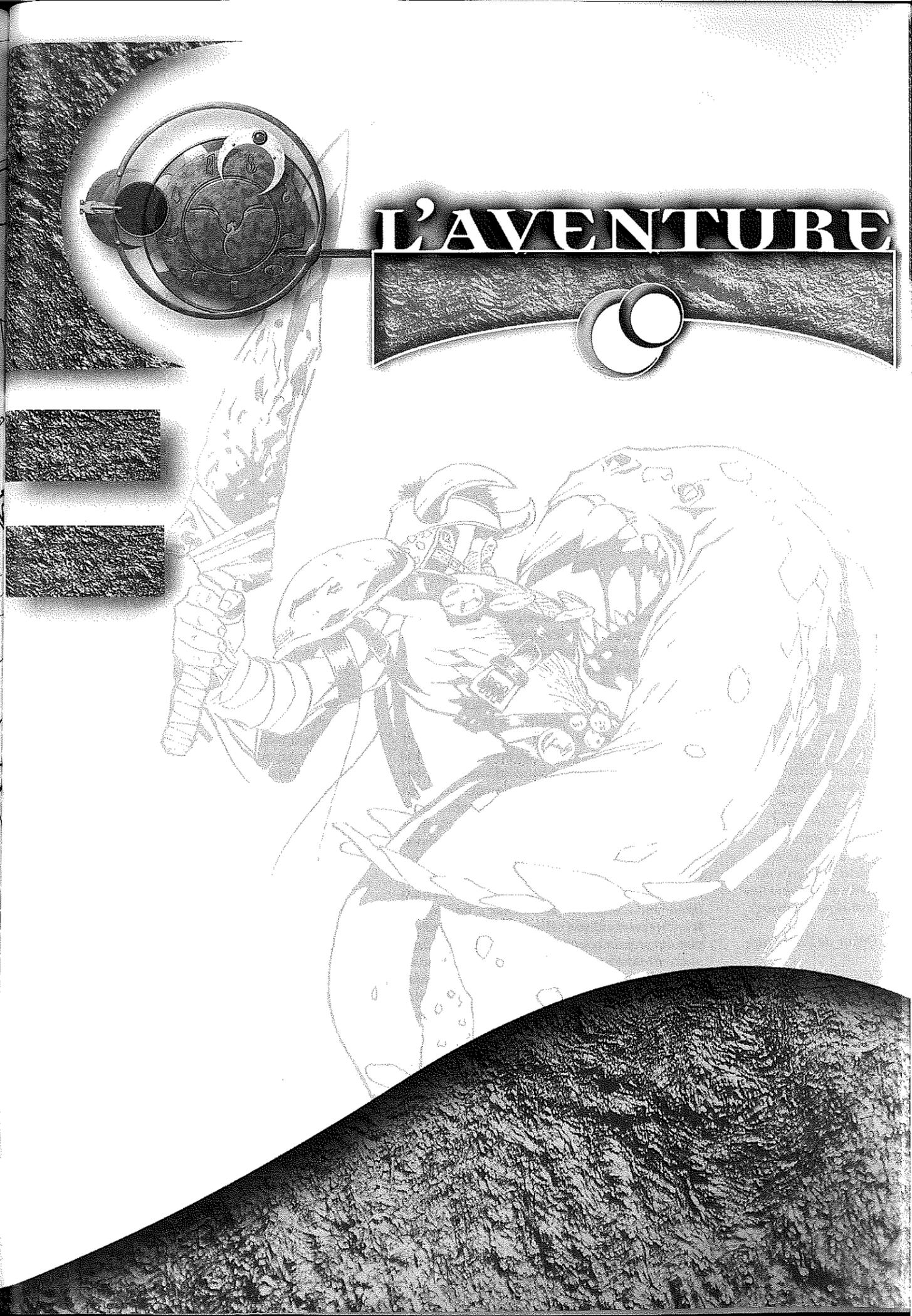
Le souffle

Le venin des dragons de l'ombre est chargé d'un acide qui attaque et fait fondre toute matière non organique ou végétale.

Portée : 5 mètres par tranche d'âge
Zone d'effet : Une cible

Nombre d'actions : 1

Effets : L'acide inflige 5 + 1D10 points de dommages par tranche d'âge qui réduisent instantanément l'Indice de protection de l'armure et causent la moitié de ces dommages à son porteur. Au début du tour suivant, l'armure subit la moitié des dommages initiaux, et son porteur en subit un quart. Les dégâts de l'acide interdisent toute tentative de réparation de fortune.



L'AVENTURE

LES GUERRES HUMANISTES

Chronologie des événements

Jour 0

Depuis plus d'un mois, dans l'Empire Zûl, l'alliance des porteurs de sang réunit ses troupes. Les seigneurs de Kern et de Kar mettent en route leurs projets d'attentats. Une campagne prohumaniste débute en Solyr. Les thèses défendues sont soigneusement choisies parmi les plus acceptables qui soient - progrès de la médecine, nouvelles techniques agraires.

Début de l'aventure

Cette aventure est destinée à être jouée par un groupe d'aventuriers expérimentés. Pour l'intérêt du scénario, il pourrait en effet être intéressant qu'ils aient déjà une certaine connaissance du monde de Prophecy et qu'ils aient déjà commencé à se hisser vers les hautes sphères de leurs castes respectives.

Je ne saurais donc trop vous recommander de faire jouer les scénarios publiés dans les suppléments précédents, d'autant plus qu'un certain nombre d'intervenants vont réapparaître au cours des différents volets de cette campagne.

" Êtes-vous sûr d'agir dans le plus grand respect des enseignements de notre maître à tous, Kroryn ?

- Malheureusement, je ne suis sûr de rien mon fidèle ami. Ou plutôt je suis sûr d'une chose, il est de notre devoir d'empêcher le développement des hérésies qui défigurent le corps sacré de Moryagorn, plus rien ne saura me retenir de détruire ces excroissances maladroites et nous le ferons à la manière de notre seigneur, dans le feu et le sang.

- Mais nous sommes si peu nombreux, comment parvenir à accomplir une telle tâche ?

- Détrompe-toi mon ami, bientôt nous serons rejoints dans notre sainte croisade. Mais en attendant ce jour, regarde et pleure car nombreux sont ceux qui devront mourir pour que le futur de Kor puisse à nouveau s'épanouir sous la seule loi des Grands Dragons. "

où l'on se souvient d'événements lointains

Au cours de ce chapitre, nous allons nous intéresser au passé de vos aventuriers. Avant de partir sur les routes glorieuses de l'aventure, ils ont eu une vie, et c'est précisément de cette vie dont nous allons nous occuper. Les petites scènes qui suivent peuvent très bien être intégrées dans d'autres scénarios, au cours d'une halte autour d'un feu de bois, lors d'un repos bien mérité dans une charmante auberge... Quoi qu'il en soit, les scènes qui suivent font partie du passé des personnages, par voie de conséquence il est bien évidemment impossible qu'ils y perdent la vie. Cependant, leur comportement pourra éventuellement jouer un rôle important dans la suite de cette aventure, ainsi que dans les chapitres suivants à paraître.

La bataille du pont d'argent

Cette scène s'adresse tout particulièrement à un combattant ou à un protecteur.

La forêt était profonde et touffue. Le soleil mourant ne diffusait plus qu'une semi-clarté qui ne tarderait pas à laisser la place à la plus noire des nuits sans lune. Bien évidemment, les anciens du village vous avaient si souvent recommandé de ne pas vous rendre au pont d'argent, qu'il fallait bien que vous y alliez un jour. Et c'est ainsi qu'à la tête d'une compagnie d'une quinzaine de garçons âgés de douze à quinze ans, tu pénétrais dans la forêt interdite, en quête de frissons et afin de prouver ta valeur aux adultes du village.

Désormais tu regrettes ton geste, un zaal monstrueux est sorti des ruines de l'ancienne cité cachée au cœur de la forêt après le pont d'argent. Deux de tes camarades sont tombés sous les coups de griffes mortels de la créature et toi seul te tiens sur le pont afin de protéger la fuite de tes autres amis. Muni de la simple épée courte discrètement subtilisée à ton père, tu sais que tu ne feras pas longtemps le poids face au monstrueux lézard. Une première entaille béante te déchire la poitrine et il est probable que le prochain coup aura raison de toi.

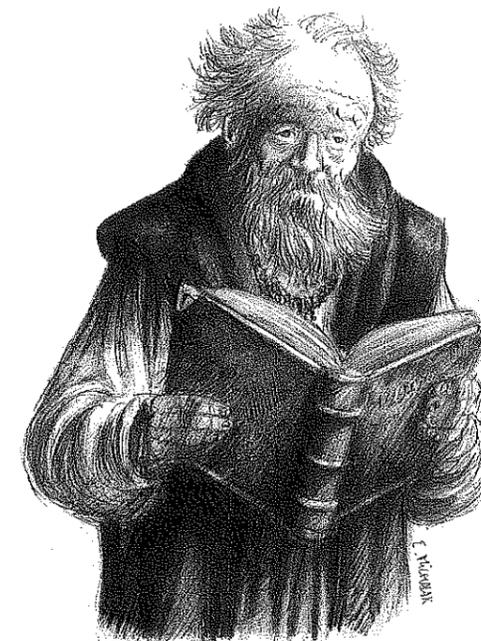
C'est alors que des ruines apparurent trois personnes bardées de cuir et d'acier. Munis d'étranges armes mécaniques, ils réglèrent rapidement le sort du gros lézard qui te faisait face. Tu passas une semaine en compagnie de tes sauveurs, trois Humanistes en quête de reliques des temps passés. Encore aujourd'hui tu te souviens parfaitement d'eux. Tu te souviens du noble Arwen Decandros, un sage érudit au regard perçant, à la voie douce et claire, aux yeux brillants d'intelligence et de curiosité, et à ses longs cheveux rendus gris par le temps et les épreuves. Tu revois les traits anguleux et le corps massif et puissant de Kort Vanhorst, un jeune et fougueux combattant, le vainqueur du zaal. Mais surtout, tu te souviens de Talia Decandros, cette jeune fille si belle et si douce qui s'occupa de soigner tes blessures avec la plus infinie des douceurs. Durant cette semaine en compagnie des Humanistes ils surent te faire comprendre que tous les partisans de leur voie n'étaient pas des fous sanguinaires, mais aussi des êtres bons motivés par de grands rêves. Durant cette semaine tu apprîs que plus jamais tu n'aimerais de femme comme tu aimas Talia, la fille de Arwen. Ils disparurent discrètement une nuit durant ton sommeil. Les hommes de ton village te découvrirent le lendemain. Jamais tu ne parlas de ta rencontre avec les trois Humanistes.

Arwen et Talia Decandros réapparaîtront au cours de l'aventure. En revanche libre à vous de décider du sort de Kort Vanhorst, qui ne sera plus réutilisé.

Le cœur de bronze

Cette scène se déroula une vingtaine d'années avant le début du scénario, libre à vous de l'adapter au joueur de votre choix, il est cependant nécessaire qu'au moment des faits il soit âgé d'une dizaine d'années.

Dès ton plus jeune âge tu affirmas ta différence avec les autres enfants du village. Solitaire et peu communicatif, tu semblais en permanence perdu



Jour 7

Les troupes de l'alliance zûl arrivent aux portes de la capitale.

Apparemment, les relations entre Kar et Kern ne cessent de s'envenimer.

Inquiet de l'évolution des relations entre ses

deux puissants voisins, l'Empire Zûl

s'empresse de dépêcher des

ambassadeurs pour calmer la situation.

Quelques affrontements d'une

rare violence se déclenchent entre

combattants et

protecteurs.

dans tes rêveries. Seul le vol majestueux d'un dragon pouvait te sortir des mondes imaginaires où tu évoluais. Les anciens du village comprurent rapidement que peu de choses sauraient t'empêcher de partir à la découverte du monde.

Tu n'étais âgé que d'une petite dizaine d'années lorsque l'un des événements les plus importants de ta jeune vie se déroula. Parti tôt le matin, tu t'étais aventuré loin au cœur des montagnes environnantes. Empruntant des chemins où seul un enfant fin et agile pouvait passer, tu finis par arriver dans une petite clairière verdoyante encaissée entre de hautes falaises. Et c'est à cet

endroit, ton jardin secret, que tu découvris, étendu et gravement blessé, le plus impressionnant dragon qu'il t'a jamais été donné de voir.

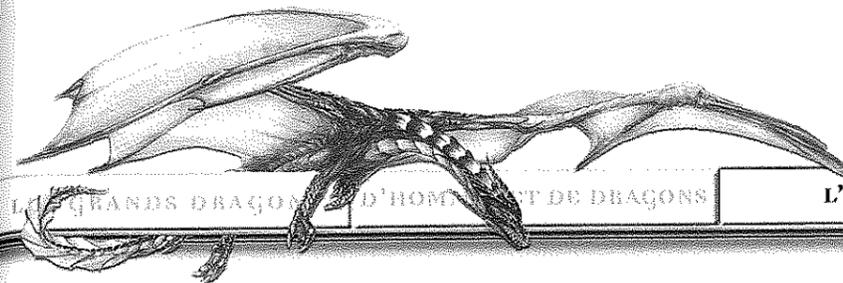
Par d'innombrables entailles longues de plusieurs mètres, s'écoulait un liquide rouge, pâteux et incandescent semblable à de la lave.

Prudemment tu t'approchas du grand dragon de pierre. Vivement celui-ci retourna son immense tête dans ta direction. Transi de peur, tu continuas néanmoins à progresser. Le dragon sembla sourire, pour autant qu'une telle chose soit possible.

Au cours du mois qui suivit le dragon finit par se remettre doucement de ses blessures. Chaque

matin tu vins lui rendre visite pour finalement repartir au soir après qu'il t'ait conté mille et un récits héroïques, qu'il t'ait décrit mille et un lieux fantastiques.

Il disparut pendant la nuit, ne laissant derrière lui qu'une pierre dure et grise, suffisamment petite pour être tenue au creux de la main. Elle rayonnait d'une douce lueur blanche et irradiait d'une agréable chaleur. Tu la conserves précieusement depuis ce jour.



Le lendemain de la disparition du dragon, cinq hommes en armure arrivèrent au village. Tu compris rapidement, aux murmures terrorisés des paysans, qu'il s'agissait de membres de l'Inquisition. Ils interrogèrent rapidement le chef du village, lui demandant si un dragon de pierre était apparu récemment dans les environs. Ils quittèrent le village bredouille mais, avant de disparaître, le chef des Inquisiteurs s'arrêta devant toi et son regard d'acier sembla plonger au plus profond de toi durant de très longues secondes. Puis, vraisemblablement perplexe, il tourna bride pour rejoindre ses compagnons.

La grande purge de Kern

Cette scène se déroule seize à dix-huit ans avant le début de l'aventure. Quelles qu'aient pu être les raisons qui ont mené le personnage dans la ville de Kern, il s'y trouve au moment des événements décrits ci-dessous.

Après de long mois de voyage en compagnie de la caravane de ton père, tu aperçois enfin les colossales portes d'entrée de la cité de Kern. Tu ne peux t'empêcher d'être intimidé par les hautes et lourdes murailles de pierre, par les rares, mais imposantes, sculptures élevées à la gloire de héros passés, par les innombrables dragons de pierre qui survolent en permanence la cité.

Ton père semble étonné, d'après lui une telle activité est des plus rares en ce lieu. Jamais au cours de ses voyages précédents, il n'a pu assister à la réunion d'autant de dragons de Brorne et d'autant de protecteurs. Il paraît évident que seule une grande occasion peut réunir autant d'adeptes du Grand Dragon.

Les jours qui suivent s'écoulaient tranquillement, les objets exotiques ramenés par ton père font des ravages parmi les habitants de la Cité de la Pierre. Cependant, tous semblent sentir une tension croissante se répandre telle de la brume entre les épais murs de granit.

C'est finalement au cours de la troisième nuit de votre présence en ville, que cette tension atteint son apogée. Un terrible hurlement retentit dans la nuit, immédiatement suivi par de nombreux cris et bruits de combat. Rapidement les rues de Kern ne sont plus que batailles et massacres.

Protecteurs contre protecteurs, dragons de pierre luttant contre d'autres dragons de pierre, Inquisiteurs assénant le coup de grâce à des combattants tombés à terre. Très vite les rues de la Cité de la Pierre ne sont plus que des sanglants canaux charriants des cadavres d'hommes et de dragons, puis, aussi soudainement que cela avait démarré, une chape de silence s'abat sur la ville. Nul ne vous expliqua jamais ce qui se déroula

cette nuit-là. Et c'est sous le regard vigilant de l'Inquisition que vous abandonnèrent cette cité maudite derrière vous dès le lendemain matin.

où l'on découvre les prémices de terribles événements

Pour les besoins du scénario, il est important que les personnages se trouvent dans l'une des grandes cités du royaume de Kor ou du royaume de Kern. À des fins pratiques je me concentrerai sur les événements qui se déroulent dans le royaume de Kor. Bien évidemment si vous en éprouvez le désir il est parfaitement possible de faire vivre cette aventure à Kern. De nombreux détails d'ambiance changeront alors mais, fondamentalement, la trame du scénario sera inchangée.

Le foyer de l'incendie

Voici près d'une vingtaine d'années que Brorne et Kroryn ont mystérieusement disparu. Tout comme leurs frères et sœurs, Brorne et Kroryn avaient pour habitude de quitter régulièrement leur cité draconique afin d'aller explorer le monde, afin d'y trouver de nouveaux Élus, afin d'y déceler de nouvelles traces d'une influence fataliste ou humaniste. Décidant de mettre leurs ressources en commun, Kroryn et Brorne décidèrent donc un jour de s'en aller parcourir le monde ensemble.

Plusieurs mois s'écoulèrent sans que nul n'entende la moindre nouvelle des Grands Dragons. Inquiets, les Grands Maîtres de la caste des protecteurs, ceux de la caste des combattants, les principaux Élus des deux Grands Dragons, et certains de leurs plus vieux enfants se réunirent afin de tenter de trouver un moyen de les retrouver. C'est ainsi que de nombreuses expéditions furent lancées afin de déceler des traces du passage de Brorne et Kroryn. À nouveau, de longs mois s'écoulèrent sans que nul ne puisse trouver le moindre indice permettant de deviner le sort des Dragons.

Un véritable conseil de guerre fut alors institué par les plus hauts représentants de ces deux Grands Dragons. Les principales craintes de ce conseil tenaient en la possible émergence au grand jour d'un puissant mouvement humaniste rassuré par la disparition

de deux de ses plus farouches et dangereux adversaires, tout comme les plus atroces créations fatalistes ne manqueraient pas de tenter de profiter de l'absence de leurs principaux opposants. Forts de ces peurs, les membres du conseil commencèrent à établir un réseau d'espions et d'activistes destinés à infiltrer les mouvements humanistes ainsi que les principales sectes fatalistes dans l'espoir de pouvoir prévenir toute action d'envergure. Cependant, contre toute attente, ni les Humanistes, ni les Fatalistes ne changèrent leur mode d'action, chaque faction veillant à poursuivre tranquillement l'accomplissement de ses objectifs. Une telle situation laissa perplexe les dignitaires du conseil de guerre. La simplicité de l'explication ne fit que les inquiéter un peu plus, même leurs plus terribles adversaires semblaient n'être pour rien dans la mystérieuse disparition des deux Grands Dragons.

Deux années s'étaient écoulées sans que la nouvelle ne se soit ébruitée, cependant certains commençaient à parler. Des hommes qui avaient été engagés pour mener des investigations commencèrent à s'interroger sur le but de leurs actions, des membres influents de la caste des protecteurs et des combattants s'inquiétèrent de ne pas pouvoir rencontrer leur Dragon tutélaire, et dans les villages de Kern et de Kor quelques sages s'étonnèrent de ne plus voir leur Grand Dragon sillonner régulièrement les cieux. Les dignitaires du haut conseil prirent donc la décision de dissimuler définitivement la disparition des deux Grands Dragons, ils décidèrent que le danger était trop grand si les hommes et les dragons venaient à apprendre que Brorne et Kroryn avaient ainsi disparu du jour au lendemain sans laisser la moindre trace. Bien évidemment une telle décision se devait d'être appuyée par des mesures de circonstance et c'est ainsi qu'en l'espace de quelques jours eut lieu le plus terrible des bains de sang. En l'espace de moins d'une semaine des centaines d'Élus, de combattants, de protecteurs, ainsi que quelques dizaines de dragons furent rapidement et discrètement éliminés. Tous ceux qui avaient pu, de près ou de loin, apprendre la disparition des deux Dragons sans faire partie du haut conseil furent ainsi brutalement assassinés. Le prix du secret fut des plus terribles, il fallut plusieurs années aux deux castes pour reformer des Maîtres, mais les conjurés du haut conseil en profitèrent pour placer des hommes dévoués aux places désormais

vacantes. Au fil des ans le haut conseil affirma ainsi son contrôle le plus strict sur les deux castes militaires de Kor ainsi que sur les deux royaumes de Kern et de Kor. Les espions de la première heure furent maintenus en place et c'est ainsi que fut créé l'ordre des Invisibles. Un ramassis d'espions et d'assassins composés uniquement de combattants et de protecteurs, fanatisés pour lutter contre les Humanistes et/ou les Fatalistes, et ne répondant qu'aux ordres directs des neuf membres du haut conseil. Les Invisibles permirent aussi de tenir secrète l'existence de ce haut conseil, les individus approchant trop près de la connaissance succombèrent généralement sous les coups de dagues d'assassins rapides et discrets. Les membres de cet ordre secret sont désormais infiltrés dans les plus hautes sphères de nombreuses sectes fatalistes ainsi que dans de nombreuses organisations officielles ou clandestines humanistes.

Au fil des ans, les membres du haut conseil s'arrangèrent à de nombreuses reprises pour faire croire à des apparitions de Brorne et Kroryn. Ils firent en sorte que les protecteurs et les combattants qui devaient être amenés à rencontrer les Grands Dragons soient discrètement drogués avant leur entretien, puis mis en présence d'anciens dragons du feu ou de la pierre. De la même manière, aux confins du Royaume de Kor, ils provoquèrent divers incidents incriminant l'impulsivité de Kroryn ou l'intransigence de Brorne. Ils provoquèrent la destruction de petits villages sous des déluges de feu et de pierre, puis ils s'arrangèrent pour que la rumeur de l'intervention des deux Grands Dragons circule dans tous les royaumes de Kor. Et c'est ainsi que depuis près de vingt ans nul ne soupçonne la disparition des deux Dragons.

Depuis peu de temps, les maîtres du haut conseil ont décidé d'utiliser la formidable machine d'espionnage à leur disposition pour frapper un grand coup contre la voie humaniste. En effet, depuis quelques années, et bien que nombreux soient ceux qui continuent à se méfier de tout ce qui peut être de près ou de loin assimilé à une invention humaniste, cette faction a, peu à peu, su s'intégrer au sein de nombreux royaumes de Kor. Il n'est donc plus rare de trouver des compagnies d'ingénieurs, d'alchimistes ou de médecins côtoyant des organisations draconiques plus classiques. Convaincus que, lentement mais sûrement, l'Empire de Solyr est en train de tomber aux mains

Jour 7-30

Les dirigeants de Kor et de Kern en appellent aux armes pour mener la guerre contre la nation adverse.

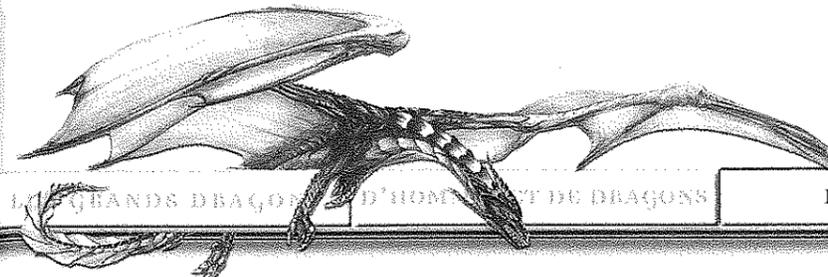
Les tentatives de médiation ayant échoué, l'Empire de Solyr organise l'exode des populations se trouvant sur le passage des armées de Kor et de Kern.

Reconnaissance de Fasul Ib'n Kan comme nouveau chef de guerre zûl. Mise en route des armées zûls vers les frontières de l'Empire de Solyr.

Rappel de nombreux membres influents de caste afin de diriger les armées.

Au jour 25, les deux armées se mettent en marche afin de se rencontrer au cœur des plaines de l'Empire de Solyr. Conscription d'une armée de volontaires pour aller contrer les barbares zûls à la frontière sud.

Il ne s'agit que de quelques exemples afin de vous montrer la manière d'intégrer le passé de vos personnages dans cette aventure. Il est aussi possible, si certains de vos aventuriers se connaissent depuis l'enfance, qu'ils aient vécu certaines de ces scènes à plusieurs.



des Humanistes, les maîtres du haut conseil ont pris la décision d'unifier les royaumes de Kar, de Kern et de Solyr en une grande et puissante nation draconique susceptible de s'opposer fermement aux hérésies naissantes des autres royaumes frontaliers.

Alors qu'ils commençaient à mettre au point leur plan d'action, les neuf maîtres du haut conseil (cinq humains et quatre dragons) décidèrent de s'allier à Fasul Ib'n Kan, le maître de l'alliance des porteurs de sang et nouveau prétendant au trône de l'Empire Zûl (voir le scénario *Le sang de Kezzyr* dans le livret de l'écran).

pousser les Humanistes sur la voie d'un activisme plus radical. Et, de fait, nombreux sont les défenseurs de cette faction qui désirent actuellement passer au terrorisme afin de pouvoir défendre leurs idées.

La phase finale du plan du haut conseil est des plus élémentaires. Ils comptent provoquer une série d'attentats particulièrement violents à l'encontre de bon nombre des plus hauts dignitaires de la caste des combattants et des protecteurs (en fait des individus modérés susceptibles de s'opposer à la suite du grand plan). Les investigations qui suivront ces attentats concluront tout d'abord à l'action d'activistes humanistes, ce qui permettra de terribles purges à l'encontre des défenseurs de cette philosophie ainsi que l'instauration de la loi martiale en Kar et en Kern.

La suite des investigations prouvera l'implication du royaume adverse, les maîtres de Kar et de Kern (tous deux membres du haut conseil) s'empresseront alors de se déclarer mutuellement la guerre. C'est ainsi que deux puissantes armées convergeront l'une vers l'autre afin de s'affronter. Bien évidemment le seul chemin leur permettant de se rencontrer passe par l'Empire de Solyr.

Le haut conseil compte alors sur Fasul Ib'n Kan pour faire route vers l'Empire de Solyr afin de monopoliser le principal de son armée. Les dignitaires de l'empire préférant probablement laisser le passage libre aux armées de Kern et de Kar afin qu'elles aillent se combattre dans une plaine préalablement évacuée de ses habitants.

Au dernier moment, et contre toute attente, les armées de Kar et de Kern sont alors supposées joindre leurs forces puis se retourner contre l'armée de l'Empire de Solyr déjà prise à partie par les nomades zûls de l'alliance des porteurs de sang. Une fois le plus gros de l'armée ainsi éliminée, le chemin jusqu'à la capitale de l'empire devrait alors être des plus faciles pour les trois armées unifiées sous le commandement unique du haut conseil.

La guerre

au royaume de Kar

C'est lors du séjour de vos personnages dans le royaume de Kar que les terribles événements fomentés par les maîtres du haut conseil vont se dérouler. La chronologie succincte que vous trouverez en

annexe vous permettra de garder une vision d'ensemble de la succession des différentes phases du plan du haut conseil. Bien évidemment, il est possible que certaines actions des personnages puissent légèrement temporiser ou différer ces événements mais, globalement, tout devrait se dérouler tel qu'indiqué.

Tout au long des événements qui se dérouleront dans la cité d'Ankar, pensez à intégrer des petits interludes sans le moindre rapport avec le scénario principal. Les rues de la cité sont fréquentées par des individus violents et impulsifs, les duels y sont monnaie courante, les bagarres d'auberge habituelles et la justice expéditive.

Ankar, la cité du feu

Voici donc quelques jours que vos personnages se trouvent dans la vaste cité d'Ankar. Nombreuses peuvent être les raisons qui les ont menés en ce lieu. Haut lieu de la caste des combattants, nombreux sont les riches marchands qui viennent en cette cité afin de composer des groupes de mercenaires susceptibles de protéger d'importants convois à travers des terres hostiles. Il est aussi possible que vos personnages combattants se soient suffisamment distingués au cours de précédentes aventures pour pouvoir prétendre à des postes d'importance au sein de la caste. Enfin, si l'un de vos combattants est particulièrement réputé au sein des membres de sa caste, il est aussi possible que les maîtres du haut conseil se soient arrangés pour le faire convoquer à la Citadelle (le quartier général de la caste des combattants) afin de pouvoir évaluer la manière dont il réagira à la suite des événements. Dans un tel cas, et s'ils le jugent trop faible ou trop proche des Humanistes, il est tout à fait possible qu'ils fassent partie des nombreux combattants qui trouveront la mort lors de la mise en route du complot.

Les personnages logent donc à *L'auberge des cinq lames*, un accueillant établissement situé au cœur de la cité, le quartier le plus ancien de la cité. Depuis plus d'une semaine un soleil de plomb brûle la Cité du Feu. Les habitants d'Ankar ont beau être habitués aux rigueurs des fortes chaleurs de l'été, même les plus âgés reconnaissent ne pas se souvenir avoir enduré une telle chaleur.

La ville vie donc au ralenti. Entre midi et cinq heures de l'après-midi, le moment le plus chaud de la journée, les rues semblent quasiment désertes, et ce n'est qu'avec la venue de la fraîcheur du soir que la cité recommence véritablement à vivre.

En cette nouvelle soirée à Ankar, pour la première fois depuis des semaines, de sombres et épais nuages se sont amoncelés toute la journée au-dessus de la ville. L'air est lourd et chargé d'électricité, tous en ville attendent que l'orage éclate afin de pouvoir rafraîchir la Cité de Feu et remplir les nombreuses citernes attendant de récolter l'eau de pluie.

La nuit de tous les cris

C'est au moment où le soleil disparaît sous l'horizon que le ciel se mettra à gronder. De terribles éclairs viendront zébrer le ciel puis, rapidement, des trombes d'eau déferleront sur la ville. La nuit durant, la visibilité sera réduite à quelques mètres en raison des pluies torrentielles s'abattant dans les rues, et le bruit du tonnerre dissimulera de bien plus sinistres cris.

C'est au cours de cette nuit que de nombreux Humanistes, manipulés par les agents du haut conseil, vont tenter d'assassiner plus d'une centaine des membres les plus influents de la caste des combattants. Il est possible que vos personnages soient pris à partie par les assassins si jamais l'un d'entre eux est un combattant particulièrement émérite (et susceptible de ne pas approuver les décisions du haut conseil s'il venait à découvrir son existence). Il est aussi possible qu'ils puissent intervenir lors d'un attentat contre un combattant se trouvant non loin de l'endroit où ils vivent.

Voici une situation qui pourra parfaitement être modifiée en fonction de l'endroit où vos personnages préféreraient se trouver.

Depuis plus de quatre heures, les personnages se trouvent donc au *Panthéon des mille fleurs*. Il s'agit d'une immense auberge construite sur quatre étages autour d'une salle centrale. On peut y trouver la meilleure bière de la ville, les plus fines venaisons, ainsi que certaines des plus jolies filles qui soient. La clientèle y est éclectique, essentiellement composée de riches marchands de passage, ainsi que d'aventuriers fortunés et renommés. Après avoir fini un copieux repas, ils attendent donc que la pluie se calme avant de pouvoir rejoindre leur auberge. Soudainement des bruits de combats résonneront dans les étages, et la porte d'entrée s'ouvrira violemment pour laisser passer une bonne vingtaine d'hommes en armes vêtus de cuir et de métal. Rapidement le chef du petit groupe montera sur une table tandis que ses

Jour 30-39

Premières escarmouches contre les nomades, qui évitent l'engagement massif. Les deux armées commencent des grandes manœuvres d'approche. L'armée de l'Empire Zûl fond sur l'armée de l'Empire de Solyr. Au jour 37, les deux armées s'unissent pour fondre à revers sur l'armée de l'Empire de Solyr.

Le grand complot

Depuis maintenant plus d'un an, le haut conseil a fourni un soutien logistique et humain aux troupes de Fasul Ib'n Kan qui est désormais sur le point d'acquiescer le contrôle de l'Empire Zûl. D'innombrables clans se sont joints à sa bannière sanglante et il ne lui faudra désormais que peu de temps pour devenir le nouveau chef de cette nation sauvage.

En parallèle de cette aide, les maîtres du haut conseil ont décidé d'activer la presque totalité des espions intégrés aux factions humanistes de Kar, de Kern et de Solyr. Ces espions ont été chargés de missions fort différentes en fonction de l'endroit où ils se trouvent.

Dans l'Empire de Solyr, les agents du haut conseil agissent depuis plusieurs mois pour tenter de donner une image des plus positives et des plus acceptables au courant humaniste. Ils ont lutté au sein même de leur faction afin de dévoiler de nombreuses trouvailles humanistes au grand jour. Et c'est ainsi que, depuis plusieurs mois, les habitants de l'Empire de Solyr ont pu assister à la création de nombreux hôpitaux gratuits contrôlés par les Humanistes, ou d'écoles accessibles à tous. La mentalité générale de l'Empire de Solyr a ainsi eu tendance à légèrement évoluer, ce qui a fait de cette nation une véritable terre d'accueil pour les Humanistes du monde entier.

Les maîtres du haut conseil, contrôlant parfaitement la caste des combattants comme celle des protecteurs, ont fait en sorte que l'Inquisition soit particulièrement absente ces derniers mois dans l'Empire de Solyr. Il est probable aux yeux de tous que si une telle situation devait perdurer, l'empire ne tarderait probablement pas à devenir le plus important bastion humaniste qui soit.

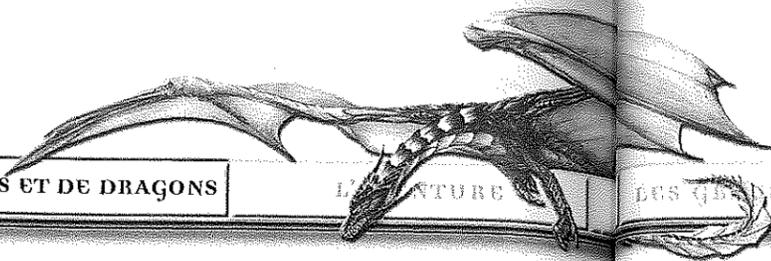
D'un autre côté, le haut conseil a accru la répression contre les Humanistes dans les royaumes de Kar et de Kern. Les agents infiltrés étant alors chargés de tenter de

Jour 40

Union des armées de Kar et de Kern contre l'Empire de Solyr. Bataille contre l'armée de l'Empire de Solyr. L'armée se fait éradiquer par les armées zûls, de Kar et de Kern.

Jour 40-50

Mise en route des trois armées réunies en direction d'Yris. Paniqués, les dignitaires impériaux ne savent comment réagir.



Mélean Sarn

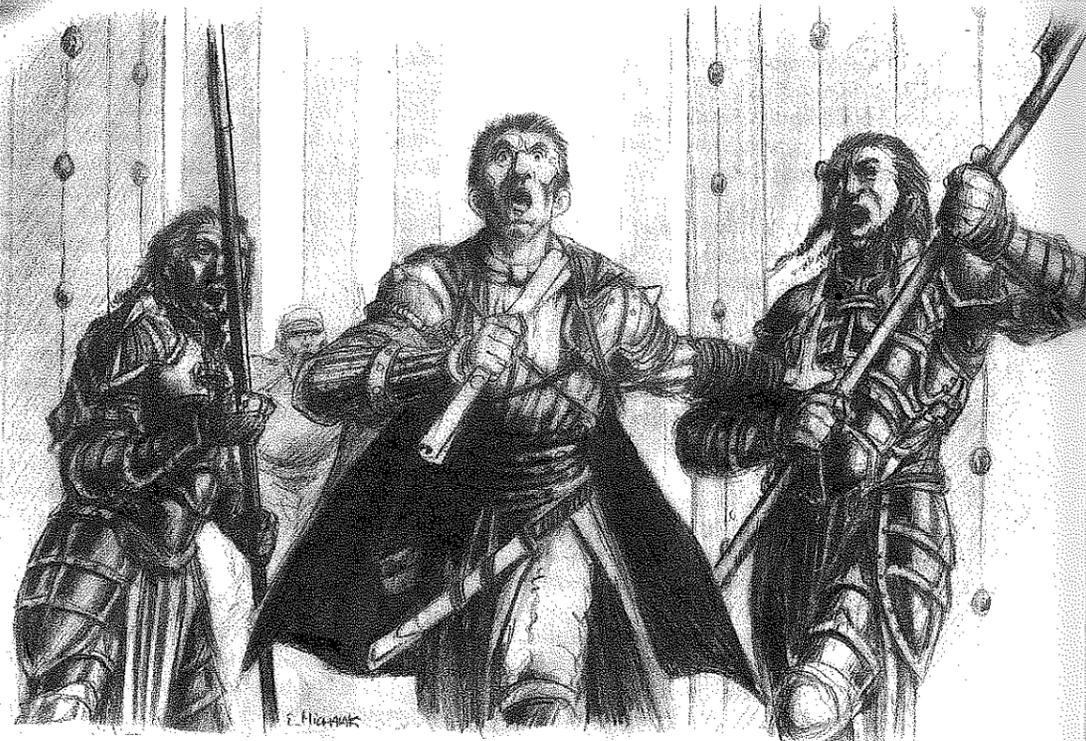
Mélean Sarn est l'un des combattants les plus connus de tout Kor. C'est un homme puissant et souple, âgé d'une cinquantaine d'années. Cependant, sous un aspect jovial et franc, il cache de terribles ambitions et le lourd secret de la disparition de Kroryn. Depuis qu'il s'est engagé dans la conspiration aux côtés des membres du haut conseil, il a rompu son lien avec son dragon de Khy. Ce dernier erre à présent sous l'emprise d'une folie provoquée par l'Étoile par laquelle Mélean est désormais inspiré. Il est convaincu d'agir dans le plus grand intérêt de Kor, et rien ne saura donc lui faire reconnaître les dangers de la voie ténébreuse et sanglante qu'il emprunte.

hommes se répartiront tout autour de la salle tout en menaçant l'assemblée de redoutables arbalètes.

“ Nous n'en avons qu'après peu d'entre vous, ne tentez rien et la plupart d'entre vous pourront garder la vie sauve. Si vous tentez d'intervenir mes hommes se feront un plaisir de vous faire découvrir la puissance d'impact de nos carreaux d'arbalètes. ”

Puis il désignera trois des membres de l'assemblée réunie dans la salle commune, de puissants et vieux combattants vétérans de nombreuses guerres. Aussitôt ses hommes les cribleront de nombreux carreaux d'arbalètes lourdes. Peu de temps après une dizaine d'autres combattants vêtus de cuir noir et de métal descendront des étages tout en essuyant leurs armes rougies de sang et en soutenant quelques-uns d'entre eux affligés d'impressionnantes blessures. Dans les étages quatre autres combattants de renom auront trouvé la mort.

Vos personnages sont libres d'agir comme ils le désirent afin d'éviter que tout se déroule aussi simplement. S'ils agissent, il est en revanche probable qu'ils soient rapidement épaulés par d'autres combattants et aventuriers qui les aideront à se débarrasser des assassins.



Le combat sera des plus violents car les meurtriers refuseront de se rendre et ils feront tout pour parvenir à prendre la vie de leurs cibles initiales. Sur chacun des corps, il sera possible de trouver une bague sur laquelle est gravé le profil d'une tête de loup. En dehors de cela, seules leurs armes particulièrement exotiques pourront laisser penser qu'il s'agit de combattants défendant les valeurs humanistes. C'est ainsi qu'en l'espace d'une nuit, plus de cents combattants renommés et près d'une cinquantaine d'assassins humanistes trouveront la mort.

Un réveil sanglant

La nouvelle des sanglants assassinats de la nuit passée va se répandre telle une traînée de poudre dans les rues d'Ankar. La caste des combattants et le royaume de Kar viennent de perdre nombre de leurs membres les plus influents. À nouveau, un soleil de plomb s'abat sur les murs de la cité sous le choc de cette sanglante nuit.

Si vos personnages sont des individus réputés pour leurs talents d'enquêteurs ou si certains d'entre eux sont des membres influents de la caste des combattants, ils seront alors rapidement contactés par des envoyés de Mélean Sarn, connétable d'Ankar et, accessoirement, membre du haut conseil. Dans le cas contraire libre à vous

de pousser vos personnages à enquêter pour des raisons plus personnelles (le vieux maître de l'un de vos combattants a ainsi pu périr sous les coups des assassins...).

Les personnages seront donc menés jusqu'aux appartements du connétable de la cité par des gardes en armure lourde. Après avoir traversés plusieurs cours intérieures reliant les nombreux bâtiments formant la Citadelle, le siège de la caste des combattants, les personnages finiront par entrer dans une bâtisse lourde et imposante plus semblable à une immense caserne qu'à un véritable palais. Siège administratif de la cité d'Ankar, c'est au cœur de ce bâtiment qu'ils finiront par rencontrer Mélean Sarn.

La pièce est immense et spartiate. Les murs de pierre rouge sont dénués de tout ornement et seule une grande table en granit occupe le centre de la pièce. Quelques fauteuils tout en bois et cuir sont disposés autour. Mélean Sarn est debout en compagnie d'un homme de petite taille, solidement bâti, chauve et pourvu d'une courte barbe.

“ Je vous remercie d'avoir accepté de répondre à mon invitation avec une telle diligence. Je suis au courant de nombres de vos faits d'armes (il est possible qu'ils fassent directement allusion à des enquêtes précédemment menées par vos personnages) et je suis convaincu que vous êtes les hommes de la situation. La nuit dernière, dans la seule ville d'Ankar, plus de cent combattants d'exception ainsi que des membres de la noblesse de Kar ont été sauvagement assassinés. Plus grave encore, au cours de la même nuit, c'est plus d'un millier de nos plus réputés combattants qui sont morts de la même manière. Nombreux sont ceux qui cherchent à découvrir comment et par qui un tel attentat a pu être commis. Je suis convaincu que vous saurez nous aider dans cette enquête et c'est pourquoi je vous demande de bien vouloir nous aider afin de démasquer les coupables de cet odieux forfait. Voici des médailles portant l'emblème de la ville, ils vous serviront à être reconnus comme des agents du connétable, cela devrait vous ouvrir quelques portes. Vous pourrez faire vos éventuels rapports à Aramorn de Shandr, l'un de mes plus fidèles lieutenants chargé de regrouper les informations des différents enquêteurs que nous employons. Je vous laisse en sa compagnie et bonne chasse. ”

Aramorn de Shandr est un combattant réputé, un homme connu pour avoir vécu des aventures épiques soigneusement consignées dans

les archives de la caste. Il s'est retiré du monde il y a cinq ans afin d'assister Mélean Sarn dans la gestion d'Ankar.

“ J'ai moi-même été victime d'une tentative d'assassinat hier soir, vous comprendrez donc combien je suis personnellement intéressé par le bon déroulement des investigations. Quelle que soit l'aide dont vous pourriez avoir besoin, n'hésitez pas à me contacter. Je ferai tout ce qui est en mon pouvoir afin de vous aider. Les cadavres des assassins éliminés cette nuit ont été entreposés au sous-sol de l'infirmerie de la Citadelle si jamais vous éprouvez le besoin d'aller les inspecter. ”

Le premier voile

Premières pistes

Dans une immense salle fraîche et sombre, les personnages pourront être menés auprès des cinquante cadavres. Une odeur désagréable émane des corps, certains commençant à gonfler sous la pression des gaz libérés par le décès.

Les cadavres des assassins sont tous identiques. Chaque homme portait une arbalète, un cimeterre à deux mains et une dague à poison (dague dont le manche est creux et contient une petite fiole en verre emplies de poison, lors d'un coup d'estoc la lame recule légèrement dans le manche et vient casser la fiole de verre, le poison s'écoule alors par des rainures le long de la lame). Leur armure est un étonnant assemblage de cuir épais d'origine inconnu et de fins anneaux de métal parcourus de bandelettes de cuir destinées à empêcher les anneaux de tinter les uns contre les autres. Ces armures sont de très grandes qualités et ont été très certainement conçues par des artisans d'exception. Enfin chaque assassin porte sur lui une bague arborant la gravure d'une tête de loup. Il s'agit d'une bague creuse contenant une bonne dose de poison mortel.

Aucun assassin n'a été capturé vivant, tous ayant réussi à ingérer le poison de leur bague au moment de leur capture.

Plusieurs pistes sont désormais à la disposition des personnages : tenter de remonter la trace des armes et des armures (les arbalètes sont des armes particulièrement difficiles à trouver en Kar, les cimenterres sont de facture zûl, et les armures sont trop exotiques pour venir des artisans locaux), se renseigner sur les assassins eux-

Mélean Sarn

Caste : Combattants (Maître d'arme, connétable d'Ankar)

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

Physique : 8
Mental : 7
Manuel : 5
Social : 7



Chance : 2
Maîtrise : 8

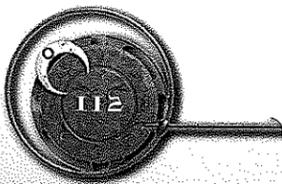
Armure : 25
Initiative : 4d

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

Interdit : La Loi de l'Arme
Privilèges : Argot de combattant, Botte secrète, Double attaque, Engagement, Feinte, Riposte, Vigilance
Avantages : Force de caractère
Désavantages : Blessure, Obsession

Compétences : Armes contondantes 6, Armes de distance 6, Armes tranchantes 10, Bouclier 4, Corps à corps 4, Athlétisme 4, Équitation 6, Esquive 6, Conn. des dragons 8, Stratégie 10, Armes de siège 10, Éloquence 10, Castes 6, Commandement 10, Diplomatie 8,

Équipement : Épée large (lame de rubis de Thraël)



mêmes (Ankar est une grande cité mais, notamment en été, les allées et venues ne sont pas si courantes, et si ces hommes sont des citoyens de la ville il est probable que des gens pourront parler d'eux), tenter de remonter la piste du poison (c'est une chose détestée et interdite dans le royaume de Kar et peu d'artisans sont susceptibles d'en préparer).

La piste humaniste

Ankar est la cité des combattants, son marché principal est donc connu pour la qualité et la variété des armes qui y sont vendues. Cependant, tout comme un certain nombre de règles codifient la voie du combattant, un certain nombre de règles plus ou moins tacites s'appliquent aux échanges effectués sur le marché. C'est ainsi que les armes considérées comme peu honorables ou trop teintées d'Humanisme ou de Fatalisme sont interdites. Les arbalètes font parties de ces armes interdites, seules quelques rares compagnies - notamment les ingénieurs, voir *Les foudres de Kroryn* page 13 -, reçoivent l'autorisation des maîtres de la caste et du connétable de la cité pour pouvoir utiliser de telles armes.

Si les marchands sont interrogés, ils ne pourront que renvoyer les personnages vers les artisans de la cité, aucun d'entre eux n'étant visiblement prêt à braver la milice du connétable pour gagner quelques pièces de plus en vendant des armes humanistes. Tous les marchands seront donc convaincus que seuls des artisans de la ville ont pu réaliser ces armes. Le principal quartier des artisans se trouve dans le vieux quartier. C'est au cœur d'un dédale de petites ruelles s'enfonçant entre des murs d'argile rouge brûlés par le soleil que l'on finit par déboucher sur l'immense quartier des artisans. Il s'agit de six rues partant en étoile d'une petite place pourvue d'une fontaine circulaire. Chaque rue est dédiée à un artisanat de la guerre spécifique. C'est ainsi que les personnages pourront découvrir la rue des architectes (où se trouvent les principaux ingénieurs militaires de la ville qui louent leurs services aussi bien pour aller bâtir des fortifications de par le monde que pour aller les saper lors de siège), la rue des tisserands (dans laquelle on peut trouver de gigantesques ateliers servant à concevoir les uniformes de grandes armées, mais aussi de petits ateliers où des mages savent tisser les armures les plus fines et les plus discrètes qui soient), la rue des maroquiniers (de grands ateliers y fabriquent des

centaines de boîtes, ceinturons et fourreaux afin de pourvoir les armées de tout Kor, et de petits ateliers de confection vous y proposent des armures discrètes et enchantées ou les boîtes les plus solides et les plus confortables du monde connu), la rue des combattants (on y trouve les grandes fabriques et les petits ateliers d'armes de contact), la rue des gardiens (on y trouve toutes les armures métalliques) et la rue des archers (dédiée à toutes les armes de distance).

C'est une véritable ville dans la ville, tant les ouvriers travaillant pour les différentes manufactures sont nombreux, tant il y a d'acheteurs venus des quatre coins du monde pour y trouver le meilleur matériel au meilleur prix.

En ce qui concerne les armes, il sera possible d'y apprendre un certain nombre d'informations intéressantes. Les cimenterres sont vraisemblablement de manufacture zûl. Le commerce étant plus que rare avec cette nation, nombreux seront les artisans étonnés qu'une importante quantité de ces armes puissent appartenir à une faction étrangère aux nomades. Tous seront d'accord pour penser que seuls des individus en très bon terme avec les tribus zûls pourraient espérer obtenir une importante quantité de ces armes.

De fait, au cours de leurs nombreuses tractations avec les nomades zûls de Fasul Ib'n Kan, les agents du haut conseil ont récupéré bon nombre de caisses d'armes des nomades. Lorsque le moment est venu d'équiper les Humanistes manipulés par les agents infiltrés, c'est tout naturellement que ces caisses ont alors servi.

En ce qui concerne les arbalètes, seuls deux artisans ont obtenu l'autorisation du connétable pour fabriquer des armes de technologie humaniste. Cependant ces deux hommes ne disposent que de petits ateliers et ils avouent ne travailler qu'à la commande, pièce après pièce. En étudiant une arbalète et les carreaux détenus par les assassins, ils seront en mesure d'affirmer que ces armes ont été fabriquées dans une manufacture travaillant à grande échelle. Un certain nombre de traces sont en effet caractéristiques du travail de machines destinées à travailler le bois et le fer. Bien évidemment aucun gérant de fabrique ne reconnaîtra avoir conçu de telles armes.

En fait, l'un d'entre eux travaille pour le haut conseil, de nuit les sous-sols de sa manufacture sont envahis par des agents du haut conseil qui viennent monter diverses armes afin d'accomplir leurs méfaits. Il est ainsi possible de trouver des caisses emplies d'arbalètes, de dagues empoisonnées, de têtes de flèches barbelées, de kriss (poignard à lame courbe connu pour être une arme fataliste). Mais cela ne devrait être que lors de la troisième phase de l'enquête que les personnages accéderont à cet entrepôt.

Pour ce qui est des poignards, les artisans du quartier seront horrifiés à l'idée que l'un d'entre eux puisse fabriquer des armes si peu honorables.

En ce qui concerne les armures, nul ne saura d'où elles peuvent provenir. Un vieil artisan pourra cependant leur trouver quelques ressemblances avec des armures utilisées dans les temps anciens par un groupe d'assassins œuvrant pour les Humanistes.

Cet homme n'est qu'un des nombreux agents du haut conseil destiné à aiguiller les personnages sur la piste voulue.

Voici quelques exemples d'individus qu'il sera possible de fréquenter dans le quartier :

- **Seleb l'ingénieur** : C'est un vieil homme fin et rabougré mesurant moins d'un mètre soixante et pourvu d'une fine barbe blanche éparse. Il dispose de l'un des deux ateliers fabriquant des armes humanistes. Il n'a cependant de rapports qu'avec les factions les plus calmes de la ville, et il est le premier à s'étonner et à s'inquiéter des événements de la nuit précédente. Si les personnages parviennent à sympathiser avec lui (il faudra qu'ils aient l'esprit particulièrement ouvert), il pourra devenir un informateur de choix car il est au courant de bon nombre de choses se déroulant en ville.

- **Qin Dobère** : Du haut de ces deux mètres, pesant plus de cent trente kilos de muscles, totalement imberbe et le corps cuivré par le soleil, le moins que l'on puisse dire c'est que Qin est impressionnant. En revanche, il suffit de lui parler quelques secondes pour comprendre que l'on n'a pas affaire à une lumière. Cet homme s'occupe de transporter des marchandises lourdes pour les différents artisans du quartier. Tout le monde le prend pour un simplet, ce qu'il est. Il pourra cependant être d'une aide précieuse si les personnages se montrent

agréables avec lui. Il sait observer la rue, et nombreux sont ceux qui ne font pas attention à la présence du simplet.

- **Tibors de Kalu** : Ancien grand voyageur, cet homme tient une petite manufacture d'épées. Il sera ravi de venir en aide aux personnages, d'autant plus qu'il est un agent du haut conseil.

LES LOUPS GRIS

Si les personnages s'intéressent aux assassins eux-mêmes, il leur faudra un peu de chance et beaucoup de courage pour arpenter les rues en posant des questions. Il apparaîtra que bon nombre d'entre eux sont des voyageurs récemment arrivés en ville, mais quelques-uns sont des résidents de la cité.

Ceux-là sont connus pour leur engagement en faveur des théories humanistes. Il sera difficile d'en apprendre plus, le sujet étant dangereux à aborder pour les habitants de la ville. Si les personnages disposent de contacts privilégiés chez les Humanistes, ou s'ils ont montré de grands talents de diplomates, ils pourront alors apprendre qu'une nouvelle faction vient de voir le jour. Les Loups gris sont composés d'individus persuadés que seul le recours à la violence peut permettre d'imposer enfin l'Humanisme. Vraisemblablement ce groupe est très récent et il paraît étonnant qu'il ait pu aussi vite mettre sur pied une action d'une telle envergure.

Les quelques Humanistes de la ville sont horrifiés par l'attentat et ils nieront toute implication dans les assassinats. Enfin les Humanistes de la cité pourront faire part de leur surprise devant l'ampleur de l'attentat. Le royaume de Kar n'est pas du tout connu pour être un havre humaniste, il leur paraîtra donc étonnant qu'un tel nombre d'assassins humanistes aient eu la possibilité de coordonner une telle attaque ciblant des personnalités aussi réputées.

Devant les informations récoltées par les différents groupes enquêtant, Aramorn de Shandr va commencer à organiser des descentes de la milice dans tous les repères humanistes.

Le deuxième volet

Rapidement la cité d'Ankar va être le lieu de la plus terrible chasse aux sorcières de son histoire. Des centaines de combattants

Aramorn de Shandr

Aramorn de Shandr est un homme honnête.

Peu ambitieux, l'excellence de ses talents de guerrier lui a permis de s'élever naturellement au sein de la caste des combattants. Fidèle de Mélean Sarn, il n'est cependant pas au courant de la conspiration du haut conseil et il est probable qu'il s'y opposerait s'il venait à découvrir ce qui se déroule.

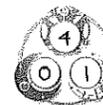
C'est un homme calme et réfléchi qui défend la voie draconique tout en admettant qu'elle puisse ne pas être la seule manière de voir le monde.

Aramorn de Shandr

Caste : Combattants
(Maître d'armes)

FOR 8	RÉS 10
INT 6	VOI 9
COO 9	PER 8
PRÉ 6	EMP 5

Physique : 8
Mental : 4
Mamel : 5
Social : 4



Chance : 0
Maîtrise : 10

Armure : 20
(Cotte légère)
Initiative : 5d

Seuils de blessure
Égratignure 000
Légère 000 -1
Grave 00 -2
Fatale 00 -3
Mort 0

Interdit : La Loi de l'Honneur
Privilèges : Adaptation, Argot combattant, Botte secrète, Double attaque, Feinte, Riposte, Vigilance
Avantages : Résistance à la magie

Compétences : Armes d'hast 6, Armes spéciales 6, Armes tranchantes 10, Corps à corps 5, Athlétisme 8, Équitation 5, Esquive 8, Natation 4, Conn. des animaux 8, Conn. des dragons 8

Équipement : Espadon (dommages : 32+1D10)



Arwen Decandros

Arwen Decandros est l'un des principaux théoriciens humanistes dans le royaume de Kar. âgé de plus de soixante ans, il n'aspire cependant plus qu'au repos et à la paix. C'est un homme calme et discret doté d'un esprit d'une rare finesse.

arpentent les rues en quête de tout ce qui peut de près ou de loin ressembler à un Humaniste. De nombreuses échoppes d'apothicaires sont brûlées par une populace en colère. Nombreux sont les guerriers désirant venger les héros de leur caste morts sous les coups des assassins.

Les personnages peuvent agir de plusieurs manières dans un tel chaos. Ils peuvent simplement décider de ne pas intervenir, mais ils peuvent aussi vouloir prendre part à la curée. Il leur suffira alors de rejoindre l'un des nombreux groupes de combattants qui arpentent la cité en quête de trace d'Humanisme.

J'ose cependant espérer que vos personnages sauront plutôt prendre le parti des opprimés. Les opportunités seront tout aussi nombreuses mais souvent bien plus délicates à gérer. Ainsi pour protéger un couple de commerçants (et leurs enfants) de l'aveugle vindicte populaire, il faudra savoir faire preuve de beaucoup de charisme et d'éloquence pour calmer la foule, dans un tel cas la violence ne pouvant qu'amener la violence. Ils ont l'occasion de tenter de sauver des innocents uniquement coupables de ne pas penser de la même manière que les autres.

Un appel au secours

Durant quelques jours la plus grande anarchie va régner sur la ville. Les gens ont peur et sont en colère, et la chaleur ambiante ne fait qu'attiser le brasier des passions.

Si, au cours de leurs premières investigations ou au cours de précédentes aventures, les personnages ont su montrer leur ouverture d'esprit, ils seront alors contactés par un jeune

enfant qui leur proposera de les mener auprès de gens désirant calmer la situation en ville. Emoran le vif est un jeune homme probablement d'origine zûl. gé d'une douzaine d'années, c'est un enfant des rues habitué à survivre aux dures conditions de vie d'Ankar. Des personnages un tant soit peu perceptifs pourront aussi remarquer qu'il semble doté d'un esprit particulièrement fin. Vraisemblablement, et malgré son statut social, il a pu profiter d'un minimum d'éducation.

Si les personnages le suivent sans rechigner (ou au moins certains d'entre eux), il les mènera au cœur du bas quartier en périphérie de la ville. Après un long moment à errer dans d'étroites ruelles se ressemblant toutes (en fait il tourne en rond et cherche à faire en sorte que les personnages ne parviennent plus à se repérer), il fera finalement entrer le groupe dans un petit bâtiment de deux étages. C'est au rez-de-chaussée, dans une pièce spacieuse et confortable que les attendent leurs hôtes.

Arwen et Talia Decandros sont les chefs de ce qui reste du mouvement humaniste à Ankar. Il est probable que le personnage qui les connaît aura bien du mal à quitter du regard la superbe jeune femme que n'a pas manqué de devenir Talia.

" Pardonnez la manière que j'ai eue de vous convoquer, mais je tiens à faire cesser le carnage qui ravage actuellement Ankar et je suis convaincu que vous êtes les hommes de la situation. Je me nomme Arwen Decandros et je suis l'un des chefs du mouvement humaniste à Ankar. Je peux cependant vous jurer solennellement n'avoir aucun rapport avec les responsables de l'attentat qui ont décimé la caste des combattants il y a quelques jours de cela. Nous sommes des plus inquiets car il semblerait qu'un groupe puissant et riche est parvenu à nous infiltrer, puis à financer certains groupes composés des plus jeunes, des plus naïfs et des plus violents d'entre nous. Effectivement les assassins sont des Humanistes, mais l'attentat n'a rien à voir avec nos objectifs, il va même à l'encontre de notre philosophie. J'ignore qui est responsable mais je ne peux que vous exhorter à tenter de le découvrir afin de mettre un terme à la folie qui s'est abattue sur la ville. "

Le venin de Brogne

Les personnages vont donc devoir reprendre leurs investigations depuis le début mais, cette fois-ci, avec le soutien des Humanistes d'Ankar.

Si les personnages s'intéressent d'un peu plus près aux armures des assassins, les maîtres artisans de la ville travaillant pour les Humanistes pourront s'étonner du côté manufacturé de ces tenues. En effet, elle ressemble plus aux tenues élaborées pour un ordre militaire qu'à des armures faites au cas par cas. Certains maîtres artisans pourront éventuellement émettre l'hypothèse que seuls les meilleurs artisans de Kern seraient capables de concevoir des protections d'une telle qualité.

Cependant la piste de l'équipement ne mènera pas très loin.

Il pourrait par contre être intéressant que les personnages commencent à s'intéresser aux victimes de l'attentat. Bien évidemment il est possible qu'ils aient déjà commencé à enquêter, mais les informations qu'ils pourront récupérer risquent de légèrement changer en fonction de si elles sont obtenues par le biais du connétable d'Ankar ou par le réseau de renseignement humaniste.

Si les personnages interrogent Aramorn de Shandr, ou d'autres membres importants de la caste des combattants ou de la noblesse de Kar, ils seront reçus avec un certain étonnement. Puisque les coupables ont été découverts pourquoi continuer l'enquête. S'ils font part de leurs soupçons quant au fait qu'un autre groupe a pu parvenir à infiltrer puis à manipuler les éléments les plus impulsifs de la faction humaniste établie dans le royaume de Kar, ils pourront noter l'incrédulité de leur interlocuteur. Aramorn sera cependant tout disposé à donner les noms et adresses des victimes afin que les personnages puissent aller interroger leur entourage. Pour sa part il en connaît quelques-uns et il ne voit pas ce qui aurait pu provoquer le désir de les éliminer.

Au cours de cette phase de l'enquête je ne saurais trop vous encourager à imaginer quelques personnalités hautes en couleur (une famille de combattants de type clan sicilien, une veuve volage, un mari exploré, etc.) afin de rendre plus vivantes les investigations de vos joueurs. De la même manière, ces personnalités vivaient, pour la plupart, dans de riches demeures bâties dans le haut quartier mais quelques-unes des victimes s'étaient établies dans les bas-fonds de la ville et tenaient des salles de combat clandestines ou des auberges peu recommandables. En bref, profitez-en pour faire découvrir la ville d'Ankar et ses habitants à vos personnages. Bien évidemment il sera aussi possible d'interroger des survivants de l'attaque.

Il apparaîtra rapidement que ces hommes et femmes partageaient de nombreux points communs. Outre le fait qu'ils étaient tous des membres élevés de la caste des combattants (les moins gradés d'entre eux étaient des Combattants et la plupart étaient Maîtres d'armes), bon nombre d'entre eux s'étaient distingués en menant des troupes dans les nombreuses guerres qui ravagent les royaumes de Kor. En plus d'être connus pour des meneurs d'hommes, la plupart avaient souvent affirmé leur désir de respecter la philosophie humaniste. Ils n'étaient pas, loin de là, des défenseurs de cette philosophie mais, pour avoir eu l'occasion d'utiliser les talents des Humanistes sur les champs de bataille et dans les infirmeries auprès des blessés, ils avaient été nombreux à affirmer leur désir de laisser un peu de champ libre aux Humanistes afin de voir si ceux-ci ne pouvaient pas s'avérer capables de trouver leur place aux côtés des dragons. Ces hommes et ces femmes avaient aussi souvent fait part du dégoût que leur inspirait l'Inquisition et la rigide organisation sociale de Kern (bien évidemment le royaume de Kern a subi le même attentat et la faute, après avoir été rejetée sur les Humanistes et provoquée l'éradication des maigres cellules maintenues dans ce royaume, la responsabilité des meurtres va rapidement être rejetée sur les dirigeants de Kar. À noter que tout comme dans Kar, les victimes des attentats sont les plus modérées des protecteurs, des hommes et des femmes qui auraient été susceptibles de s'opposer aux futurs plans de conquête du haut conseil). Des hommes de Arwen Decandros, les personnages pourront apprendre que les cibles de l'attentat semblaient s'opposer à un courant montant au sein de la caste des combattants au royaume de Kar. Il semblerait en effet que, depuis peu de temps, les dirigeants de la caste aient décidé de radicaliser leur attitude vis-à-vis de bon nombre de sujets sensibles.

C'est ainsi qu'un certain nombre de combattants de haut rang jugés trop éloignés de la véritable voie des dragons ont été récemment évincés des plus hauts postes de la caste. Comme de bien entendu, nombre des victimes de l'attentat humaniste étaient de farouches partisans d'un retour à une attitude plus magnanime.

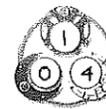
C'est au cours de cette deuxième enquête que les agents du haut conseil encore infiltrés dans les rangs des Humanistes vont tenter d'aiguiller les personnages sur

Arwen Decandros

Caste : Érudits
(Apprenti)

FOR 3	RÉS 5
INT 8	VOL 9
COO 3	PER 2
PRÉ 8	EMP 9

Physique : 2
Mental : 6
Manuel : 1
Social : 4



Chance : 2
Maîtrise : 6

Armure : aucune
Initiative : 1d

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

Interdit : La Loi du
Savoir
Privilèges : Calligraphie,
Linguistique, Mémoire
Avantages : Clairvoyance,
Empathie naturelle
Désavantages : Pressentiments

Compétences : Géographie 8, Histoire 10,
Astrologie 7, Herboristerie 8, Lire et écrire 8,
Premiers soins 7, Psychologie 6

Équipement : Vêtements légers



Emoran le vif

Emoran le vif est un enfant de la rue. Recueilli très tôt par Arwen et Talia Decandros, il est devenu l'un des principaux agents humanistes à Ankar.

la piste de Kern. Ainsi, ils recevront l'aide providentielle de quelques gardes des portes de la ville qui pourront leur révéler que de nombreuses caravanes provenant de Kern sont arrivées en ville récemment. Il sera aussi possible de découvrir que, curieusement, aucun des marchands venus de la nation de Brorne n'a semblé avoir de marchandises à vendre sur les marchés. Qui plus est, ils sont repartis quelques jours après l'attentat, visiblement pressés de retrouver leur foyer et démunis de la moindre marchandise. En bref, faites tout pour que vos joueurs finissent par pouvoir penser que le royaume de Kern a peut-être à voir avec cette affaire.

Où les événements se précipitent

Lorsque les personnages iront finalement faire leur rapport auprès de Aramorn de Shandr, ils trouveront ce dernier préoccupé et inquiet. Avant même qu'ils aient le temps de parler, il leur expliquera que plusieurs de ses hommes lui ont fait part de rumeurs inquiétantes concernant le royaume de Kern. Si les personnages lui font part des derniers indices qu'ils ont trouvés, il n'en sera que plus pâle. Il expliquera alors que plusieurs dragons de Kroryn ont récemment disparu mystérieusement aux alentours du royaume de Brorne. Cependant certains de leurs Élus ont eu une vision fugace d'une gigantesque armée de croisés en train de quitter les hautes montagnes de Kern. Il paraîtra soudainement

dépassé par les événements et priera les personnages de bien vouloir l'accompagner auprès du connétable. À l'annonce de ces derniers rebondissements Mélean Sarn convoquera rapidement des messagers afin d'aller chercher les membres les plus importants de la caste des combattants, les principaux barons du royaume, et les plus anciens dragons de Kroryn, afin de décider de la suite des événements.

Puis il demandera aux personnages et à Aramorn de bien vouloir l'accompagner auprès de Kroryn au cœur du cratère du Kurghal. C'est un immense honneur qui est fait aux personnages et, malgré la situation particulièrement délicate qui précipite cet événement, il s'agit d'une chance qui n'est donnée qu'à peu d'humains. Faites-leur bien comprendre la solennité d'une telle occasion. Pour ce qui est d'Aramorn il restera sans voix. Il n'a encore jamais eu l'occasion de rencontrer Kroryn et c'est pour lui la consécration de sa dévotion à sa caste.

Les personnages, ainsi qu'Aramorn, seront menés dans des quartiers privés de la Citadelle afin de pouvoir se préparer à la rencontre. On leur portera de luxueuses tenues de combattants et ils auront la possibilité de se restaurer et de boire (thés ou alcools) avant le soir de la rencontre. En fait leur repas et leurs boissons sont très légèrement drogués, ce qui suffira à altérer quelque peu leurs perceptions de la rencontre avec le Grand Dragon. C'est donc quelques heures après que le soleil

se soit couché qu'ils seront guidés par Mélean Sarn et une dizaine de gardes à travers un labyrinthe de couloirs et de cavernes s'enfonçant au cœur de la montagne.

Après avoir passé de nombreux postes de garde, ils finiront par déboucher dans une grotte aux proportions titanesques et au milieu de laquelle s'étend un immense lac de lave. C'est de cette étendue incandescente qu'émergera alors le plus impressionnant dragon qu'ils aient eu l'occasion de rencontrer, une créature immense constituée en partie de magma en fusion. Il faudra que les personnages se forcent à ne pas tourner le visage pour se protéger de l'impitoyable chaleur qui émane du "Dragon".

Curieusement leurs souvenirs de l'entretien ne seront que très vagues. Aucun d'entre eux ne se souviendra réellement avoir adressé la parole à Kroryn, mais tous se souviendront l'avoir entendu maudire son frère Brorne et réclamer vengeance pour la mort de ses nombreux serviteurs, qu'ils soient humains ou dragons. Les personnages et Aramorn se réveilleront dans leurs quartiers de la Citadelle, le lendemain matin, au bruit des pas de Mélean et de sa garde personnelle. Bien évidemment leur état est dû aux drogues qu'ils ont ingérées, mais ils devraient être persuadés que cela tient à la magie qui émane du "Dragon". Ce n'est que lorsqu'ils seront amenés à véritablement rencontrer un Grand Dragon qu'ils pourront commencer à se poser des questions sur cette entrevue.

" Mes amis, les plus grands combattants de Kar sont réunis dans l'Arène, ainsi que les plus anciens dragons de Kroryn et les plus importants nobles du royaume. Venez, il est grand temps que nous allions leur parler. "

C'est ainsi que le petit groupe se rendra directement de la Citadelle à l'Arène d'Ankar. Plusieurs centaines d'hommes et une quinzaine d'anciens dragons y sont réunis. C'est devant cette noble et impressionnante assemblée que Mélean Sarn commencera son discours.

En substance, il expliquera la volonté des protecteurs et du royaume de Kern de vouloir décapiter les combattants et les nobles guerriers de Kar. Il parlera de la mort des dragons et de l'armée en marche. Faites ressentir à vos personnages la tension croissante, la fureur soudainement palpable de cette redoutable assemblée. Finalement, il parlera du désir de Kroryn de venger la mort de ses serviteurs. L'Arène retentira alors de centaines

de cris de fureur et d'appels à la guerre. Les personnages assistent ici à la création de la campagne militaire contre le royaume de Kern. Bientôt, à nouveau, deux Grands Dragons et leurs serviteurs s'opposeront en une bataille sanglante.

Un royaume en état de guerre

Les jours qui suivront seront emplis de folie et de chaos. Répondant à l'appel de Kroryn, les barons qui n'ont pas été estimés indispensables à la défense du royaume contre les assauts fatalistes sont partis dans leurs terres afin d'y lever des armées. Dans Ankar, une immense foule de combattants et d'Élus de Kroryn patientent docilement devant les innombrables tentes abritant les recruteurs de l'armée levée par le royaume de Kar pour aller porter la guerre au royaume de Kern. La cité, tout comme le royaume, est en état de siège. De nombreux marchands, ainsi que bon nombre de protecteurs, préfèrent fuir les lieux et c'est donc un exode massif qui commence sur les routes en direction de l'Empire de Solyr.

Les personnages seront invités par Mélean Sarn à assister à un certain nombre de réunions concernant la levée de l'armée. Ils pourront ainsi, dans une certaine mesure, donner leur avis sur la marche à suivre (réquisition de fournitures, organisation de l'armée, etc.). Ils pourront rapidement se rendre compte que leur entrevue avec Kroryn les auréole d'une gloire certaine, et peut-être pourront-ils finir par s'étonner que si peu de Maîtres d'armes l'aient rencontré.

Cette partie du scénario peut facilement être quelque peu rallongée. En effet les rivalités entre les différents seigneurs de Kar ne sont pas toutes apaisées, et vos personnages pourraient très bien avoir à négocier des accords diplomatiques entre des ennemis de longue date afin que ceux-ci acceptent de joindre leurs forces au sein d'une même armée.

Il faudra aussi aller négocier avec des princes marchands pour obtenir chevaux et fournitures (mais probablement seront-ils prêts à accepter en échange de la possibilité de pouvoir faire accompagner l'armée par certaines de leurs caravanes transportant boissons fortes et femmes faciles).

En bref, il est tout à fait possible qu'une multitude d'opportunités diplomatiques s'offrent à vos aventuriers.

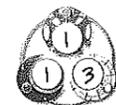
C'est pour eux le parfait moment de rencontrer et de s'attirer l'amitié ou l'inimitié de certains des personnages les plus influents de Kor.

Emoran le vif

Caste : Commerçants (Négociant)

FOR 5	RÉS 6
INT 8	VOL 8
COO 9	PER 10
PRÉ 8	EMP 8

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



Chance : 5
Maîtrise : 5

Armure : 2
Initiative : 5d

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

Interdit : La Loi du Cœur
Privilèges : Faveur, Psychologie, Réflexes

Compétences : Armes tranchantes 5, Corps à corps 6, Athlétisme 8, Esquiver 9, Histoire 5, Contrefaçon 4, Baratin 8, Éloquence 6, Marchandage 6, Vie en cité 9, Intimidation 6

Équipement : Vêtements légers renforcés, Épée courte (dommages : 13+1D10), Fronde (dommages : 5/10+1D10)

Le troisième voile

Durant une semaine la ville va vivre au rythme de la levée de l'armée du royaume. C'est aussi à ce moment que les personnages vont être à nouveau contactés par les Humanistes d'Ankar qui semblent être au courant de bien des choses.

Coù les choses ne cessent de se brouiller. Alors qu'ils se trouvent en ville, à vaquer à leurs occupations, les personnages sont à nouveau contactés par Emoran le vif. Le jeune garçon leur expliquera que Arwen désire les voir le plus rapidement possible. Il ne cherchera pas à les semer cette fois-ci et les conduira directement à la demeure du vieil homme.

" Mes compagnons humanistes ont pu rassembler un certain nombre d'informations troublantes qui doivent vous être dévoilées. Il apparaît que le royaume de Kern et la caste des protecteurs ont subi le même attentat que celui qui a touché Kar, et durant la même nuit. Qui plus est, une dizaine de dragons de Bronne ont disparu et ce sont des indices incriminant le royaume de Kar et la caste des combattants qui ont poussé les dirigeants de Kern et de la caste des protecteurs à envoyer une armée à notre encontre. Je ne sais ce qui se passe exactement mais bon nombre des nôtres cherchent à comprendre afin d'éviter le massacre à venir. Quelqu'un cherche à monter les royaumes de Kern et de Kar l'un contre l'autre et à affaiblir les Humanistes. Force est d'ailleurs de constater que jusqu'à présent il y est parfaitement parvenu. Je ne sais malheureusement pas qui peut avoir les moyens, et le désir, d'organiser une action d'une telle importance. Je ne saurais trop vous encourager à poursuivre plus en avant vos investigations et sachez que vous pourrez pleinement compter sur la collaboration des quelques Humanistes de la ville, je suis tout aussi inquiet que vous de la manière dont la situation évolue. C'est d'ailleurs pour cela que j'ai chargé Talia de se rendre au royaume de Kern afin d'y trouver des pistes intéressantes. "

Les personnages risquent cependant de se trouver dans une situation des plus délicates. Il semble en effet qu'ils aient déjà eu l'occasion de faire le tour des informations qu'ils pouvaient être à même de glaner des victimes et des coupables de l'attentat. Quelques événements vont cependant venir providentiellement les aider dans ces nouvelles investigations.

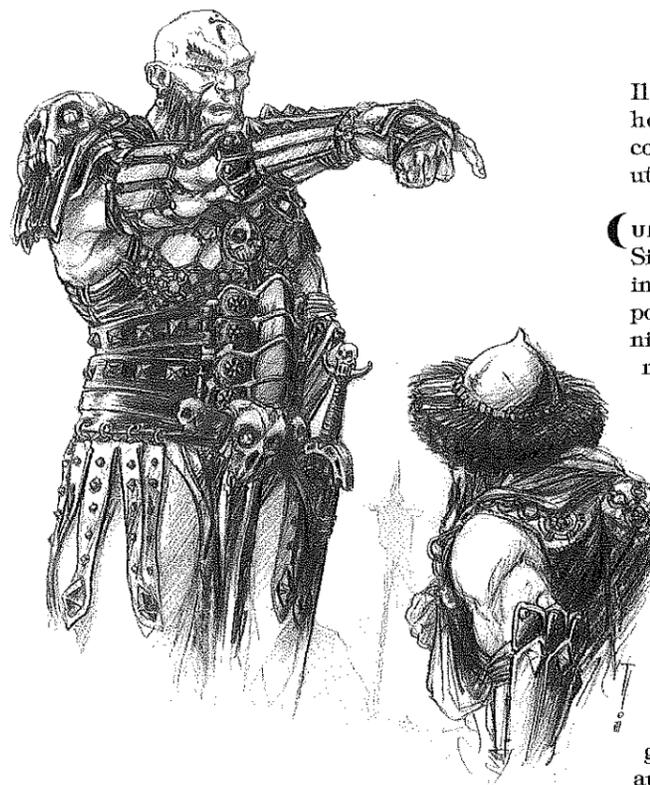
Dans les auberges de la ville, outre la levée de l'armée pour aller combattre l'armée de Kern, les habitants de Ankar ne parlent que des quelques vingt ou trente cadavres qui ont été trouvés au petit matin dans une décharge de la vieille ville. Emoran le vif se chargera d'en informer les personnages à la suite de leur entrevue avec Arwen, car il apparaît que nombre d'entre eux sont des individus récemment arrivés dans la cité qui pourrait bien être liés aux responsables de l'attentat. Auréolés du prestige de leur position auprès du connétable, il sera facile aux personnages de jouer et de parvenir à décider les responsables de la milice à leur parler de cette découverte. C'est ainsi qu'ils pourront apprendre que les cadavres ont été incinérés quelques heures à peine après leur découverte. Il sera alors nécessaire de se montrer persuasif (quelques piécettes pourraient aider) afin de pouvoir en apprendre un peu plus. Certains gardes ont pris soin de dépouiller les morts avant de les jeter au feu et c'est de cette manière qu'ils ont pu récupérer quelques bagues à tête de loup. Les personnages pourront aussi apprendre que les morts ont été incinérés sur ordre express du connétable Mélean Sarn, ce qui n'a pas manqué d'étonner les gardes qu'il puisse s'intéresser à une telle affaire en des temps si troubles. Au regard de l'avancée de son plan, le haut conseil a décidé l'élimination des assassins ayant survécu à la nuit de l'attentat et aux purges contre les Humanistes. Cependant tous n'ont pas été trouvés. Quelques heures à peine après leur rencontre avec Arwen, ce dernier fera parvenir un message aux personnages annonçant qu'il peut leur organiser un entretien avec deux des assassins dans le courant de la nuit.

Révélation

L'homme en question a tout d'une bête aux abois. Il sursaute au moindre bruit, ne cesse de jeter des regards à gauche et à droite, et il faudra que Arwen lui confirme que les personnages sont présents pour l'aider pour qu'il se calme quelque peu et qu'il accepte de leur parler.

Voici quelques informations qu'il est susceptible de livrer aux personnages :

- **Le groupe d'assassins** a été composé au cœur des plus grandes villes de l'Empire de Solyr, au sein des nombreux membres adeptes de la philosophie humaniste.



- **Les hommes qui l'ont recruté** étaient originaires de Kar. Ce sont eux qui leur ont fourni les moyens de transport jusqu'au royaume de Kroryn ainsi que leurs armes, armures et moyens de subsistance avant l'attentat.

- **La plus grande partie des assassins** ayant survécu à l'attentat ont été tués lors des purges contre les Humanistes. Il semblerait qu'un groupe de combattants d'élite aux ordres du connétable soit parvenu à les traquer et à les éliminer facilement.

- **La veille au soir**, ce même groupe de combattants a fait une descente dans leur dernier repère.

- **Les individus qui ont organisé l'attentat** ont tous disparu après ce coup d'éclat.

- **Dans la journée**, alors qu'il cherchait à échapper aux hommes du connétable de la ville, il a pu apercevoir l'un des organisateurs de l'attentat en compagnie de Mélean Sarn. Il semblerait que l'homme se nomme Drussik Tarel et qu'il est un baron du royaume.

Cette dernière information devrait laisser perplexes les personnages. Cet homme complotait-il contre le connétable, est-il à ses ordres, est-il un Humaniste, ou s'est-il contenté de les manipuler.

Il sera difficile d'en apprendre plus sur cet homme et il faut admettre que le haut conseil n'a pas véritablement laissé de piste utilisable par les personnages.

Un engagement forcé

Si les personnages décident d'arrêter là leurs investigations et de continuer à travailler pour Mélean Sarn, ils risquent de passer définitivement à côté du complot jusqu'au moment où les deux armées s'uniront pour fondre sur Yris.

S'ils décident de poursuivre leurs investigations, cela remontera vite aux oreilles des membres du haut conseil qui s'empresseront de les faire enfermer ou de tenter de les exécuter. Ce qui arrivera aussi s'ils décident d'aller parler à Mélean Sarn qui s'empressera de les faire arrêter après leur entretien.

L'armée de Kar est impressionnante. Elle comprend plus de quarante mille guerriers, plus d'une centaine de dragons, quelques-uns des plus grands chefs de guerre de tout Kor. Mais elle comprend aussi des milliers d'esclaves destinés à porter les pièces de machines de guerre, le ravitaillement. La plupart des bons chevaux sont en effet utilisés pour les unités de cavalerie et bon nombre de chariots de ravitaillement sont donc traînés par des condamnés et des réprouvés. En bref, l'armée de Kar a besoin de bras, et les personnages feront très bien l'affaire.

Dès que le haut conseil estimera qu'ils s'intéressent de trop près aux commanditaires réels de l'attentat, il organisera donc leur arrestation. C'est au cours de l'une de leurs entrevues avec Arwen que la milice débarquera afin de les arrêter. La scène peut être des plus violentes s'ils décident de ne pas se laisser faire. Il est ainsi possible d'imaginer qu'ils tentent de fuir et que cela se solde par une poursuite dans les ruelles sinueuses et étroites de la ville. Il est tout à fait possible aussi, si vous en avez le courage, de séparer votre groupe, certains personnages se trouvant emprisonnés tandis que les autres, toujours pourchassés, pourront tenter de les aider de l'extérieur.

Une fois capturés, les personnages seront menés devant l'un des responsables de la milice de la ville. Il leur sera alors reproché de comploter contre la sécurité de la ville. Ils seront accusés d'avoir pactisé avec les Humanistes. Bien évidemment on leur refusera toute possibilité de pouvoir rencontrer le connétable ou Aramorn de Shandr.

Tenues Humanistes et combattants de Kar

Caste : Combattants

FOR 7	RÉS 7
INT 5	VOL 6
COO 6	PER 5
PRE 5	EMP 5

Physique : 5
Mental : 2
Manuel : 3
Social : 3

Armure : 8 (Armure de cuir souple ou équivalent)
Initiative : 3d

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

Compétences : Armes de distance 5, Armes tranchantes 6, Bouclier 6, Corps à corps 4, Esquive 5

Équipement : Armure de cuir souple, Épée longue (dommages : 17+1D10)



Les personnages seront ensuite menés au fond de sombres cachots en compagnie des quelques Humanistes présents au moment du raid. Laissez-les croire qu'il s'agit d'un regrettable concours de circonstances et qu'ils se trouvent là simplement parce qu'ils étaient en compagnie d'Humanistes au mauvais moment. Laissez-les penser que s'ils ne peuvent pas rencontrer Mélean Sarn c'est simplement à cause de l'esprit borné et stupide du responsable de la milice.

Quoi qu'il en soit, ils passeront quelques jours à se morfondre de leur sort avant que des gardes en armes ne les fassent finalement sortir des cachots en compagnie de leurs compagnons d'infortune (Arwen et Emoran en font probablement partie). Ils se retrouveront alors enchaînés en compagnie de plusieurs milliers d'autres criminels et vagabonds, destinés à pousser les lourds chariots de l'armée en marche.

sur le chemin de la guerre

En quelques jours de préparation le royaume de Kar a donc réuni une armée des plus impressionnantes sans pour autant affaiblir de manière trop sensible sa frontière avec le royaume des Fatalistes. Rapidement ce sont donc plus de soixante-dix mille hommes (en comptant les guerriers, les prisonniers, et les innombrables parasites qui suivent le sillage de telles armées) qui vont se mettre en route en direction des plaines de Solyr afin d'aller y combattre l'armée de Kern.

La douce vie de forçat

La vie quotidienne des personnages ne va pas être des plus faciles. Les longues journées de marche commencent quelques heures après le levée du jour pour ne s'achever que deux ou trois heures avant la tombée de la nuit. Il leur faut pousser ou tirer des chariots immenses sur des pistes chaotiques défoncées par le passage de milliers d'hommes et de chevaux. Les prisonniers sont enchaînés par groupe de vingt et les contremaîtres n'ont aucune pitié avec eux. Si un homme tombe la chaîne doit continuer à avancer coûte que coûte. C'est ainsi que certains hommes vont porter leurs camarades sur leur dos durant la journée alors que d'autres les laisseront mourir en les traînant au sol. Rapidement les contremaîtres viennent alors achever les mourants avant de détacher le corps de la chaîne. Ce moment est aussi l'occasion idéale pour faire rencontrer quelques PNJ hauts en couleurs à vos personnages. Parmi les prisonniers il est en effet possible de trouver des criminels les plus odieux mais aussi des hommes dont la simple faute a été d'être humaniste, fataliste, vagabond, ou de commencer à s'intéresser de trop près aux affaires du haut conseil. Si aucun des prisonniers ne connaît l'existence du haut conseil, il vous sera néanmoins possible de distiller des informations éparses au gré des conversations avec différents individus. C'est aussi sur la chaîne, alors qu'ils arrivent en vue des postes militaires des frontières de l'Empire de Solyr, que les personnages pourront entendre les dernières rumeurs au sujet

de l'Empire Zûl. Vraisemblablement Fasul Ib'n Kan a pris le pouvoir, son prédécesseur ayant mystérieusement disparu avant l'entrée des guerriers de l'alliance des porteurs de sang dans la capitale. La nouvelle armée zûl serait en marche sur l'Empire de Solyr.

Le passage de la frontière se fera sans la moindre anicroche. Visiblement les soldats de l'Empire de Solyr ont reçu l'ordre de ne pas chercher à s'opposer au passage de l'armée de Kar.

Les émissaires de l'empire

Prenez le temps de continuer à décrire la vie au sein de l'armée. C'est une véritable ville qui est en marche, d'innombrables marchands, pillards et prostituées accompagnent les combattants. Au sein du camp des prisonniers une véritable vie existe, de nombreux petits chefs ont réuni des hommes sous leur commandement et la lutte est sévère afin de pouvoir obtenir plus d'eau ou de nourriture, voire même quelques privilèges exceptionnels comme de l'alcool ou des femmes. En bref les opportunités sont nombreuses pour des personnages entreprenants. Les prisonniers sont cependant soigneusement surveillés et il sera impossible de s'enfuir. Bien évidemment vous pouvez laisser vos personnages tenter diverses évasions, mais toutes devraient échouer et être sévèrement punies (fouet, diminution de rations, assignation aux travaux les plus pénibles, etc.).

Alors que l'armée se déplace depuis près de deux jours dans les plaines de l'Empire de Solyr, les éclaireurs, ainsi que les personnages les plus perceptifs, pourront distinguer d'importants nuages de poussière s'élever des terres desséchées par le soleil à un peu plus d'une journée de marche. L'armée s'arrêtera alors pour poser le camp de nuit et, quelques heures plus tard, un groupe d'une trentaine de combattants en armure portant les armoiries de l'Empire de Solyr viendra se présenter devant la tente de Mélean Sarn. Ils resteront une petite heure avant de finalement repartir à la tombée de la nuit.

Les personnages pourront alors apprendre, par les nombreuses rumeurs qui courent dans le camp, que les généraux de l'Empire de Solyr ont accepté de laisser les armées de Kar et de Kern se combattre dans les plaines arides du sud de l'empire.

L'armée de Solyr ne s'opposera donc pas à leur passage. Il apparaît aussi qu'elle est occupée à descendre sur les frontières de l'Empire Zûl afin d'y affronter une armée d'invasion commandée par Fasul Ib'n Kan.

Le lendemain matin, l'armée de Kar ne se mettra pas en route afin de laisser passer l'armée de Solyr. C'est ainsi que les personnages pourront profiter d'une longue journée de repos en regardant passer les dizaines de milliers d'hommes qui composent l'armée de Solyr.

L'alliance de la voie draconique

Le jour suivant l'armée de Mélean Sarn reprendra donc la route afin d'aller à la rencontre de l'armée de Kern. Le rythme sera plus soutenu que les jours précédents, Mélean Sarn et ses généraux semblent désireux de régler le conflit au plus vite. Il faudra deux jours pour arriver en vue des plaines arides où la bataille est censée avoir lieu. Finalement l'armée posera le camp.

Dans le courant de la nuit, les personnages, s'ils sont éveillés et attentifs, pourront apercevoir une dizaine de cavaliers quitter précipitamment le camp. Il apparaîtra que cinq d'entre eux se dirigent vers l'endroit où est supposée se situer l'armée de Kern tandis que les cinq autres partiront vers le sud, dans la direction probable des affrontements entre l'armée de l'Empire de Solyr et l'armée de l'alliance des porteurs de sang de Fasul Ib'n Kan.

Le lendemain matin, tout le monde pourra voir l'impressionnante armée de Kern se masser sur les hauteurs des collines faisant face au camp de l'armée de Kar. Le contraste entre les deux armées est des plus frappants, là où l'armée de Kar est essentiellement formée de combattants vêtus de tenues chamarrées et arborant les armes les plus exotiques qui soient, l'armée de Kern est essentiellement formée de protecteurs tous vêtus de noir par-dessus leurs armures. Plusieurs unités de chevaliers lourds arborent les armoiries de l'Inquisition.

Rapidement l'armée de Mélean Sarn s'organise. Les bataillons se mettent en ordre serré, la cavalerie légère se déplace sur les flancs et la cavalerie lourde se place au centre. Le ciel est envahi de centaines de dragons volant majestueusement en de larges cercles concentriques. Ils semblent s'observer, tout comme les hommes au sol s'observent en silence.

La tension qui règne est presque palpable, et c'est avec un étonnement certain que les soldats des deux armées verront leurs principaux chefs s'avancer seuls au centre de la plaine. C'est ainsi qu'une dizaine des plus importants généraux de Kar et de Kern, ainsi que les commandants suprêmes des deux armées, se rencontreront pour

parlé. Nul ne pourra entendre les mots échangés et ce n'est qu'après une longue demi-heure qu'ils rejoindront leurs armées respectives.

C'est alors que Mélean Sarn fera le plus inattendu des discours. Avec la plus impressionnante des éloquences, il expliquera que de nombreux éléments nouveaux lui sont parvenus tandis que l'armée se dirigeait vers cette bataille. Il expliquera aussi que la nuit passée Kroryn lui a fait porter un message par l'un de ses plus anciens dragons. Le royaume de Kern n'est nullement responsable des attentats perpétrés en Kar, il a d'ailleurs subi le même type d'attaques odieuses. Les nouveaux éléments qui lui ont été apportés par les meilleurs de ses espions ainsi que par les plus exceptionnels enquêteurs de l'Inquisition affirment que le coupable de cette conspiration n'est autre que l'Empire de Solyr. Désireux d'affaiblir ses voisins, fidèles défenseurs de la voie draconique, l'Empire de Solyr a donc fomenté la guerre opposant Kar et Kern. Des Humanistes infiltrés au plus haut niveau du gouvernement de l'empire auraient décidé d'agir ainsi afin de pouvoir changer radicalement la politique de l'empire sans avoir à craindre le courroux de deux voisins finalement affaiblis par une guerre fratricide. S'ensuivra alors un long laïus, sur l'importance de respecter la voie des Grands Dragons, sur l'hérésie qu'est l'Humanisme et sur le devoir de sauver la population de l'empire d'une telle hérésie désirée par ses chefs.

Les deux armées joindront alors leurs forces avant de marcher, de concert, vers le sud pour fondre sur l'armée de Solyr.

Le massacre de fort Tarek

Les deux armées marcheront trois jours avant d'arriver en vue de la ligne de front entre l'armée de Solyr et les guerriers de l'alliance des porteurs de sang.

Jusqu'à ce moment, les guerriers de Fasul Ib'n Kan avaient évité le combat de masse et se contentaient de petites escarmouches visant à épuiser les soldats de Solyr. Dès l'annonce de l'arrivée des armées unifiées sous la bannière de la voie draconique, les soldats de l'alliance des porteurs de sang se réuniront afin d'opposer une armée massive et unie face aux combattants de Solyr.

Rapidement les rapports des éclaireurs de Solyr feront comprendre aux généraux que les armées de Kar et de Kern semblent des plus décidées à joindre leurs forces à celle de l'alliance des porteurs de sang.

Incapable de gérer une telle situation, le commandant suprême de l'armée impériale ordonnera le repli de quelques milliers d'hommes dans un fort frontalier, tandis que plus de trente mille hommes seront chargés de combattre les envahisseurs dans les plaines sous le fort.

La bataille aura finalement lieu, rapide et sanglante. Au total les armées unifiées de l'Empire Zûl, de Kar, et de Kern comptent plus de deux cent milles hommes dont plus d'une centaine de milliers de combattants et plus de quatre cents dragons. Les trente milles soldats de Solyr et leurs quelques dizaines de dragons ne résisteront finalement qu'une matinée à l'assaut des forces de l'alliance de la voie draconique.

Les hommes de Solyr se feront sauvagement taillés en pièces dans la plaine et c'est finalement les guerriers de l'Inquisition qui prendront le fort et le réduiront en cendres, ainsi que tous ses défenseurs.

En moins d'une journée plus de trente milles soldats de l'Empire de Solyr trouveront la mort. D'immenses bûchers funéraires consumeront les corps pendant plusieurs jours, recouvrant les terres environnantes d'une fumée noire et odorante ainsi que de tonnes de cendres graisseuses.

À l'issue de la bataille, le camp résonnera tout au long de la nuit des cris, des ires et des chants de victoire des trois nations victorieuses. C'est au sein de cette frénésie que les personnages pourront finalement se rendre compte d'un certain nombre de choses fondamentales. Ils ont été assignés au service des généraux de l'armée, et c'est ainsi qu'ils peuvent aller et venir en portant des tonneaux de bière et des plateaux de victuailles. Ils pourront alors voir les chefs des armées zûls et de Kern entrer dans la tente de Mélean Sarn. De nombreux gardes empêcheront quiconque d'approcher. Cependant un personnage particulièrement discret pourra peut-être parvenir à passer l'écran de garde, sinon il sera possible au joueur d'assister à une petite partie de la discussion alors que les généraux sortent de la tente. C'est ainsi qu'ils pourront se rendre compte que la réunion des trois armées et la destruction de l'armée de Solyr semblaient être prévues de longue date, et non pas avoir été le fruit de l'occasion. Les trois nations ont apparemment comploté depuis longtemps pour provoquer la chute de leur puissant voisin. C'est au cours de cette nuit que les personnages auront finalement une chance de parvenir à s'échapper. Dans cette confusion et

alors que la plupart des soldats cuvent leur vin, il sera possible de se débarrasser de quelques gardes, de les désarmer, de capturer des chevaux et de quitter le camp. Bien évidemment une telle évasion ne se fera pas sans mal et les personnages auront probablement à se frayer un chemin à grands coups d'épée. Une chasse à l'homme sera rapidement organisée pour capturer les fuyards.

Il est aussi possible que de nombreux autres prisonniers tentent de s'échapper au même moment, ce qui devrait pouvoir vous permettre de décrire une importante bataille rangée au sein du camp des prisonniers.

En route vers Yris

Il paraîtra évident que les armées unifiées sous les bannières de l'alliance de la voie draconique se mettront en route vers Yris dès qu'elles auront fini de s'organiser après le massacre du fort Tarek.

Descendre vers le sud n'est pas une excellente idée, car les chances sont nombreuses de pouvoir retrouver des éclaireurs de la nouvelle alliance. Si Arwen accompagne les personnages, il insistera pour se rendre à Yris au plus tôt afin de pouvoir prévenir les responsables de l'empire de la nature réelle de la menace représentée par l'alliance.

Le voyage devra être rapide et rythmé.

Alors qu'ils traversent villages et petites villes, les personnages pourront parfaitement se rendre compte que l'empire n'est pas le moins du monde préparé à mener bataille contre l'alliance. Nulle part il ne sera possible de voir la moindre trace de préparatifs militaires. Et, de fait, aucune nouvelle de la défaite de l'armée n'a encore filtré jusque dans l'intérieur des terres. Les dragons de l'alliance ont en effet pris soin de détruire les dragons venus combattre pour Solyr, et de nombreux groupes d'éclaireurs ont été dépêchés pour abattre les éventuels survivants de l'armée. Il paraît clair que le temps que les responsables de l'empire comprennent ce qui s'est passé, les armées de l'alliance seront aux portes de la capitale.

Il faudra donc que les personnages esquivent les innombrables patrouilles d'éclaireurs de l'alliance, qu'ils évitent les espions placés dans les auberges, les relais routiers ou dans les garnisons provinciales.

Peu de nobles provinciaux seront prêt à croire leurs allégations, et Arwen expliquera que certains de ses amis devraient pouvoir leur ouvrir les portes des principaux hauts conseillers de l'empire à Yris.

Il pense aussi que l'un des seuls moyens d'organiser une défense rapide et efficace consiste à aller demander l'aide de Grands Dragons, et encore une fois c'est à Yris que les personnages ont le plus de chance d'en rencontrer. Après de longues journées de chevauchée, les personnages finiront donc par arriver en vue de l'immense capitale de l'Empire de Solyr, Yris, une cité en péril.

L'histoire en marche

De nombreux événements ne prendront de véritable signification que lors du déroulement de la suite de cette campagne.

Afin que vous puissiez dévoiler quelques petites informations à vos personnages, ou si vous désirez jouer vos propres scénarios avant la parution de la suite de cette campagne, voici donc quelques informations sur la suite de cette aventure.

Si le haut conseil a pu resté aussi fort et uni au fil des ans c'est que les membres de cette assemblée (humains comme dragons) sont tous unis sous une même Étoile.

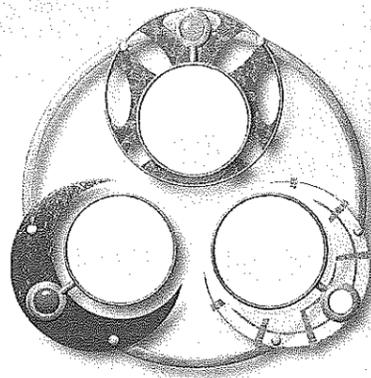
Cette Étoile est d'un genre nouveau, elle est corruptrice au-delà de toute compréhension et nombreux sont ses adeptes qui suivaient auparavant la voie d'une autre Étoile aujourd'hui disparue.

Profitant des événements qui se déroulent dans le sud de l'empire et dans l'Empire Zûl, Karnage (cf. scénario du supplément Les voiles de Nanya) est en train de recomposer sa secte de fanatiques et il se met lentement à corrompre de plus en plus de dragons. L'Étoile qui veille sur la destinée du haut conseil est très intéressée par les actions de ce champion maléfisant. Nombreux sont les royaumes qui vont s'inquiéter des événements qui se déroulent dans le sud de l'Empire de Solyr. C'est ainsi que Jard, le Prince des Marches Alyzées, va monter une armée hétéroclite composée de combattants de toutes les nations de Kor afin de s'opposer aux volontés hégémoniques de l'alliance de la voie draconique.

Bien évidemment la faction humaniste va, elle aussi, commencer à réagir et prendre une part active à la guerre contre l'alliance.

Bien des questions resteront cependant sans réponse quelques temps encore. Que sont devenus Borne et Kroryn ? Comment Kalimsshar va-t-il réagir aux événements ? Quel camp vont choisir les Grands Dragons ?

CHRONOLOGIE DU ROYAUME DE KOR



*“Ozyr, ma sœur, n'ai-je pas donné un vrai sens à l'Histoire en offrant aux hommes la compréhension du temps ?
-L'Histoire existait avant toi, Kalimsshar ! Tu n'as fait que l'enfermer dans des chiffres et des mots.
-Certes, certes... Mais dans ce cas, pourquoi suis-je le seul à m'en souvenir ?”*

L'histoire de Kor est semée de tant de hauts faits qu'aucun historien ne parviendra jamais à consigner une telle somme de connaissances. La chronologie qui vous est présentée n'est destinée qu'à placer les événements majeurs sur une échelle simple et volontairement résumée, de façon à offrir au meneur de jeu les repères indispensables à sa narration. La plupart de ces dates sont volontairement vagues et courent parfois sur plusieurs années, si ce n'est plusieurs siècles, car les faits en question peuvent correspondre à une période de l'histoire plus qu'à une simple date.

Les dates antérieures à l'âge des Conquêtes sont très indicatives, mais il faut rappeler que les unités de temps n'existant pas encore, aucun historien n'a pu en conserver de trace précise.

De plus, la majeure partie de ces informations sont - et doivent rester - secrètes. Seuls des personnages très biens informés, tels que des érudits de haut Statut, des témoins directs de l'époque ou des Élus dignes de partager les révélations d'un dragon peuvent, en définitive, connaître la date ou l'existence même de ces périodes troublées de l'histoire de Kor.

Les événements aux dates imprécises et/ou secrètes sont présentés en italique.

Les événements majeurs sont présentés en gras.

- 70000. Naissance de Brorne
- 66000. Naissance de Kroryn
- 61000. Naissance d'Ozyr
- 55000. Naissance de Kezyl
- 53500. Naissance de Heyra
- 52000. Kroryn se risque secrètement dans les terres obscures
- 49000. Naissance de Nenyra
- 39000. Naissance de Khy
- 33000. Khy visite les terres obscures et touche l'âme de Moryagorn
- 32000. Naissance de Szyl
- 30000. Szyl tente de percer les secrets des cieux et s'élançe dans l'espace, où il est repoussé par le chant des Étoiles
- 28600. Moryagorn fait tourner le monde à la demande de Khy
- 21000. Naissance des première générations de dragons
- 18000. Assoupissement de Moryagorn
- Naissance de Kalimsshar
- Création des premiers Syrass
- 15000. Khy et Kalimsshar dérobent l'âme de l'Homme aux Dragons
- Heyra crée le Bourdon d'ébène

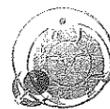
- 15000. Naissance des Immortels
- Fondation de Khytann, la Cité des Immortels
- 14.000. Heyra fait éclore la race des Fen'danns
- 13500. Kezyl bannit plusieurs fils de Kroryn pour la rancune qu'ils nourrissent envers les Immortels
- 11200. Les Fen'danns sont maudits par Heyra et deviennent les Fendreds
- 10500. Kalimsshar dresse Kroryn et Kezyl l'un contre l'autre
- Début des Guerres fratricides
- 10450. Premier décès d'un Immortel
- Ouverture du Gouffre des âmes
- 9000. Kezyl et Kroryn concluent une trêve
- 8900. Kezyl dresse la Tour d'éternité, que Kalimsshar détruit
- 7800. Fondation d'Yris par Khy
- 7500. Khy découvre la forme humaine
- 7400. Kroryn et Kezyl brisent la Gemme de Nenyra, que Brorne et Szyl reforment en puisant dans leurs âmes
- 7300. Kezyl combat son fils, sous forme humaine, et Khy renonce à sa forme draconique
- Khyméra prend place dans les cieux
- 7200. Première Croisade, les sept Dragons se dressent contre Kalimsshar
- Arraché par Kezyl, le cœur du Neuvième Dragon devient la seconde lune
- Cataclysme de la plaine pétrifiée
- 7100. Fin des Guerres fratricides
- Instauration des Édits draconiques
- Déclaration de la Terre Sacrée des Dragons
- Fondation du Royaume de Kor
- 5000. Naissance de Dwan-Tereg, le premier dragon bicéphale
- 4700. Heyra rejette Kalimsshar, qui pleure les Lacs d'ombre
- 4400. Nenyra présente Dwan-Tereg au Neuvième Dragon
- 4380. Brorne s'isole dans les profondeurs du monde
- 3800. Édification de la cité magique de Myriand
- 2500. Kalimsshar demande l'aide de Nenyra pour affranchir les hommes de l'immortalité
- Nenyra influence les rêves de Khy
- 2300. Pacte des Maudits, les Immortels deviennent "hommes"
- Exil de Jyr et Sercya
- 2250. Jyr et Sercya atteignent la vallée des Immortels
- 2100. Les hommes perdent l'écriture immortelle et une partie de leurs souvenirs

- 1600. Khy permet aux hommes de développer une nouvelle écriture
- 1550. Création du système de mesure des distances
- 1460. Brorne sort de son isolement
- 700. Jyr et Sercya quittent la vallée des Immortels
- 550. Sercya rencontre Kalimsshar
- 20. Kezyl visite Yris
- Création de la Porte scintillante
- Kezyl donne le secret du métal aux hommes
- Fondation des Métallurgistes
- 20. Les Grands Dragons livrent les Secrets à l'humanité
- 18. Dwan-Tereg est dévoré par le Fatalisme
- 17. Myriand devient une cité des cauchemars
- 12. Création de l'agriculture raisonnée
- 11. Création des premières armures métalliques lourdes
- 8. Invention de l'architecture
- 0. Kalimsshar révèle les Noms du Temps
- Création du calendrier



Âge des fondations

- 0-1200. L'humanité colonise le Royaume de Kor
- 0-900. Naissance de nouvelles générations de dragons
- 61. Fondation des Messagers
- 121. Myriand accueille ses premiers habitants humains
- 132. Premiers contacts avec les Horaldiens
- 167-256. Brorne parcourt le monde à la recherche des Immortels
- 187. Naissance du premier Orphelin : Oraï
- 231. Brorne découvre Myriand et l'enfuit sous le sable
- 257. Oraï est chassé de Kar et meurt
- 356. Organisation des Questeurs
- 430. Premiers contacts avec les Fendreds
- 578. Les premiers Bardes s'organisent
- 742. Ozyr crée les Jardins de nacre afin de recevoir les jeunes dragons
- 1346. Heyra instruit les premiers Prodiges
- 1556-1573. Les premiers colons atteignent les repaires des Grands Dragons
- 1561. Fondation de Dungan
- 1668. Ankar fonde la Cité du Feu
- 1709. Ensoryl, fils de Kroryn, meurt dans Kali
- 1732. Fondation de Kern
- 1796. Création d'Onyr
- 1802. Ozyr institue les castes
- Fondation d'Oforia
- 1804. Heyra ouvre les portes de Témeth aux hommes
- 1802-1806. Fondation de Havre
- 1815. Kalimsshar ouvre les portes de Nadjar



Âge des conquêtes

- 7. Apparition du statut de citoyen
- 15. Arrivée des premiers pèlerins à Kali
- 15-450. Dégénérescence des Kalishites

- 450-500. Les hordes de Kalimsshar infiltrent le Royaume de Kor
- 503. Kalimsshar est appelé "Héraut de la Fatalité"
- 624. Le royaume Kamala émerge de la Forêt Mère
- 647. Les tribus galyrs s'unissent dans les provinces du sud
- 9e siècle. Premières guerres humaines
- 11e siècle. Nenyra découvre progressivement l'existence des Immortels
- 1078. Apparition des premiers mages dans les batailles
- 1205. Apparition du terme "Assassin"
- 1327-1372. Unification des terres du sud
- 1373. Fondation de Molyar
- 1423. Kroryn et Kezyl forgent Ardente
- 16e siècle. Les premiers dragons commencent à prendre part aux guerres
- 1663. Jyr et Sercya rencontrent Khy
- 1756. Brorne perd une écaille face à trois champions de Kroryn
- 1851. Inus Kar devient Maître de la caste des combattants
- Thraël forge la première Lame
- 1865. Bataille du Marais Sombre
- Mort d'Inus Kar
- 1956. Les premiers marins affrontent la colère d'Ozyr
- 2178. Krogaryn façonne l'Orbe du Feu
- 2200. Szyl prend forme humaine
- Les Grands Dragons apprennent la forme humaine à leurs enfants
- 2279. Les vallées du nord des Écailles de Moryagorn s'unissent
- Kern devient la capitale du Royaume de la Pierre
- 2308. Les fiefs de la côte prêtent allégeance à Kroryn
- Ankar devient la capitale du royaume de Kar
- 2379. Organisation de la faction des Usuriers
- 2444. Les cités indépendantes d'Ysmir s'unissent sous le gouvernement d'Oforia
- 2537. Regroupement de l'Assemblée
- 2654. Ozyr détruit une expédition maritime contenant le Maître de la caste des voyageurs
- 2789. Guerre de sécession à Kamala
- 2806. Premières guerres de souveraineté
- Duel entre Brorne et Kroryn
- Massacre des Cent Mille
- 2827. Kamala se disloque
- 2856-2861. Émergence de Lusitian, puis de Larmek
- 2878. Bataille d'Yris
- Kalimsshar et Heyra tentent de sauver Nenyra
- Apparition de Solyr
- Investi du pouvoir de Moryagorn, Kalimsshar libère Nenyra de la Bête
- Fin des premières guerres de souveraineté
- 2879. Fondation de l'Empire de Solyr
- Solyr révèle l'existence du Lien
- 2893. Szyl fonde le Concile des Sages
- 2910. Fédération de Neve
- 2911. Début de l'âge des Empires

Âge des empires

- 1 Premières théories humanistes
- 2-51 Multiplication des Élus
- 21 Débats draconiques sur la gestion de l'humanité
- 21 Jyr jure d'utiliser l'Humanisme contre Khy
- 30 Les deux Immortels disparaissent de Kor
- 30 Jyr devient ermite et guide secrètement l'humanité
- 30 Sercya se cache à Jaspur
- 27 Fondation des Historiens sous les ordres d'Ozyr
- 34 Thraël se lie à Marak-Tan, qui devient Maître armurier de la caste des combattants
- 38 Szyl et Ozyr s'affrontent dans les fonds marins
- 69 Premières notions de médecine
- 85 Naissance de Kar-Hô-Zûl dans le Désert du Souffle Brûlant
- 86 Mort du dragon Goëlnail dans une attaque humaniste
- 86 Mars Exutor fonde l'Inquisition
- 92-105 Kroryn sillonne le monde sous forme humaine
- 106 Kroryn instaure le Code des Combattants et part pour Nadjar
- 107 Kalimsshar enseigne le Chant des Ombres à Szyl
- 117 Kar-Hô-Zûl fédère les tribus du Désert du Souffle Brûlant
- 117 Naissance du terme " zûl "
- 117-122 Deuxièmes guerres de souveraineté
- 117-122 Les tribus zûls pillent Molyar
- 119 Les Galys se replient dans les montagnes
- 127 Premières notions de chirurgie humaniste
- 136-145 Kezyr assemble un groupe d'agents qui deviennent les Espions
- 149 L'Humanisme est déclaré hérésie
- 150-242 Invasion galyr sur l'Empire de Solyr
- 152 Bayne quitte le Royaume de Kor avec une caravane d'érudits
- 158 Établissement de Jaspur
- 164 Nenyra instruit les premiers gardiens
- 172 Les Galys pillent Tamirande
- 175 Les Nécromants s'implantent secrètement dans les marais de Path
- 186 Saccage d'Orande par les Galys
- 192 Fondation de Zangar dans les marais de Path
- 207 Yhunn devient Maître de la caste des combattants
- 254-267 Naëlk le Prodige perd son dragon et établit un Lien avec un dragon de l'ombre
- 272 Naëlk instruit plusieurs Profanateurs à Solor
- 287 Émergence de l'Orbel
- 288 Heyra massacre les Profanateurs et emprisonne Naëlk
- 288 Création du chêne noir de Solor, dit Sombrechêne
- 298 Belgor mène ses tribus aux Lacs Supérieurs
- 299 Fondation du Tandara
- 299 Belgor rebaptise les Lacs Supérieurs " Lacs Sanglants "
- 302 Naissance d'Alya dans l'Empire de Solyr
- 305 Premières rumeurs sur les Étoiles
- 309 Yhunn pénètre dans le Kurghal
- 351 Alya révèle la Première Prophétie
- 386 Mort d'Alya
- 453 Seconde Croisade
- 453 L'Archipel de Pyr est dévasté et déclaré interdit en 454
- 516 Griff déclare son indépendance
- 642 Émergence de l'Alliance des Mages
- 642 La Pomiradie déclare son indépendance
- 642-652 Troisièmes guerres de souveraineté
- 642-652 L'Alliance des Mages affronte les Zûls, qui reculent jusqu'au désert
- 642-652 La Pomiradie devient " Pomyrie "
- 678 Plusieurs fils de Kroryn bannis fondent les Seigneurs ardents
- 730 Neve, Orbel et Tandara fondent l'Empire Nésora
- 756-757 Première guerre entre Lasitian et Larmek
- 761-763 Seconde guerre entre Lasitian et Larmek
- 776-792 Lasitian et Larmek sont ravagées par la peste, la famine et les incendies
- 796 Larmek est finalement annexée par Lasitian
- 797 Exode massif vers Témeth
- 801 Lasitian disparaît
- 840 Instauration des règles du Royaume des Fleurs
- 957 Création des premiers engrenages mis au point à Nésora
- 958 Naissance d'Elleia
- 1078 Kayel de Gix crée les Elleïanes en une nuit
- 1146 Invention de l'imprimerie à Nésora
- 1185 Jyr et Sercya réapparaissent dans Kor
- 1208 Quatrièmes guerres de souveraineté
- 1208 Troisième Croisade
- 1208 Zangar est attaquée par l'Inquisition assistée de troupes de conscrits
- 1219 Les dernières citadelles des Nécromants de Zangar sombrent dans les marais
- 1220 Les soldats de la Troisième Croisade fondent la Principauté de Marne
- 1232 Syshar est attaqué par les Immortels mais parvient à s'enfuir blessé
- 1258 Les Immortels commencent à chasser les dragons
- 1258 Apparition du Fléau
- 1262 Apparition des premières notions de chimie à Nésora
- 1287 Premiers raz de marée sur les côtes de l'Interdit
- 1299 Jard unifie les Marches Alyzées



PROPHECY



Cette aide de jeu est faite pour vous permettre de continuer à utiliser Les Grands Dragons dans la seconde édition.

Comme toute mise à jour, celle-ci remplace les précédentes versions éventuellement en votre possession. Certaines modifications mineures pourraient apparaître par rapport à des mises à jour partielles que vous posséderiez, mais vous trouverez ici les versions finalisées et condensées de cette remise à niveau.

Bien évidemment, vous tiendrez compte des mises à jour concernant les livrets draconiques lorsque des références y seront faites.

Si des questions ou incompréhensions subsistent, vous pouvez tout à fait nous contacter sur la FAQ.

Cette mise à jour est essentiellement technique, destinée à remettre à niveau des éléments chiffrés. Mis à part des compléments d'information sur certains Pnjs, vous ne trouverez ici aucune modification du background. De plus, les capacités redétaillées ici ne subissent comme modifications que celles indiquées. Par défaut, on considère que les autres points de règles restent inchangés si aucune mention n'en est faite.

Pour intégrer ces modifications dans votre ouvrage, deux possibilités s'offrent à vous :

- vous pouvez décider d'imprimer ces pages pour les joindre à votre livre, éventuellement en annotant les passages mis à jour par une discrète astérisque, ce qui vous permettra de conserver Les Grands Dragons dans un état quasi identique.
- vous pouvez également décider d'inclure directement les modifications dans le texte, en remplaçant les chiffres ou les capacités par des annotations de votre choix.

Toutefois, certaines pages demanderont un travail différent. Les caractéristiques des dragons sont en effet si largement modifiées qu'il a paru plus simple de réaliser une mise en page qui remplace intégralement les pages de caractéristiques. Ainsi, même si vous aurez besoin des informations techniques décrites dans les pages 82 à 85, vous pourrez remplacer intégralement les pages suivantes par celles données ici. Pour les plus soigneux, vous pourrez même découper ces pages et les recoller en remplacement (à moins de vouloir conserver les caractéristiques des dragons en première édition...).

Certains d'entre vous pourront se demander pourquoi nous n'avons pas réédité purement et simplement Les Grands Dragons en seconde édition, en incluant nos mises à jour. Tout simplement parce que pour la majorité du public qui a suivi la gamme en première édition, il aurait été peu correct de republier un nouveau supplément dont 80 % n'aurait finalement pas été modifié. Dans l'avenir, si une réimpression s'imposait, il n'est par contre pas exclu de refondre le supplément pour que les nouveaux joueurs en aient directement une version en 2^e édition.

Les marges

Les marges des Grands Dragons subissent parfois de profondes modifications. Prévues initialement pour éclaircir des points techniques laissés obscurs par le livre de base, elles deviennent du coup obsolètes, inutiles ou redétaillées en seconde édition.

Marge p. 10

Elle est abrogée. Revoir p.184 du LdB.

Marge p. 28

Il n'existe plus de limitations au nombre de Spécialisations par groupe de Compétences

Marge p. 30

Elle est abrogée. Revoir p.93 et 95 du LdB

Marge p.31

Elle s'applique désormais à « Héritage draconique ».

Marge p. 33

En règle générale, les personnages doivent choisir un Interdit qu'ils respecteront à la lettre dès leur premier Statut, tandis qu'ils respecteront les deux autres le mieux possible. Ils peuvent bien sur en avoir d'autres venus de castes différentes par le biais de Désavantages. Par la suite, il est habituel de voir un citoyen embrasser de plus en plus d'Interdits à mesure de sa progression (en général un second Interdit au III^e Statut et les trois au V^e). Ce sont là des habitudes, et il peut arriver qu'un simple citoyen de II^e Statut aie déjà adopté les trois alors qu'un citoyen du IV^e ne pourrait en respecter qu'un (ce qui est tout de même rare). Ces Interdits sont autant de marques de probité morale qui garantissent à la caste la mentalité de leur membre. Les Prodiges sont les seuls à ne pas bénéficier de ces règles. Dès le premier Statut, ils doivent respecter leurs trois Interdits.

Marge p. 36

Elle est obsolète : le coût des sorts est défini par sa Complexité. De nombreuses adaptations ont lieu autour de la règle « Coût=Complexité ». De manière optionnelle, il est possible de modifier cette règle pour dissocier le temps effectivement passé à apprendre le sort et le coût en Expérience.

- Certains Meneurs ne font payer ce coût (élevé il est vrai) que si le personnage ne prend pas le temps nécessaire à l'apprentissage du sort. Lorsqu'ils demandent seulement à un maître de leur montrer le sort et ses bases, le temps peut ainsi être réduit (de 75 à 100 %), mais au prix normal en Expérience.

- D'autres réduisent le coût (souvent de 50%) si le personnage prend le temps nécessaire à l'apprentissage tel que décrit p.212 du LdB).

- Enfin d'autres Meneurs mélangent ces règles pour diminuer le temps et le coût, en optant pour des réductions complémentaires. Une baisse de 20 % de l'un impose alors de respecter 80% de l'autre (une de 40% impose 60% de l'autre), ce qui permet de moduler entre le « tout Expérience » ou le « tout durée ». Cette règle semble assez courante et permet de réduire les contraintes liées à l'apprentissage des sorts, qui s'avèrent à l'usage assez lourds.

Marge p. 37

Elle est obsolète, ses modifications ayant été intégrées dans les règles des pages 187-188 du LdB.

La marge de la page 39

Elle mérite un complément concernant la Sphère des Cités. Créer un peu d'élément de cette Sphère est encore plus rare que la matière d'Ether. Il se manifeste sous la forme d'une

brume tiède d'une belle nuance de marron chaleureux, au sein duquel scintille un motif spectral et labyrinthique formé de paillettes d'or. Il est légèrement hypnotique (Bonus à la Compétence Hypnose égal au Statut du mage) et peut servir comme Clé dans certains sorts.

C Marge p. 40

Elle a été intégrée dans les règles données p.198 du LdB.

C Marge p.42

Elle est obsolète. Les points libres n'existent plus.

C Marge p.43

Elle est modifiée. Lors de son vieillissement, un personnage voit effectivement ses Caractéristiques décroître, de même qu'il subit une modification de ses Avantages/Désavantages.

Les **Caractéristiques** évoluent lorsque le personnage est proche de la « limite » entre deux âges (un ou deux ans avant ou après). A l'occasion d'une période très difficile de sa vie (voyage, remise d'une blessure, maladie), il va constater que son corps s'est endurci ou au contraire qu'il ne parvient plus à retrouver sa vigueur d'antan... Il appartient au Meneur de jeu de gérer ces évolutions, à l'occasion de moments charnière dans la vie du personnage. Lorsque ce dernier devrait gagner un point (ou deux) de Caractéristique, le changement n'est pas brutal et s'inscrit dans la continuité (il peut ainsi y avoir alternativement des moments où la Caractéristique va être inchangée et des moments où elle sera modifiée, jusqu'à ce que le changement soit définitif). Un gain a lieu sans dépense de points d'Expérience du personnage, mais il est impossible de dépasser 10 (sauf cas exceptionnel décidé par le Mj). Une perte a lieu sans contrepartie, mais un personnage aguerri pourra dépenser des points d'Expérience pour contrer les effets du temps et garder toutes ses facultés (il doit alors « racheter » le point qu'il perd).

En ce qui concerne les Avantages et Désavantages, plusieurs cas sont possibles.

Un **Désavantage infantile** doit être racheté le plus vite possible lors de la puberté (qui est en Kor la marque de l'âge adulte). Si le personnage ne s'est pas débarrassé de ses défauts infantiles, ils se concrétisent dans sa vie d'adulte :

- Chétif devient Fragilité.
- Curiosité devient une Déviance.
- Illusions devient un Trouble mental.
- Insignifiant devient Complexe d'infériorité.
- Lassitude devient un Trouble mental
- Mensonges infantiles devient une Manie
- Naïveté devient un Trouble mental.
- Révolte devient une Obsession.
- Transfert devient une Faiblesse.
- Versatilité devient une Déviance.

Certains de ces Désavantages n'étant plus rachetables, il convient de bien régler ses défauts infantiles si l'on ne désire pas s'empoisonner sa vie d'adulte...

Un **Avantage infantile** se dissipe petit à petit (au Mj de gérer alternativement les moments où il est actif et où il ne fonctionne plus). Ils évoluent alors vers d'autres formes (sans coût en Expérience). Tous les points d'Expérience éventuellement acquis lors de la perte de ces Avantages représentent une progression psychologique et doivent être prioritairement utilisés pour régler des Désavantages.

- Chance inouïe devient Chance. Si le personnage le possède déjà, il récupère 20 points d'Expérience.
- Empathie naturelle devient Pressentiment et redonne 10 points d'Expérience. Si le personnage le possède déjà, il ne regagne pas 10, mais 40 points.
- Fétiche n'évolue pas. Le personnage regagne 10 points d'Expérience.
- Instinct protecteur aura permis au personnage d'avoir attiré l'attention bienveillante de nombreuses personnes dans son enfance. Il sait comment provoquer cette bienveillance et obtient Charme, ainsi que 10 points d'Expérience.
- Précoce disparaît dans la masse des adultes, comme indiqué p.87 et le personnage regagne 20 points d'Expérience.

Les **Avantages des anciens** s'acquièrent lorsque le personnage est aux alentours de la « limite » entre Adulte et Ancien (ou après). Il appartient au personnage de se créer les conditions de roleplay permettant de justifier cet Avantage.

Un **Désavantage d'ancien** est octroyé par le Mj au fur et à mesure des aventures éprouvantes des personnages. Les occasions sont assez nombreuses...

C Marge p. 44

Elle est obsolète, revoir les règles p.169 du LdB.

C Marge p. 46

Elle est prise en compte dans les règles de la p.90 du LdB.

C Marge p. 55

Cette description de deux Privilèges humanistes est mise à jour p. 77 d'*Yris, flambeau de l'Humanité*.

C Marges concernant les souffles draconiques (p. 87, 89, 91, 93, 95, 97, 101 et 103).

Les souffles draconiques subissant des modifications notables pour certains, ces marges sont plus ou moins remplacées par un petit paragraphe inclus dans la description du lignage concerné. Dans certains cas, elle est intégralement remplacée par un nouvel encadré.

Les maîtres de caste

Dans cette partie, il serait inutile de redonner l'intégralité des feuilles de personnage de ces héros et citoyens émérites, car ils possèdent une telle expérience qu'il serait illogique de tenter de les résoudre à une série de chiffres. De plus, ceci est une mise à jour, pas une diffusion gratuite du contenu même du supplément.

Nous nous intéresserons donc à la mise à jour des principaux scores, des Attributs (qui sont une évolution majeure de la 2^e Edition), des Capacités spéciales ainsi qu'à l'apparition de Compétences à priori normales pour de tels personnages.

Maître Swan Armen

Prince-Diplomate (V^e Statut)

40 ans

Attributs : Physique 5, Mental 8, Manuel 7, Social 10

Son **Avantage** d'Influence est remplacé par Prestance et il possède également Statut social.

Sa **Renommée** est de 10.

Ses **Privilèges** sont Bonne fortune, Faveur politique (x7 : Empire de Solyr, Marches Alyzées, Jaspour, Pomyrie, Kar, Griff et Ysmir), Notoriété (x7 : mêmes pays), Psychologie, Ressources, Connaissance du Monde, Relations d'affaire ainsi que Bonne foi, Réseau et Rumeurs décrits dans *Les Compagnons de Khy* p.33.

Ses **Compétences** sont globalement inchangées, mais sa Diplomatie est de 13 et il possède Philosophie (Draconiste) 5 et Philosophie (Humaniste) 2.

Lien : Swan Armen est depuis longtemps un Elu des Cités de 1^{er} niveau (Compagnon de Lien) lié à Madran (Enfant)

Faveur : l'esprit des cités

Evolution : après les Guerres humanistes, son Physique passera à 6, sa Connaissance des dragons à 6 et sa Diplomatie à 14. Il développera également le Privilège Réflexe de fuite.

Cymbaline

Grande Maîtresse des Rêves (Fidèle de Chimère V^e) 28 ans

Attributs : Physique 4, Mental 7, Manuel 7, Social 7.

Son **Avantage** d'Ange Gardien est remplacé par Regard des Dragons (5) x2 (Szyr et Nenyra) et ses Rêves prémonitoires sont remplacés par Pressentiment.

Sa **Renommée** est de 10.

Ses **Privilèges** sont Anonymat (dont elle ne se sert pas souvent), Laboratoire, Leurre, Prévoyance, Sortilège fétiche x2 (Psychonaute et Mémoire oubliée), Style, Tuteur (Nenyra), Mémoire ainsi qu'Empathie élémentaire et Prédispositions décrits dans *Les Voiles de Nenyra* p.33.

Ses **Compétences** sont additionnées de : Analyse 9, Enchantement 7, Méditation 11, Psychométrie 5 et Philosophie (Draconiste) 7, tandis que sa Compétence d'Armes de distance devient Armes de jet et que toutes ses autres Sphères sont à 5 et non 4.

Sorts : Elle possède environ 650 points de Complexité de sorts divers et sa Réserve personnelle est de 32.

Lien : Cymbaline est une Elue des rêves de 3^e niveau (Ame chimérique) liée à Flora (Jeune)

Faveurs : le monde éthéré, rémanence, le manteau de chimère

Evolution : Après les Guerres humanistes, Cymbaline est remplacée par Nathiaël (cf. *La Colère des Dragons* p. 10).

Heised Lô

Le Grand Prodige (Sage V^e)

77 ans

Caractéristiques : son Intelligence est de 11 et non de 12.

Attributs : Physique 7, Mental 10, Manuel 6, Social 10.

Son **Avantage** Clairvoyance devient Pressentiment, Influence est remplacé par Prestance et Omniscience est remplacé par Culture. Il possède également Confidences, Santé de fer et Statut social.

Sa **Renommée** est de 10.

Ses **Privilèges** comprennent tous les Dons du Livre de base, plus les Privilèges annexes, ainsi que le Don de Solyr décrit dans *Les Enfants de Heyra* p.34.

Ses **Compétences** sont relativement inchangées, sauf son Eloquence qui est de 13. Il possède également : Jardinage 12, Méditation 11 et Philosophie (Draconiste) 14.

Lien : Heised Lô est un Elu de la Nature de 5^e niveau (Vénérable) lié à Hauserwyr (Vénérable)

Faveurs : le sang et la sève, murmures forestiers, pacte naturel (EH p.52), l'écorce du grand chêne (EH p.52), l'ordre primordial.

Evolution : après les Guerres humanistes, il augmentera son Equitation à 5 et sa Connaissance des dragons à 9. Par contre, malgré sa santé de fer, il se mettra à souffrir du Désavantage Rhumatismes.

Solanna Gaira

Grande maîtresse des érudits (Historienne V^e)

63 ans

Caractéristiques : son Empathie n'est en fait que de 4.

Attributs : Physique 4, Mental 10, Manuel 5, Social 8.

Son **Avantage** de Force de caractère devient Corps aguerris. Elle possède également Culture, Conviction, Statut social et une Technique personnelle en Histoire pour tout ce qui concerne la prévision des conséquences des événements en cours (qui est uniquement basée sur sa réflexion et non sur des divinations).

Elle possède les **Désavantages** Grincheuse et Nostalgie.

Sa **Renommée** est de 9.

Ses **Privilèges** sont tous ceux du Livre de base, plus Faveur politique x 6 (Ysmir, Empire de Solyr, Empire zûl, Jaspour, Pomyrie et Cité de Griff) et Psychologie ainsi que tous ceux décrits dans *Les Versets d'Ozyr* p. 34-35.

Ses **Compétences** sont relativement inchangées, sauf son Eloquence qui est de 9. Elle possède également Philosophie (Draconiste) 12, Philosophie (Humaniste) 4 et Philosophie (Fataliste) 5.

Lien : Solanna Gaira est une Elue des Océans de 4^e niveau (Marée) liée à Kelios (Adulte)

Faveurs : Le secret du verbe, l'infinie sagesse, la force des mots (VO p.52), l'esprit des profondeurs.

Evolution : après les Guerres humanistes, elle oeuvrera largement aux côtés de Ozyr et dépensera deux Faveurs politiques (Empire de Solyr et Empire zûl) pour « retoucher » l'Histoire selon les vœux de sa maîtresse. Sa Contrefaçon passera alors à 9 et elle obtiendra la Compétence Conte à 4.

Feyd Kar

Grand maître des Combattants (Guerrier V°) 47 ans

Caractéristiques: sa Coordination n'est en fait que de 11.

Attributs: Physique 10, Mental 7, Manuel 9, Social 7

Son **Avantage** de Faveur draconique est remplacé par Héritage draconique (Dragon des volcans), Sens du combat devient Sens en alerte et Force de caractère devient Corps aguerris. Il possède également Prestance, Droiture et Statut social.

Malgré son âge considérable, il ne semble pour l'instant aucunement diminué (pas de Désavantages d'ancien).

Sa **Renommée** est de 10.

Ses **Privilèges** sont Adaptation, Argot combattant, Botte secrète (Frappe à la tempe : Coup visé à -10), Double attaque, Engagement, Riposte, Vigilance, Alliés mercenaires et Compagnons de Bataille, ainsi qu'Anticipation, Conviction supérieure et Sommeil léger décrits dans *Les Foudres de Kroryn* p.33.

Ses **Compétences** sont relativement inchangées et additionnées de Combat monté 6, Endurance 10, Réparation 6 et Philosophie (Draconiste) 8. Il perd Armes spéciales qui devient Armes articulées 10 et Armes de choc 8.

Lien : Feyd Kar est un Elu des Volcans de 5° niveau (Lame pyrique) lié à Saryskar (Vieux).

Faveurs : l'œil incandescent, le flot de lave, la nuée de magma (FK p.53), Ardente (FK p.53), le feu intérieur.

Evolution : après les Guerres humanistes, il reprendra ses fonctions dans la caste des combattants, mais son prestige restera à jamais marqué par les rumeurs provenant du Concile. Si la majorité des combattants réintégreront les rangs de la caste, une partie d'entre eux aura tendance à se confier à des « gens de confiance », ce qui provoquera des rumeurs persistantes contre lesquelles les bardes et les ménestrels (porteurs à leur insu de la version de Ozyr concernant ces événements) lutteront très efficacement. Toutefois, ces rumeurs coûteront à Feyd Kar son Avantage Statut Social et lui vaudra le Désavantage Regard des dragons (5 : Kroryn). Par contre, il conservera l'estime de ses troupes et modifiera ses compétences : son Commandement passera à 11 et sa Géographie à 5. Il aura le temps de développer l'Avantage Technique personnelle basée sur un mode de combat très rapide où l'arme ne cesse jamais de tourner, inspirée par la danse des étincelles (Faveur niv.4).

Sir Tharen

Grand Maître-Artisan (Forgeron V°) 43 ans

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

Son **Avantage** de Force de caractère devient Corps aguerris et Influence devient Prestance. Il possède également Statut social, Sens accru (Toucher), Art interdit x2 (Mécanismes et Explosifs), Objet de prédilection (une trousse de ciseaux de graveur) et une Technique personnelle concernant le travail de l'acier.

Sa **Renommée** est de 10.

Ses **Privilèges** sont Autorisation, Charte d'atelier, Familier (lézard mange-pierre), Notable, Outils, Psychométrie, Expertise et Faveur politique x 5 (Empire de Solyr, Kar, Principauté de Marne, Marches Alyzées et Empire Nésora (un de ses petits secrets)), la force de l'âme, les Cercles du progrès ainsi qu'École et Élémentarisme (Métal).

Ses **Compétences** sont relativement inchangées, mais additionnées de Conception 8, Philosophie (Draconiste) 6, Philosophie (Humaniste) 7, Sphère du métal 5, Magie instinctive 4 et Sorcellerie 7.

Sorts: Il possède une centaine de points de Complexité en sorts Instinctifs et environ 200 en Sorcellerie. Sa Réserve personnelle est de 17.

Lien : Sir Tharen est un discret Elu des Cités de 3° niveau (Frère de Lien) lié à Emmariâne (Adulte)

Faveurs : L'esprit des cités, l'âme du foyer (CK p.51), l'œil du secret.

Evolution : après les Guerres humanistes, il sera atterré de constater la vilénie des humanistes qui ont fomenté les troubles récents. Malgré les quelques rapports contradictoires provenant des Espions de Kezyr, Sir Tharen adhèrera malgré lui à la version de Ozyr et perdra une bonne part de ses illusions. Il subira un profond bouleversement de ses Tendances (TD 3, TH 2) et incitera ses rares amis humanistes de Nésora à quitter « ce nid de vipères qui sous couvert de progrès tente de saper l'Ordre draconique ». Il perdra alors son Privilège de Faveur politique (Nésora) alors que se radicaliseront les rapports entre sa caste et l'Empire Nésora. La déclaration de la Croisade enterrera définitivement les relations cordiales qu'il entretenait avec certains dignitaires impériaux. Avec les difficultés de ces moments, il développera le Désavantage Grincheux.

Daana Toriser

Grande maîtresse des Voyageurs (Missionnaire V°) 32 ans

Attributs: Physique 6, Mental 8, Manuel 7, Social 9

Son **Avantage** d'Influence est remplacé par Prestance. Elle possède également Charme et Augure favorable (Homme).

Sa **Renommée** n'est que de 8.

Ses **Privilèges** sont Archer, Compagnons, Connaissance du monde, Logistique, Solitaire, Ambassade et Linguistique, ainsi que Garant, décrit p. 34 des *Orphelins de Szyl*.

Ses **Compétences** sont légèrement modifiées. Sa Compétence Armes de distance devient Armes à projectiles, elle possède Psychologie (Draconique) à 8, Baratin à 10, sa Psychologie est de 9 et sa Séduction est de 13.

Lien : Daana Toriser est une Elue des Vents de 1° niveau (Souffle), mais qui tient ses pouvoirs et son investiture directement de Szyl.

Faveur : L'élan des brises

Evolution: quasiment absente de l'Empire de Solyr à l'époque des Guerres humanistes, peu de conséquences directes l'affecteront.

Ugmar Kast

Protecteur-dragon (Soldat V°) 44 ans

Attributs: Physique 10, Mental 7, Manuel 6, Social 9

Son **Avantage** d'Arme de prédilection devient Arme du maître (offerte par Brorne le jour de son intronisation). Il possède également Prestance et Statut social.

Modification : Son armure est Légendaire. Construite spécialement pour lui, c'est une armure de plaques d'acier (Prot : 27) qui possède de nombreuses rayures destinées à

dévier les pointes de lance et d'épée et qui possède très peu d'ornementations ou de bords où bloquer une arme. Il est très difficile de porter un coup efficace contre une telle armure : lorsqu'un coup est porté contre elle, le porteur peut faire relancer le dé (et uniquement ce dé conservé dans le cas des Tendances). Le coup est alors résolu avec le dé le plus faible...

Sa **Renommée** est de 10.

Ses **Privilèges** comprennent tous ceux décrits dans le Livre de base, plus tous les Annexes plus Lucidité et Renseignement décrits p.34 des *Ecailles de Brorne*.

Ses **Compétences** sont relativement inchangées, mais additionnées de Philosophie (Draconiste) 7, Armure 10, Investigation 5. Armes de distance est remplacé par Armes de jet.

Lien : Ugmar Kast est un Elu de la Pierre de 4° niveau (Protecteur des Rocs) lié à Soarstyr (Jeune)

Faveurs : La peau de pierre, la mémoire de la terre (EB p.51), l'éclat de pierre (EB p.51), à l'ombre des montagnes.

Evolution : Après les Guerres humanistes, Ugmar sera épuisé mais en sortira largement grandi. Revenu en hâte à Kern pour la protéger des raids de l'ombre, il entraînera son peuple et sa caste derrière lui dans un grand élan patriotique visant à reconstruire le pays. Avant même les manipulations d'Ozyr, il désignera les Humanistes comme instigateurs des événements et mobilisera des troupes pour se venger de la Nuit de tous les Cris. Il sera parmi les premiers à être contacté par Brorne pour préparer son retour et mènera une discrète enquête interne qui verra la mort d'Omstyr Fen. Ugmar Kast conservera tout son prestige et fera légèrement évoluer ses Compétences : Stratégie passera à 11, Eloquence à 9 et Commandement à 13.

Personnages majeurs

Abélard Orgens

(Architecte IV°)

37 ans

Attributs: Physique 4, Mental 5, Manuel 7, Social 3.

Sa **Maîtrise** est de 7.

Son **Avantage** de Sixième sens disparaît et sa Renommée devient Prestance. Par contre, il possède Confidences.

Désavantages: Son Hémophilie devient une Maladie (5) particulière. Etant sujet aux saignements, les jets de soins subissent en permanence un malus de -5. Sa Méfiance est comptée comme une Déviance.

Sa **Renommée** est de 6.

Ses **Privilèges** sont additionnés de Ecole (FK p.34).

Sa **Spécialisation** en Baliste s'applique à sa Compétence Armes de siège, et il possède également Conception à 9 et Sabotage à 5. Il possède également Philosophie (Humaniste) à 3.

Tan'sadjen

(Eclaireur IV°)

46 ans

Attributs: Physique 4, Mental 6, Manuel 5, Social 8.

Son **Avantage** de Renommée devient Prestance et sa Force de caractère devient Corps aguerris. Il possède une Habileté reconnue au Combat malgré son handicap et qui lui permet de se battre très correctement.

Son **Privilège** de Rancune concerne les Abominations de Kali et s'applique aux Armes de jet.

Sa **Renommée** est de 9.

Sa **Compétence** d'Armes à Distance est divisée en Armes de jet 10 (Poignard 12) et Armes à projectile à 7 (qu'il n'a plus augmenté depuis sa mutilation).

Les mentions du paragraphe Description concernant son usage de l'arbalète sont remplacées par une maîtrise considérable du lancer de poignard.

Tilda Az'na

Représentante du Grand Ordre (Médiatrice III°)

28 ans

Attributs: Physique 5, Mental 6, Manuel 4, Social 7.

Son **Avantage** de Faveur draconique est en fait un Augure favorable (Cités). Sa Force de caractère devient Corps aguerris.

Son **Désavantage** de Naïveté est remplacée par la Déviance : bienveillance, qui lui fait trop souvent croire que ses interlocuteurs ont un bon fond. Souvent déçue (surtout en matière de diplomatie), elle croit toujours que la bonté d'âme habite chaque personne. Ce travers ne l'empêche pas de constater quand on lui ment manifestement, provoquant sa colère et sa vengeance.

Sa **Renommée** est de 6.

Ses **Compétences** sont inchangées.

Shondaël Zyk

Capitaine Protecteur (Inquisiteur III°)

32 ans

Il respecte les trois Interdits.

Modification : son armure est une armure de plaques en acier (Prot. 27)

Son **Avantage** d'Empathie naturelle est remplacé par Confidences. Il possède également Charme.

Sa **Renommée** est de 0.

Dans ses **Compétences**, il manque Déguisement à 8.

Lark Dastir

Maître des Salamandres (Combattant II° et actuellement Commerçant-Marchant II°)

27 ans

Attributs: Physique 7, Mental 4, Manuel 6, Social 5.

Modification : Son armure est une banale cotte légère (10 pts)

Ses **Privilèges** sont additionnés de Réseau (CK p.33), de Contrebandier (variante de Fournisseur de poisons) et de Paria.

Sa **Renommée** est de 4 en tant que Maître des Salamandres, mais seulement de 1 s'il utilise son nom de Lark Dastir.

Sa **Compétence** de Vie en cités est de 6, avec une Spécialisation en Marché noir à 9. Sa Compétence d'arme de distance devient Armes de jet et Armes tranchantes devient Armes de choc (même Spécialisation).

Bron Eb'ziran

Maître tatoueur (Artisan IV°) 51 ans

Attributs: Physique 4, Mental 6, Manuel 10, Social 5

Modification : sa toge de cuir compte pour 4 pts d'armure.

Son **Avantage** de Maîtrise devient Habilité reconnue (Technique).

Son **Désavantage** de Fatalisme devient Nostalgie obsessionnelle. Il possède également Art interdit (Chirurgie), bien que cet art ne lui plaise guère.

Son **Privilège** Autorisation concerne la Chirurgie.

Sa **Renommée** est de 7.

Ses **Compétences** sont inchangées, sauf Mécanismes qui est remplacée par Chirurgie.

Skanz Morgät

Lieutenant de milice (Protecteur-Milicien II°) 29 ans

Attributs: Physique 5, Mental 6, Manuel 6, Social 6

Modification : son armure de lieutenant de milice est une demi-plaque (Prot. 18).

Son **Avantage** de Sens du combat devient Sens en alerte.

Ses **Privilèges** sont additionnés de Renseignement et Suspicion (EB p. 34).

Sa **Renommée** est de 3.

Ses **Compétences** sont additionnées de Investigation 9.

Yaard Olnar

Artisan isolé (Artisan III°) 36 ans

Caractéristiques: Son Empathie n'est en fait que de 2.

Attributs: Physique 5, Mental 7, Manuel 8, Social 4.

Ses **Tendances** sont en fait TF 3, TD 1, TH 1.

Son **Avantage** de Résistance à la magie s'applique contre toutes les Sphères (-2) et son Sixième sens est remplacé par Pressentiment. Il possède également Art interdit x2 (Explosifs et Mécanismes), appris auprès d'une cellule humaniste qu'il a ensuite abandonné, n'ayant aucune sympathie pour cette cause de fanatiques...

Son **Désavantage** de Regard des dragons est de 3. Il implique un dragon de l'ombre, Nysséliane (SK p. 51) qui l'a percé à jour et le surveille occasionnellement. Elle apprécie sa vengeance destructrice, mais n'en fera probablement pas son Elu...

Sa **Renommée** est de 0.

Ses **Compétences** sont additionnées de Conception 7 et Sabotage 5.

Ypvel Grobbar

Capitaine de milice (Protecteur-Milicien III°) 24 ans

Attributs: Physique 8, Mental 5, Manuel 6, Social 7

Ses **Tendances** sont en fait TD 4, TH 1.

Son **Avantage** d'Ange gardien est remplacé par Allié (3 : Brorne), son Sens du combat devient Sens en alerte et il possède également Charme.

Son **Désavantage** d'Interdit lui a fait adopter La Loi du collègue (héritée de son père érudit)

Sa **Renommée** est de 5.

Ses **Compétences** sont additionnées de Armure 5 et Investigation 7.

Jard

Prince des Marches Alyzées (Combattant successivement Gladiateur III°, Paladin III° et désormais Stratège IV°) 36 ans

Attributs: Physique 10, Mental 8, Manuel 6, Social 9

Son **Avantage** de Conviction est remplacé par Droiture, son Guide spirituel et Rêves prémonitoires deviennent Pressentiment et sa Renommée est remplacée par Prestance. Il possède également Statut social et Charme.

Ses **Privilèges** sont additionnés de Conviction supérieure.

Sa **Renommée** est de 10.

Ses **Compétences** sont relativement inchangées : Armes de distance devient Armes de jet à 8, Armes mécaniques reste sans que Jard possède Art interdit (c'est une exception et il ne s'en sert jamais en public), Mécanismes est remplacé par Armes de siège à 9 et son Commandement est de 11. Il possède de plus Philosophie (draconiste) à 5 et Philosophie (Humaniste) à 3.

Équipement: L'armure de Jard est une armure Légendaire, possédant bien la faculté de rajouter 15 à son indice contre les projectiles physiques. Son épée large est également Légendaire et ajoute +10 aux dommages contre les créatures possédant une armure draconique (écailles de tous dragons, reptiles, armures draconiques et carapaces écailleuses). Malgré cette faculté, Jard n'a pas de haine particulière pour les dragons et n'est pas un Humaniste (il leur concède deux ou trois idées intéressantes, sans plus), mais il reçoit un certain soutien de la part de ces derniers, car les Marches sont une zone tampon appréciable et Jard en lui-même, en tant qu'Inspiré, pourrait bien remettre en cause les bases de la société draconiste.

Évolution: Après les Guerres humanistes, Jard repliera son armée dans les Marches en prévision de l'appui qu'il a annoncé à Rolan XII. Il profitera de l'hiver pour achever son rétablissement et améliorer ses Compétences. Il développera Conn. des Dragons à 7, Diplomatie à 9 et sa Spécialisation d'épée large à 14. Il obtiendra Corps aguerris pour avoir survécu à un voyage solitaire dans Kali, au combat contre Karnage et à ses blessures lors du voyage de retour...

Thalion le vague

Questeur (Mage Généraliste IV°) 60 ans

Attributs: Physique 6, Mental 8, Manuel 5, Social 6.

Modification : il porte en général des vêtements épais (Prot. 2).

Son **Avantage** de Force de caractère devient Corps aguerris et son Sixième sens devient Pressentiment. Il possède de plus Statut social.

Ses **Désavantages** sont Marque de la Chimère, Mauvais souvenir (un dortoir de novices assassinés), Ennemis (3 : Inquisition) et Obsession (quête de la vérité). Il est également Cardiaque, mais se modère dans ses efforts.

Ses **Privilèges** sont additionnés de Mémoire et de Prédipositions pour la magie des Cités.

Sa **Renommée** est de 6.

Ses **Compétences** sont relativement inchangées, mais additionnées de Analyse 7 et Psychométrie 10. Il possède également Investigation à 6 (cette Compétence de Protecteur lui a été apprise par des amis miliciens qui ont tout fait pour le faire devenir Protecteur honoraire, mais les

antécédents de Thalion avec l'Inquisition ont fait capoter cette nomination). En ce qui concerne la magie, il possède également la Sphère des cités à 7.

Sorts: Ses sorts maîtrisés sont conséquents et comptent 200 pts de Complexité en Magie instinctive, 300 en Invocatoire et 250 en Sorcellerie...

Armino Yourinzi

Chercheur d'écailles (Mage Enchanteur III°) 33 ans

Caractéristiques: sa Présence est de 3, mais son Empathie de 8.

Interdits: Il respecte de plus la Loi de la Prudence.

Attributs: Physique 4, Mental 7, Manuel 6, Social 4.

Son **Avantage** d'Empathie naturelle devient Pressentiments. Son **Désavantage** d'Insignifiant est en fait un Complexe d'infériorité.

Ses **Privilèges** sont additionnés de Mémoire.

Sa **Renommée** est de 4.

Ses **Compétences** sont relativement inchangées, mais additionnées de Analyse 11, Enchantement 7 et Psychométrie 5. Son Artisanat est de 10 et concerne la sculpture. Sa Compétence d'armes à distance est remplacée par Armes de jet. Il possède également la Sphère de la pierre à 6.

Sorts: Les sorts dont il dispose sont très spécialisés et comptent 100 pts de Complexité en Magie instinctive, 100 en Invocatoire et 400 en Sorcellerie.

Benadj Akarim-zûl

Poète errant (Erudit-Erudit IV°, actuellement Combattant duelliste II°) 40 ans

Attributs: Physique 6, Mental 8, Manuel 7, Social 6

Son **Désavantage** d'Illusion est remplacé par Obsession.

Ses **Privilèges** sont modifiés, car la rumeur de sa désertion s'est répandue dans la caste: il conserve Calligraphie officielle et Linguistique, mais acquiert celui d'Illuminé (VO p.34). Il conserve par contre tous ceux de Combattant (sa Botte secrète est un coup Désarmant porté à la main d'arme de son adversaire qui inflige de plus une cruelle cicatrice)

Sa **Renommée** est de 7.

Ses **Compétences** sont globalement inchangées, mais son Don artistique devient Art de la scène (poésie) et son artisanat est directement Papeterie à 9.

Équipement: son armure de mailles est Exceptionnelle (Légèreté x1 et Encombrement x1, soit un poids de 7kg, un Encombrement de -1 et un Indice de protection de 15).

Synda Torin

Eclaireur belge (Voyageur-éclaireur III°) 28 ans

Attributs: Physique 8, Mental 4, Manuel 7, Social 4.

Son **Avantage** de Sixième sens devient Pressentiment.

Son **Désavantage** de Frénésie est remplacé par Appel de la bête.

Ses **Privilèges** sont additionnés de Vigilance et Enigmatique.

Sa **Renommée** est de 5.

Ses **Compétences** sont toutes relevées de 2 pts, mais il ne possède en fait pas Lire et Ecrire.

Équipement: son glaive a les caractéristiques suivantes:

Pds 1,2 DC 25 TC 6 int/int FOR 5 0/+1 FORx2+12

Malia

Capitaine (Marchande itinérante III° et Navigateur III°) 38 ans

Attributs: Physique 4, Mental 7, Manuel 5, Social 7.

Son **Avantage** de Protecteurs n'est plus compté comme Avantage.

Ses **Privilèges** sont additionnés de Relations d'affaire.

Sa **Renommée** est de 5.

Ses **Compétences** sont relativement inchangées, mais additionnées de Matières premières à 9, Philosophie (draconiste) à 3 et de la Spécialisation Navigation à 11.

Note: Malia est membre de l'Ordre marin (VO p.27 et 39)

Nogrimmo

Marionnettiste (Artisan III°) 62 ans

Caractéristiques: sa Coordination est de 5.

Attributs: Physique 3, Mental 6, Manuel 8, Social 8.

Ses **Désavantages** sont additionnés de Malade imaginaire.

Ses **Privilèges** sont additionnés de Résistant de l'ombre et de la Force de l'âme (YFH p.77).

Sa **Renommée** est de 4.

Ses **Compétences** sont relativement inchangées, mais additionnées de Philosophie (humaniste) à 8.

Les enfants des Grands Dragons

La forme draconique

Capacités physiques innées

Tel qu'indiqué, cette forme est la forme de prédilection des dragons. Sous cette forme, ils peuvent parler la langue draconique pure, voler, nager ou porter des charges colossales. Pour des raisons de réalisme, le Meneur ne s'embarrassera pas de chiffres pour décider si un dragon peut porter ou déplacer un objet donné (rocher, pilier...).

Le vol est systématiquement possible, la Compétence de vol n'étant destinée qu'à indiquer la vitesse et l'aisance des dragons les uns par rapport aux autres (ou les autres créatures). De même pour la nage, bien que seuls les dragons de Ozyr possèdent une morphologie réellement adaptée au milieu marin. Il est d'ailleurs à noter que les dragons respirent et peuvent retenir leur souffle dix minutes par point de Résistance.

Résistances innées

Sous cette forme, les dragons sont bien plus résistants que les mortels. Ils restent sensibles aux **poisons, drogues et maladies**, mais il est bien rare que leur Résistance naturelle ne les protège pas d'office.

Les **chutes** leur sont bien moins douloureuses: un dragon peut sauter de 10 m sans dommages. Les seuils à appliquer alors au tableau de la p. 194 sont alors 10-20, 21-35, 36-45, 46-55, 56+. A noter que dans une chute libre sous forme draconique, il faut normalement 15m à un dragon pour ouvrir ses ailes et prendre son envol (sauf en crevasses, grottes, cités...).

Les **acides** les touchent par contre normalement. Sous leur épaisse cuirasse draconique, les Ailés sont moins sensibles au **feu**. Les règles normales s'appliquent, mais non pas "par tour" mais "par 5 tours". Les dragons sont normalement sensibles au **froid**, mais leur Résistance leur permet de résister dans des conditions extrêmes.

Bien sûr, certains lignages de dragons possèdent des règles spécifiques indiquées ci-après.

La forme humaine

En règle générale, la forme humaine n'est accessible qu'à l'âge Adulte. Sous cette forme, la Force et la Résistance du dragon sont divisées par deux (arrondi au supérieur), ainsi que son Physique et son Manuel (idem). Son armure est également divisée par deux (idem), car même s'ils perdent leurs écailles, le corps des dragons conserve une solidité considérable due à leur nature élémentaire.

Pour rappel, les valeurs divisées sous forme humaine seront ici marquées d'un astérisque (*).

Sous cette forme, les dragons perdent leurs résistances particulières aux chutes et au feu, subissant les règles normales.

En ce qui concerne leurs **Compétences**, les dragons sous forme humaine disposent de scores définis par leur lignage et leur âge. Ils n'effectuent donc plus de jets d'Attribut+Caractéristiques. Ils peuvent par contre obtenir des NR sur tous leurs jets, tel que prévu dans la seconde édition. Ils ne subissent plus de divisions autres que celles indiquées par des astérisques. Ceci remplace les règles données p.85 des GD (colonne de droite en haut).

Sous forme humaine, les dragons peuvent sentir leur nature élémentaire à quelques pas de distance. Par un jet de Mental+Empathie contre une Difficulté de 15+5 par tranche d'âge de maîtrise de la forme humaine, les dragons sentent intuitivement leurs congénères sous forme humaine à VOL m de distance.

La forme élémentaire

A partir d'un certain âge, les dragons peuvent se fondre dans les courants élémentaires et fusionner avec le corps de l'Etre Primordial. Cette forme dépend du lignage et prend modèle sur celle du Grand Dragon tutélaire. Sous cette forme, le dragon perd conscience de son environnement et réagit avec lenteur (il dispose d'une action tous les 10 tours, qu'il risque d'utiliser pour se transformer si besoin). En général, il est statique et indifférent à son entourage. Prendre cette forme prend plusieurs minutes, la quitter est résolu comme un passage d'humain à dragon.

Sous cette forme, les dragons sont quasiment impossibles à atteindre. Il appartiendra au Meneur de juger de la validité de certaines attaques et de leurs effets réels. Il est très difficile de blesser un dragon sous forme élémentaire, qui est de plus leur forme de repos ou de méditation la plus courante.

Les spécificités techniques

Tendances

Modification complète: les dragons jettent systématiquement trois dés et choisissent celui qu'ils désirent.

Ces dés sont toujours celui du dragon (sauf indication contraire). Cette règle est une extension de celle des créatures draconiques p.274.

Magie

Modification complète: Un sort utilisé par un dragon est incanté bien plus rapidement que par un humain. Les dragons lancent les sorts de magie Instinctive en une action (sauf si ce temps dépasse 10 actions, auquel cas il leur faut 2 actions). Les sorts de magie Invocatoire sont incantés en actions et non en tours et les sorts de Sorcellerie en minutes et non en heures (réduction systématique à l'unité de temps inférieure). Ces règles sont uniquement applicables aux dragons du fait de leur nature élémentaire.

Les dragons peuvent incanter les sorts sans **Clés**.

En ce qui concerne les **immunités** à la magie, elles diffèrent selon l'âge (voir ci-après).

Blessures

Cette règle est abrogée. Les dragons subissent les blessures normalement. Ils régénèrent comme les mortels, mais deux fois plus vite dans un site élémentaire ou une Eérie de leur élément.

Cuirasse

Sous leur forme **draconique**, les dragons perdent normalement les points d'armure (1 par blessure effective), mais les régénèrent à raison de 1 pour 3 points de magie (automatique, à volonté, pas de coût en actions, mais pas plus d'un point par action). S'ils sont dans un site élémentaire ou une Eérie de leur élément, ils regagnent automatiquement un point par tour.

Une cuirasse draconique est si solide que les armes la touchant avec un Critique peuvent se briser si elle n'ont pas une certaine qualité (Bonne pour un Jeune, Très Bonne pour un Adulte, etc...). L'attaque est toutefois résolue.

Sous leur forme **humaine**, ils ne peuvent regagner leurs points d'armures perdus (règles normales), mais ces pertes sont invisibles.

Sous forme **élémentaire**, ils ne possèdent pas de cuirasse mais sont immunisés à presque toutes les attaques. Elle se régénère par contre à raison d'un point par heure quel que soit l'endroit. (Un dragon ne prend jamais sa forme élémentaire dans une Eérie par respect pour le lieu).

Initiative

Les règles sur la préséance draconique sont obsolètes vu les règles en seconde édition. Par contre, certains lignages possèdent des ajustements particuliers indiqués sur leur page.

L'effet de peur

Ces règles sont inchangées.

Si le dragon veut réutiliser cette faculté au cours du combat, il devra effectuer un jet d'Intimidation avec son Physique. Cette manœuvre lui coûte alors une action.

Combat au sol

Les **attaques de zone** sont inchangées, bien qu'il soit nécessaire de disposer d'un dé restant pour esquiver. Le bonus de +5 devient par contre un +3 applicable à toutes les cibles.

Le **recul** s'applique à certains souffles (voir ci-après). Les dommages de recul sont comptabilisés sans armure (sauf protection surnaturelle). Le recul s'applique aux griffes et à la queue et jette au sol toute cible qui ne réussit pas un jet d'Acrobatie de Difficulté 15+5/3m (les malus de blessure sont comptés immédiatement).

Sous leur forme draconique, les dragons disposent de **manoeuvres de combat** leur étant spécifiques. Ils n'utilisent bien sûr jamais d'arme sous forme draconique.

Morsure: les morsures de dragon ne se parent pas (sauf au bouclier). Une morsure qui touche peut automatiquement Saisir sa cible, mais sans lui infliger de dommages. Si la morsure obtient 2NR ou plus, le dragon peut dépenser 2NR pour Saisir et infliger des dommages. Une victime saisie subit chaque tour les dommages de base sans NR.

Griffes: les griffes de dragon ne se parent pas (sauf au bouclier). Les dragons ne peuvent Saisir des humains avec leur griffes (mais peuvent s'empoigner entre eux). Les griffes de dragon brisent immédiatement tout bouclier de qualité Normale ou moins (sauf les boucliers dragons ou draconiques).

Queue: un dragon peut balayer une zone de 90° derrière lui par un jet de Physique+Queue. Cette attaque compte comme un Renversement et peut balayer un homme par point de Physique (la moitié dans le cas de soldats lourdement cuirassés). On ne peut qu'Esquiver cette attaque (voir p.187 du LdB).

Combat aérien

Dans le cas d'un **adversaire en vol**, les règles changent: si les deux adversaires essaient de bien se placer, le jet de Physique+Vol est en Opposition et le perdant voit son Initiative réduite de 1+1/NR dé (minimum 0).

Si l'un des deux décide de voler en ligne droite sans se soucier de l'autre, il ne pourra que répliquer aux coups de son adversaire. Il devra donc agir au même rang d'action que son agresseur (le moment où il passe à portée) pour tenter une action d'attaque. Il devra donc veiller à retarder ses actions ou à essayer d'avoir des dés coïncidants avec ceux de son adversaire. Dans ce cas, le défenseur qui vole droit n'effectue pas de jet de Vol et ne peut se faire amputer d'actions. Ces attaques simultanées interdisent toute défense (à moins de finalement choisir de se défendre et de ne pas attaquer).

Il en va de même pour les **combats sous-marins** (résolus avec la Compétence Natation).

Dans le cas d'un **adversaire au sol**, les tirs ne subissent plus de malus. Les attaques au contact nécessiteront d'agir au même rang d'action que son adversaire (donc de posséder un dé de même valeur ou un dé supérieur retardé). Ces attaques simultanées interdisent toute défense (à moins de finalement choisir de se défendre et de ne pas attaquer).

Un agresseur volant qui attaque plusieurs fois effectuée, à partir de la seconde attaque, un jet de Manuel+Vol contre une Difficulté égale à celle de l'attaque (soit 20, puis 25, etc...). Si ce jet est raté, il lui en coûte une action supplémentaire (peu importe la valeur du dé) pour bien se placer dans l'axe pour revenir frapper. S'il n'en a plus, son attaque n'a pas lieu, car il doit prendre du champ pour relancer son assaut.

Toute attaque portée par un dragon contre un fantassin au sol peut être **réceptionné** comme une Charge avec une arme d'hast. Une telle réception compte comme une attaque (donc coûte un dé), mais si dégageant il y a, il est gratuit.

Si un dragon **atterrit** en plein combat (ce qui lui coûte une action), son jet est de Difficulté 15+malus cumulatifs d'attaque+malus cumulatifs de défense+Initiative la plus haute encore restante. Les autres règles sont inchangées.

Exemples: en début de tour, contre un adversaire armé d'une pique (+10) et obtenant un 10 sur son meilleur dé, ce jet est d'une Difficulté de 35 (15+10+10).

Contre le même adversaire à qui il ne reste plus de dé d'action, mais en fin de tour (après deux attaques, un sort lancé et une esquive si l'on considère que notre dragon a 5d d'Initiative), la Difficulté est de 15+10(pique)+0(plus de dés)+10 (deux attaques)+5 (sort)+5 (esquive)=45...

Pas facile de se poser près d'un piquier, surtout après un tour épuisant passé à virevolter dans tous les sens.

Dans le cas d'un **décollage**, les règles sont identiques.

Faire intervenir un dragon

Les règles présentées ici pourront sembler complexes, mais l'apparition d'un dragon à Prophecy n'est jamais un acte anodin. Même s'ils sont omniprésents et que l'on ne passe pas une semaine sans s'incliner devant un Ailé, il est bien rare qu'un dragon s'intéresse à des mortels. Dans ces cas, le Meneur aura toujours soin de bien définir le dragon mis en scène. Il n'existe pas de "dragon type" préformaté et capable de débarquer à l'improviste dans un scénario. Si le cas se présente, le Meneur pourra toujours temporiser en appliquant les profils de base et en adaptant au fur et à mesure les Compétences. Il est bien sûr tout à fait possible de faire varier les scores donnés dans les profils ci-après, si un Ailé a délaissé ou accentué l'étude d'un domaine particulier.

Les Faveurs draconiques

Les Faveurs sont une partie des pouvoirs draconiques qu'un dragon peut conférer à un humain par le biais du Lien. Ces pouvoirs ne sont pas les seuls détenus par les Ailés, car leur rapport à leur élément tutélaire leur permet de nombreuses manipulations sans qu'il soit nécessaire d'inventer une capacité à chaque fois. Toutefois, seule une partie de cette puissance peut être conférée, c'est pour cela que les Faveurs sont strictement définies. Selon son âge, un dragon va avoir modelé une partie de sa puissance pour la rendre accessible à un humain. Ainsi, les Faveurs dont il dispose vont augmenter avec le temps. Comme elles sont définies par niveau, un dragon en possèdera un certain nombre de chaque.

Certains Mj pourront s'étonner de la quantité de Faveurs accessibles à un dragon Ancien (5 de chaque niveau) alors que les différents suppléments en ont défini deux ou trois par niveau au maximum. Cela permet à un Mj d'inventer ses propres Faveurs pour adapter les dragons à sa vision. Donner toutes les Faveurs de tous les niveaux n'est absolument pas notre intention car cela figerait le jeu en uniformisant les Ailés. De même, il peut exister plus de 5

Faveurs par niveau, mais un dragon ne pourra (à un moment donné), en utiliser qu'un nombre limité. Rien n'empêchera par contre un dragon de changer ses Faveurs en délaissant une partie de ses pouvoirs pour en accentuer une autre (et éventuellement en faire bénéficier son Elu, bien que ce dernier ne puisse jamais « réclamer » qu'un dragon change ses Faveurs pour lui). Si une échelle de temps est nécessaire, on considère qu'un Augure est une période de méditation acceptable pour changer une Faveur. Cette méditation a souvent lieu sous forme élémentaire.

Le souffle

Parmi les plus terrifiants des pouvoirs draconiques, le souffle élémentaire est une arme dont les Aîlés usent pour asseoir leur autorité.

Modification: malgré la marge de la p.82 des GD, le souffle draconique n'est absolument pas lié à de quelconques glandes (cette hypothèse humaniste a fait long feu...). Il s'agit d'une accumulation d'énergie élémentaire par le Verbe ou le Cri, que le dragon projette vers sa cible en soufflant. Comme toujours, chaque lignage de dragon possède un souffle précis décrit dans ses pages spécifiques. Comme auparavant, un dragon ne peut utiliser son souffle qu'une fois par tour et tout souffle ne prend qu'une action.

La puissance des dragons

D'un point de vue purement technique et mathématique, certains d'entre vous pourront être effrayés par les caractéristiques des dragons en seconde édition. Certes, les scores indiqués ci-après sont considérables et dépassent largement les limites imposées aux personnages joueurs. Plusieurs raisons expliquent ce choix et ces modifications.

Tout d'abord, les dragons sont plus que des créatures de chair et de muscle. Ce sont des créatures élémentaires, qui portent en eux une partie non négligeable de leur élément tutélaire.

Ensuite, ils sont colossaux, mûs aussi bien par une force physique que surnaturelle, ce qui leur confère une puissance directe incroyable. Et même avec ces scores, il reviendra au Meneur de bien choisir ses descriptions pour évoquer la toute puissance qui altère la réalité lorsque des dragons Vieux ou Anciens apparaissent dans un scénario. Au delà de tous leurs scores, ils ne sont pas humains, pensent au delà de la conception des mortels et sont âgés de dizaines de siècles.

D'autre part, les dragons ont du mal à se tuer entre eux, car il n'est venu que tardivement dans leur nature la haine et la violence qui peut les faire s'affronter. Moryagorn n'a pas créé les dragons pour qu'ils se battent, et nulle « évolution » ou « adaptation » corporelle n'est venue altérer la forme draconique que leurs Aînés ont créé pour eux. A partir d'un certain âge, la seule chose qui puisse résister à un dragon, c'est un autre dragon (et encore...). Mais généralement, à ce degré de puissance, la force brute est superflue et les dragons règlent entre eux les différents qui pourraient les opposer.

Enfin, un ancien Edit draconique interdit aux ailés de combattre sous forme draconique : ils ne le font plus qu'entre eux dans des terres éloignées de la Terre sacrée (Kor) ou sur des champs de bataille capables de les supporter. Car après la bataille de Khyméra (qui vit s'affronter des Immortels et des dragons sous leur forme draconique), le bain de sang et le cataclysme qui hante encore la Plaine pétrifiée convainquirent les Dragons de ne plus s'affronter entre eux (« Tu ne t'opposeras pas à ton frère ») et de ne plus affronter les hommes (interprétation de « Tu ne souilleras pas la Terre »). A l'époque, que ce soit sous leur forme élémentaire ou draconique, les dragons étaient définitivement trop puissants pour ne pas ressentir de honte en massacrant des mortels. Ce n'est qu'avec la découverte de la forme humaine que les dragons reprirent part aux conflits, considérant par ce biais qu'ils continuaient à respecter leurs serments ancestraux.

Textes en rapport avec ce thème : LdB p. 16-17, p.22 , Edits draconiques p. 79 des Grands Dragons.





LES ENFANTS DE BRORNE

Particularités

Les dragons de la Pierre sont immunisés à la **paralysie magique**, ne peuvent être **assommés** ou **renversés**. Ils ne subissent jamais de **recul** quel qu'en soit l'origine.

Leur **cuirasse** ne s'use que si un coup qui l'a traversé a provoqué une blessure au moins Légère. De plus, les armes les touchant par un Critique se brisent plus facilement (Très Bonne pour un Jeune, Supérieure pour un Adulte, etc...).

Les **acides** affectent plus durement les dragons de la Pierre. Toute potion acide ou sort basé sur l'acide (Sphères de l'ombre ou des océans en général) inflige des dommages toujours maximum.

Les dragons de la pierre sont insensibles au **souffle** des enfants de Brorne de génération inférieure à la leur.

Particularités liées à l'âge et pouvoirs spéciaux

Jeunes

A partir de cet âge, les dragons de la pierre sont insensibles à la peur. Les armes tranchantes leur infligent des dommages divisés par 2.

Adultes

A partir de cet âge, les dragons de la pierre peuvent prendre forme humaine. Ils sont immunisés aux métamorphoses corporelles totales ou partielles. Ils peuvent aussi prendre leur forme élémentaire et peuvent également se fondre dans la pierre en une action par tranche d'âge. Une fois fusionnés, ils conservent la vue et l'audition dans l'axe de leur entrée. Ils ne peuvent par contre pas s'y déplacer.

Vieux

A partir de cet âge, les dragons de la pierre peuvent se mouvoir dans la roche sans aucune entrave. Seule l'entrée ou la sortie est légèrement ralentie. Ils sont de plus immunisés aux dommages des armes de jet.

Anciens

A partir de cet âge, les dragons de la pierre sont insensibles aux armes tranchantes. Ils sont si puissants que leurs coups ignorent les cuirasses draconiques et les armures draconiques de protection inférieures à 20. Les armures manufacturées sont détruites au premier coup à moins d'être ensorcelées, Légendaires, en Sang de Kezyr ou en Sombre Acier.

Les autres pouvoirs ou capacités n'étant pas évoqués ici sont annulés.

Forme humaine

Leur forme est telle que la décrit le texte p.86.

Transformation

5 actions par tranche d'âge du dragon vers l'homme.

4 actions par tranche d'âge de l'homme vers le dragon (ou bien déchirure de l'enveloppe humaine en une action coûtant la moitié de la Réserve personnelle de magie).

Interdit

Inchangé. La perte de points de magie concerne la Réserve personnelle ET la Réserve de la Sphère de la pierre.

Compétences

Combat

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Mouvement

Toutes à 1/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Théorie

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Pratique

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Technique

Toutes à 1/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Manipulation

Toutes à 1/tranche d'âge.

Communication

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Influence

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Le souffle de la Pierre

Leur souffle est de même nature.

Utilisation: Physique+Souffle Difficulté 20.

Portée: 20m par tranche d'âge

Zone d'effet: l'onde de choc se propage en cône d'une largeur égale à la moitié de sa portée (5m de large à 10m, 25m de large à 50m).

Effets: Le souffle des enfants de Brorne provoque le **recul** comme une attaque physique draconique. Toute créature parvenant à rester dans la zone subit un malus de -5 à toutes ses actions physiques. Les dommages sont inchangés.

Enfant

FOR*	14	RES*	15
INT	7	VOL	10
COO*	8	PER	6
PRE	8	EMP	8
Physique* 16			
Mental 10			
Manuel* 6			
Social 10			

Initiative : 4d
Armure* : 40
Réserve de magie : 40

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOO	
Légère	OOOOO	-1
Grave	OOOO	-3
Fatale	OOO	-5
Mort	O	

Compétences : Vol 7, Souffle 10, Griffes 11 (dom: FORx2), Morsure 11 (dom: 30+1D10 ou Saisie automatique), Queue 11 (dom: FOR+RES), Esquive 6.

Compétences de magie : Sphère de la pierre 10, Magie instinctive 8, Magie invocatoire 8, Sorcellerie 7.

Sorts : 300 pts de Complexité en Magie instinctive, 300 en Magie invocatoire et 200 en Sorcellerie.

Faveurs : une Faveur de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Jeune

FOR*	18	RES*	20
INT	9	VOL	12
COO*	7	PER	8
PRE	10	EMP	7
Physique* 20			
Mental 12			
Manuel* 8			
Social 12			

Initiative : 4d
Armure* : 50
Réserve de magie : 50

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOOO	
Légère	OOOOO	-1
Grave	OOOO	-3
Fatale	OOO	-5
Mort	OO	

Compétences : Vol 9, Souffle 12, Griffes 12 (dom: FORx2+5), Morsure 12 (dom: 40+1D10 ou Saisie automatique), Queue 12 (dom: FOR+RES), Esquive 8.

Compétences de magie : Sphère de la pierre 11, Magie instinctive 10, Magie invocatoire 10, Sorcellerie 9.

Sorts : 500 pts de Complexité en Magie instinctive, 400 en Magie invocatoire et 250 en Sorcellerie

Faveurs : deux Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Adulte

FOR*	25	RES*	30
INT	10	VOL	15
COO*	6	PER	10
PRE	12	EMP	6
Physique* 24			
Mental 14			
Manuel* 10			
Social 14			

Initiative : 3d
Armure* : 60
Réserve de magie : 60

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOOO	
Légère	OOOOO	-1
Grave	OOOOO	-3
Fatale	OOO	-5
Mort	OO	

Compétences : Vol 10, Souffle 14, Griffes 13 (dom : FORx2+10), Morsure 13 (dom : 50+1D10 ou Saisie automatique), Queue 13 (dom : FOR+RES), Esquive 8.

Compétences de magie : Sphère de la pierre 13, Magie instinctive 12, Magie invocatoire 12, Sorcellerie 11.

Sorts : 600 pts de Complexité en Magie instinctive, 500 en Magie invocatoire et 350 en Sorcellerie.

Faveurs : trois Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Vieux

FOR*	30	RES*	40
INT	12	VOL	18
COO*	6	PER	12
PRE	15	EMP	5
Physique* 26			
Mental 16			
Manuel* 10			
Social 14			

Initiative : 2d
Armure* : 80
Réserve de magie : 80

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOOO	
Légère	OOOOO	
Grave	OOOOO	-1
Fatale	OOOO	-3
Mort	OO	

Compétences : Vol 9, Souffle 15, Griffes 14 (dom : FORx2+15), Morsure 14 (dom : 60+1D10 ou Saisie automatique), Queue 14 (dom : FOR+RES), Esquive 6.

Compétences de magie : Sphère de la pierre 14, Magie instinctive 14, Magie invocatoire 13, Sorcellerie 13.

Sorts : 800 pts de Complexité en Magie instinctive, 600 en Magie invocatoire et 500 en Sorcellerie.

Faveurs : quatre Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Ancien

FOR*	35	RES*	50
INT	15	VOL	20
COO*	6	PER	15
PRE	20	EMP	4
Physique* 28			
Mental 20			
Manuel* 8			
Social 12			

Initiative : 2d
Armure* : 100
Réserve de magie : 100

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOOO	
Légère	OOOOO	
Grave	OOOOO	
Fatale	OOOO	-1
Mort	OOO	

Compétences : Vol 8, Souffle 15, Griffes 15 (dom : FORx3), Morsure 15 (dom : 70+1D10 ou Saisie automatique), Queue 15 (dom : FOR+RES), Esquive 5.

Compétences de magie : Sphère de la pierre 15, Magie instinctive 15, Magie invocatoire 14, Sorcellerie 14.

Sorts : 900 pts de Complexité en Magie instinctive, 800 en Magie invocatoire et 800 en Sorcellerie.

Faveurs : cinq Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.



LES ENFANTS DE KRORYN

Particularités

Les dragons des volcans sont **immunisés** à la chaleur, aux dommages infligés par le feu (magique ou non) ou la lave. Les sorts du feu apportant des bonus de dommages sont inefficaces mais restent actifs.

Leur **cuirasse** est brûlante et détruit les armes comportant du bois (manche, hampe) à la première touche pour les objets Normaux, 2° pour les Bons, etc...

La **peur** qu'ils inspirent ajoute 5 à leur Présence pour résoudre cet effet.

Vifs et nerveux, ils ajoutent 2 à chacun de leur Dés **d'Initiative**.

Le froid et les sorts utilisant **l'eau ou le froid** affectent plus durement les dragons des volcans. Tout effet de ce type (Sphère des océans en général) inflige des dommages toujours maximum.

Les dragons des volcans sont insensibles au **souffle** des enfants de Kroryn de génération inférieure à la leur.

Particularités liées à l'âge et pouvoirs spéciaux

Jeunes

A partir de cet âge, les dragons des volcans peuvent prendre leur forme élémentaire. Ils peuvent toujours doubler leur Force sur une attaque de contact comme décrit p. 88.

Adultes

A partir de cet âge, les dragons des volcans peuvent prendre forme humaine. Ils enchaînent de plus les coups à une vitesse terrifiante, subissant les malus d'attaque cumulative tous les deux coups et non à chaque (1° et 2° attaque à 15, 3° et 4° à 20, etc...)

Vieux

A partir de cet âge, les dragons des volcans peuvent s'embraser tel que décrit p.88, mais les dommages sont augmentés de 2D10 et non de 10. Les seules défenses sont la magie ou les armures draconiques. Ils n'ajoutent par contre plus que +1 à leurs Dés d'Initiative du fait de leur taille.

Anciens

A partir de cet âge, les dragons des volcans peuvent étendre leur aura de feu jusqu'à 25 m autour d'eux, faisant fondre la pierre et calcinant toutes les matières combustibles sans distinction. Les dommages sont gérés comme de la lave (cf p.194) et il leur en coûte 5 pts de magie par tour

Les pouvoirs ou capacités n'étant pas évoqués ici sont annulés.

Forme humaine

Leur forme est telle que la décrit le texte p.88.

Transformation

4 actions par tranche d'âge du dragon vers l'homme.

3 action par tranche d'âge de l'homme vers le dragon (ou bien déchirure de l'enveloppe humaine en une action coûtant la moitié de la Réserve personnelle de magie).

Interdit

Inchangé. La perte de points de magie concerne la Réserve personnelle ET la Réserve de la Sphère du feu.

Compétences

Combat

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Mouvement

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Théorie

Toutes à 1/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Pratique

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Technique

Toutes à 1/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Manipulation

Toutes à 1/tranche d'âge plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Communication

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Influence

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Le souffle des Volcans

Leur souffle est de même nature.

Utilisation: Physique+Souffle Difficulté 15.

Portée: 15m par tranche d'âge

Zone d'effet: 1m de large. Impact sur 1 mètre de rayon par tranche d'âge.

Effets: Les dommages sont de 20+2D10/NR. Seules les armures comportant du cuir, ensorcelées, en Sang de Kezyr, en Sombre Acier ou draconiques (incluant les cuirasses draconiques) peuvent appliquer un Indice de protection (revoir p.152)

Enfant

FOR*	12	RES*	12
INT	7	VOL	9
COO*	10	PER	8
PRE	8	EMP	7
Physique* 14			
Mental 10			
Manuel* 8			
Social 12			

Initiative : 5d
Armure* : 25
Réserve de magie : 40

Seuils de Blessures			
Egratignure	OOO		
Légère	OOOO	-1	
Grave	OOOO	-3	
Fatale	OOO	-5	
Mort	O		

Compétences : Vol 8, Souffle 10, Griffes 12 (dom : FORx2+5), Morsure 12 (dom : 35+1D10 ou Saisie automatique), Queue 8 (dom : FOR+COO), Esquive 9.

Compétences de magie : Sphère du feu 10, Magie instinctive 10, Magie invocatoire 8, Sorcellerie 6.

Sorts : 350 pts de Complexité en Magie instinctive, 200 en Magie invocatoire et 150 en Sorcellerie.

Faveurs : une Faveur de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Jeune

FOR*	15	RES*	15
INT	9	VOL	10
COO*	12	PER	10
PRE	10	EMP	8
Physique* 18			
Mental 12			
Manuel* 10			
Social 12			

Initiative : 6d
Armure* : 30
Réserve de magie : 50

Seuils de Blessures			
Egratignure	OOOO		
Légère	OOOO	-1	
Grave	OOOO	-3	
Fatale	OOO	-5	
Mort	O		

Compétences : Vol 10, Souffle 12, Griffes 13 (dom : FORx2+10), Morsure 14 (dom : 45+1D10 ou Saisie automatique), Queue 10 (dom : FOR+COO), Esquive 11.

Compétences de magie : Sphère du feu 12, Magie instinctive 12, Magie invocatoire 10, Sorcellerie 8.

Sorts : 500 pts de Complexité en Magie instinctive, 350 en Magie invocatoire et 250 en Sorcellerie.

Faveurs : deux Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Adulte

FOR*	20	RES*	25
INT	10	VOL	12
COO*	15	PER	12
PRE	12	EMP	8
Physique* 22			
Mental 14			
Manuel* 12			
Social 14			

Initiative : 6d
Armure* : 40
Réserve de magie : 60

Seuils de Blessures			
Egratignure	OOOOO		
Légère	OOOO		
Grave	OOOO	-1	
Fatale	OOO	-3	
Mort	OO		

Compétences : Vol 12, Souffle 14, Griffes 14 (dom : FORx2+15), Morsure 15 (dom : 55+1D10 ou Saisie automatique), Queue 12 (dom : FOR+COO), Esquive 13.

Compétences de magie : Sphère du feu 13, Magie instinctive 14, Magie invocatoire 12, Sorcellerie 10.

Sorts : 600 pts de Complexité en Magie instinctive, 400 en Magie invocatoire et 350 en Sorcellerie.

Faveurs : trois Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Vieux

FOR*	25	RES*	30
INT	13	VOL	15
COO*	17	PER	14
PRE	15	EMP	7
Physique* 24			
Mental 16			
Manuel* 14			
Social 14			

Initiative : 5d
Armure* : 50
Réserve de magie : 80

Seuils de Blessures			
Egratignure	OOOOO		
Légère	OOOOO		
Grave	OOOOO		
Fatale	OOO	-2	
Mort	OO		

Compétences : Vol 13, Souffle 15, Griffes 15 (dom : FORx3+5), Morsure 15 (dom : 65+1D10 ou Saisie automatique), Queue 13 (dom : FOR+COO), Esquive 14.

Compétences de magie : Sphère du feu 14, Magie instinctive 15, Magie invocatoire 13, Sorcellerie 11.

Sorts : 800 pts de Complexité en Magie instinctive, 500 en Magie invocatoire et 450 en Sorcellerie.

Faveurs : quatre Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Ancien

FOR*	30	RES*	40
INT	15	VOL	18
COO*	20	PER	15
PRE	20	EMP	7
Physique* 28			
Mental 20			
Manuel* 14			
Social 14			

Initiative : 5d
Armure* : 60
Réserve de magie : 100

Seuils de Blessures			
Egratignure	OOOOO		
Légère	OOOOO		
Grave	OOOOO		
Fatale	OOOO	-1	
Mort	OO		

Compétences : Vol 14, Souffle 15, Griffes 16 (dom : FORx3+15), Morsure 15 (dom : 75+1D10 ou Saisie automatique), Queue 14 (dom : FOR+COO), Esquive 15.

Compétences de magie : Sphère du feu 15, Magie instinctive 15, Magie invocatoire 14, Sorcellerie 12.

Sorts : 1000 pts de Complexité en Magie instinctive, 700 en Magie invocatoire et 600 en Sorcellerie.

Faveurs : cinq Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.



LES ENFANTS DE OZYR

Particularités

Les dragons des océans peuvent **respirer** aussi bien sous l'eau que dans l'air.

Sous l'eau, ils sont capables d'**avaler** toute cible de moins de 2m par tranche d'âge s'ils obtiennent 2 NR. Leur cible subit alors des dommages d'étouffement, ne dispose plus que d'une action par tour et subit une case de blessure par tour.

Leur **cuirasse** souple et humide les rend impossible à Saisir sous forme draconique.

Le feu et les sorts utilisant **le feu ou la chaleur** affectent plus durement les dragons des océans. Tout effet de ce type (Sphère du feu en général) inflige des dommages toujours maximum.

Les dragons des océans sont insensibles au **souffle** des enfants de Ozyr de génération inférieure à la leur.

Particularités liées à l'âge et pouvoirs spéciaux

Jeunes

A partir de cet âge, les dragons des océans peuvent prendre leur forme élémentaire. Ils développent de plus une faculté de télépathie avec tous les êtres conscients à portée de vue.

Adultes

A partir de cet âge, les dragons des océans peuvent prendre forme humaine. Leur capacité télépathique leur permet de lire (à vue) les pensées superficielles d'une cible par un jet en Opposition de Mental+Empathie contre Mental+Volonté de cette dernière.

Vieux

A partir de cet âge, les dragons des océans peuvent pénétrer dans l'esprit d'une cible par un jet en Opposition de Mental+Empathie contre Mental+Volonté de cette dernière. Ils peuvent accéder à sa mémoire durant 1+1/NR tours. Un traumatisme ou un blocage magique peuvent toutefois les en empêcher. Ils ne peuvent accéder à un esprit qu'une fois par an.

Anciens

A partir de cet âge, les dragons des océans peuvent modifier l'esprit et les souvenirs d'une cible dont ils ont pénétré l'esprit. Dans le laps de temps qui leur est disponible, ils peuvent modifier un élément précis (effacer, modifier ou créer) par un jet de Mental+Empathie d'une Difficulté égale à VOLx5 de la cible.

Les pouvoirs ou capacités n'étant pas évoqués ici sont annulés.

Forme humaine

Leur forme est telle que la décrit le texte p.90.

Transformation

10 actions par tranche d'âge du dragon vers l'homme.

5 actions par tranche d'âge de l'homme vers le dragon (ou déchirure de l'enveloppe humaine en une action coûtant la moitié de la Réserve personnelle de magie).

Interdit

Inchangé. La perte de points de magie concerne la Réserve personnelle ET la Réserve de la Sphère des océans.

Compétences

Combat

Toutes à 1/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Mouvement

Toutes à 1/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Théorie

Toutes à 4/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Pratique

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Technique

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Manipulation

Toutes à 1/tranche d'âge plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Communication

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Influence

Toutes à 1/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Le souffle des Abysses

Leur souffle est de même nature et ne fonctionne que dans l'eau.

Utilisation: Physique+Souffle Difficulté 15.

Portée: jusqu'à 50m par tranche d'âge

Zone d'effet: siphon de 10m de diamètre par tranche d'âge ou lame de fond de largeur égale à la moitié de la portée.

Effets: Le souffle des enfants de Ozyr provoque le **recul**, mais sans dommages additionnels. L'onde de choc et la compression infligent 1D10 pts de dégâts par NR. Les cibles doivent réussir un jet de Natation contre FOR+5 du dragon ou subir les effets de la noyade durant les 3+1/NR tours que dure l'effet.

Enfant

FOR*	10	RES*	10
INT	10	VOL	10
COO*	7	PER	6
PRE	8	EMP	6
Physique*	10		
Mental	13		
Manuel*	10		
Social	10		

Initiative : 3d
Armure* : 25
Réserve de magie : 40

Seuils de Blessures			
Egratignure	OOO		
Légère	OOOO		-1
Grave	OOOO		-3
Fatale	OOO		-5
Mort	O		

Compétences : Vol 5, Natation 10, Souffle 6, Griffes 6 (dom : FORx2), Morsure 8 (dom : 30+1D10 ou Saisie automatique ou Avement), Queue 10 (dom : FOR+RES), Esquive 8.

Compétences de magie : Sphère des océans 10, Magie instinctive 9, Magie invocatoire 10, Sorcellerie 10.

Sorts : 300 pts de Complexité en Magie instinctive, 400 en Magie invocatoire et 400 en Sorcellerie.

Faveurs : une Faveur de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Jeune

FOR*	12	RES*	12
INT	14	VOL	12
COO*	8	PER	8
PRE	10	EMP	8
Physique*	12		
Mental	15		
Manuel*	12		
Social	13		

Initiative : 3d
Armure* : 30
Réserve de magie : 60

Seuils de Blessures			
Egratignure	OOOO		
Légère	OOOO		-1
Grave	OOOO		-3
Fatale	OOO		-5
Mort	O		

Compétences : Vol 5, Natation 12, Souffle 8, Griffes 8 (dom : FORx2), Morsure 10 (dom : 40+1D10 ou Saisie automatique ou Avement), Queue 11 (dom : FOR+RES), Esquive 10.

Compétences de magie : Sphère des océans 11, Magie instinctive 11, Magie invocatoire 12, Sorcellerie 11.

Sorts : 500 pts de Complexité en Magie instinctive, 650 en Magie invocatoire et 600 en Sorcellerie.

Faveurs : deux Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Adulte

FOR*	14	RES*	18
INT	18	VOL	14
COO*	10	PER	10
PRE	12	EMP	6
Physique*	14		
Mental	20		
Manuel*	14		
Social	15		

Initiative : 4d
Armure* : 40
Réserve de magie : 70

Seuils de Blessures			
Egratignure	OOOOO		
Légère	OOOO		-1
Grave	OOOO		-3
Fatale	OOO		-5
Mort	OO		

Compétences : Vol 7, Natation 14, Souffle 10, Griffes 10 (dom : FORx2+5), Morsure 12 (dom : 50+1D10 ou Saisie automatique ou Avement), Queue 12 (dom : FOR+RES), Esquive 12.

Compétences de magie : Sphère des océans 13, Magie instinctive 12, Magie invocatoire 13, Sorcellerie 12.

Sorts : 600 pts de Complexité en Magie instinctive, 850 en Magie invocatoire et 700 en Sorcellerie.

Faveurs : trois Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Vieux

FOR*	18	RES*	25
INT	20	VOL	18
COO*	8	PER	12
PRE	15	EMP	5
Physique*	18		
Mental	23		
Manuel*	16		
Social	16		

Initiative : 3d
Armure* : 50
Réserve de magie : 85

Seuils de Blessures			
Egratignure	OOOOO		
Légère	OOOOO		-1
Grave	OOOOO		-3
Fatale	OOO		-5
Mort	OO		

Compétences : Vol 5, Natation 15, Souffle 11, Griffes 12 (dom : FORx2+5), Morsure 13 (dom : 60+1D10 ou Saisie automatique ou Avement), Queue 13 (dom : FOR+RES), Esquive 8.

Compétences de magie : Sphère des océans 14, Magie instinctive 13, Magie invocatoire 14, Sorcellerie 14.

Sorts : 800 pts de Complexité en Magie instinctive, 1000 en Magie invocatoire et 850 en Sorcellerie.

Faveurs : quatre Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Ancien

FOR*	20	RES*	30
INT	24	VOL	20
COO*	6	PER	15
PRE	20	EMP	4
Physique*	22		
Mental	25		
Manuel*	14		
Social	16		

Initiative : 2d
Armure* : 60
Réserve de magie : 110

Seuils de Blessures			
Egratignure	OOOOO		
Légère	OOOOO		-1
Grave	OOOOO		-3
Fatale	OOOO		-5
Mort	OO		

Compétences : Vol 3, Natation 15, Souffle 12, Griffes 13 (dom : FORx2+10), Morsure 14 (dom : 70+1D10 ou Saisie automatique ou Avement), Queue 14 (dom : FOR+RES), Esquive 5.

Compétences de magie : Sphère des océans 15, Magie instinctive 14, Magie invocatoire 15, Sorcellerie 14.

Sorts : 1000 pts de Complexité en Magie instinctive, 1200 en Magie invocatoire et 950 en Sorcellerie.

Faveurs : cinq Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.



LES ENFANTS DE KEZYZR

Particularités

Les dragons du métal sont immunisés aux dommages des **acides** ou des sorts utilisant l'acide. Ils sont de plus insensibles à la **foudre** et à l'électricité (ainsi qu'aux sorts l'utilisant).

Têtu et obstiné, les dragons du métal ignorent les **malus de blessure** lorsqu'ils affrontent des créatures de l'ombre.

Les dragons du métal possèdent des crocs acérés et des griffes effilées. Les armures n'étant pas exclusivement composées de métal voient leur Indice de protection **divisés par deux** face à leurs coups.

Vifs et agiles, ils ajoutent 1 à chacun de leur Dés **d'Initiative**.

Les dragons du métal sont insensibles au **souffle** des enfants de Kezzyr de génération inférieure à la leur.

Particularités liées à l'âge et pouvoirs spéciaux

Jeunes

A partir de cet âge, les dragons du métal peuvent prendre leur forme humaine et élémentaire.

Adultes

A partir de cet âge, les dragons du métal peuvent réveiller le métal forgé ou ciselé et lui rendre son indépendance si le porteur de l'objet en est jugé indigne. S'ils réussissent un jet de Mental+Empathie contre une Difficulté égale au jet de création de l'objet, ce dernier se déforme et devient capable de se déplacer pour fuir. Il peut se hérissier de pointes, couler au sol ou sinuer comme un serpent pour rejoindre le corps du dragon ou s'enfoncer sous le sol. Les objets créés par Artisanat élémentaire sont immunisés à ce pouvoir car le métal ainsi travaillé n'est aucunement asservi mais apprivoisé.

Vieux

A partir de cet âge, les dragons du métal peuvent transformer tout métal en un autre par un simple toucher. Par un jet de Mental + Empathie sur la table du Privilège de Transmutation (Mà J forges de Kezzyr, dispo sur ce site), ils peuvent bonifier ou avilir un métal.

Anciens

A partir de cet âge, les dragons du métal acquièrent l'équilibre entre rage et lucidité. Au combat, ils subissent les malus d'attaque et de défense cumulative tous les deux coups et non à chaque (1° et 2° attaque à 15, 1° et 2° défense à 15, 3° et 4° attaque à 20, etc...)

Les pouvoirs ou capacités n'étant pas évoqués ici sont annulés.

Forme humaine

Leur forme est telle que la décrit le texte p.92.

Transformation

3 actions par tranche d'âge du dragon vers l'homme.

2 actions par tranche d'âge de l'homme vers le dragon (ou déchirure de l'enveloppe humaine en une action coûtant la moitié de la Réserve personnelle de magie).

Interdit

Inchangé.

Compétences

Combat

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Mouvement

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Théorie

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Pratique

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Technique

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Manipulation

Toutes à 2/tranche d'âge plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Communication

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Influence

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Le souffle Métallique

Modification complète: leur souffle est composé de milliers de gouttelettes de métal en fusion qui se solidifient instantanément en minuscules aiguilles déchiquetant tout sur passage.

Utilisation: Physique+Souffle Difficulté 15.

Portée: 20m par tranche d'âge

Zone d'effet: cône d'une largeur égale au quart de la longueur

Effets: Ce souffle ignore les armures n'étant pas exclusivement composées de métal et les réduit en charpie (Indice=0). Il inflige 25+1D10/NR pts de dommages et provoque le **recul** comme une attaque physique draconique. Tout Critique obtenu sur ce souffle provoque une Hémorragie (9) en plus de l'effet normal.

Enfant

FOR*	12	RES*	13
INT	9	VOL	9
COO*	10	PER	8
PRE	10	EMP	10
Physique*	12		
Mental	10		
Manuel*	14		
Social	12		

Initiative : 3d
Armure* : 30
Réserve de magie : 40

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOO	
Légère	OOOO	-1
Grave	OOOO	-3
Fatale	OOO	-5
Mort	O	

Compétences : Vol 8, Souffle 10, Griffes 11 (dom: FORx2+10), Morsure 10 (dom : 40+1D10 ou Saisie automatique), Queue 9 (dom : FOR+COO), Esquive 9.

Compétences de magie : Sphère du métal 10, Magie instinctive 8, Magie invocatoire 10, Sorcellerie 11.

Sorts : 250 pts de Complexité en Magie instinctive, 250 en Magie invocatoire et 350 en Sorcellerie.

Faveurs : une Faveur de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Jeune

FOR*	14	RES*	16
INT	10	VOL	12
COO*	12	PER	9
PRE	12	EMP	10
Physique*	16		
Mental	13		
Manuel*	16		
Social	13		

Initiative : 4d
Armure* : 40
Réserve de magie : 50

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOOO	
Légère	OOOO	-1
Grave	OOOO	-3
Fatale	OOO	-5
Mort	O	

Compétences : Vol 10, Souffle 12, Griffes 12 (dom : FORx2+15), Morsure 11 (dom : 50+1D10 ou Saisie automatique), Queue 11 (dom : FOR+COO), Esquive 11.

Compétences de magie : Sphère du métal 12, Magie instinctive 10, Magie invocatoire 12, Sorcellerie 14.

Sorts : 350 pts de Complexité en Magie instinctive, 400 en Magie invocatoire et 500 en Sorcellerie.

Faveurs : deux Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Adulte

FOR*	18	RES*	22
INT	12	VOL	14
COO*	14	PER	12
PRE	14	EMP	11
Physique*	20		
Mental	16		
Manuel*	18		
Social	16		

Initiative : 5d
Armure* : 50
Réserve de magie : 60

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOOO	
Légère	OOOO	-1
Grave	OOOO	-3
Fatale	OOO	-5
Mort	OO	

Compétences : Vol 12, Souffle 14, Griffes 13 (dom : FORx 3), Morsure 12 (dom : 60+1D10 ou Saisie automatique), Queue 12 (dom : FOR+COO), Esquive 12.

Compétences de magie : Sphère du métal 14, Magie instinctive 12, Magie invocatoire 14, Sorcellerie 15.

Sorts : 500 pts de Complexité en Magie instinctive, 600 en Magie invocatoire et 800 en Sorcellerie.

Faveurs : trois Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Vieux

FOR*	22	RES*	28
INT	14	VOL	18
COO*	18	PER	14
PRE	14	EMP	13
Physique*	22		
Mental	18		
Manuel*	22		
Social	18		

Initiative : 5d
Armure* : 60
Réserve de magie : 80

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOOO	
Légère	OOOOO	-1
Grave	OOOO	-3
Fatale	OOO O	-5
Mort	OO	

Compétences : Vol 12, Souffle 15, Griffes 14 (dom : FORx 3+10), Morsure 13 (dom : 70+1D10 ou Saisie automatique), Queue 13 (dom : FOR+COO), Esquive 13.

Compétences de magie : Sphère du métal 14, Magie instinctive 14, Magie invocatoire 15, Sorcellerie 15.

Sorts : 700 pts de Complexité en Magie instinctive, 700 en Magie invocatoire et 1000 en Sorcellerie.

Faveurs : quatre Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Ancien

FOR*	26	RES*	34
INT	16	VOL	19
COO*	18	PER	16
PRE	18	EMP	15
Physique*	26		
Mental	22		
Manuel*	23		
Social	20		

Initiative : 4d
Armure* : 70
Réserve de magie : 100

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOOO	
Légère	OOOOO	-1
Grave	OOOO O	-3
Fatale	OOO O	-5
Mort	OO	

Compétences : Vol 13, Souffle 15, Griffes 15 (dom : FORx 4), Morsure 14 (dom : 80+1D10 ou Saisie automatique), Queue 14 (dom : FOR+COO), Esquive 14.

Compétences de magie : Sphère du métal 15, Magie instinctive 15, Magie invocatoire 15, Sorcellerie 16.

Sorts : 900 pts de Complexité en Magie instinctive, 1000 en Magie invocatoire et 1200 en Sorcellerie.

Faveurs : cinq Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.



LES ENFANTS DE HEYRA

Particularités

Les dragons de la nature sont immunisés aux dommages des **poisons** et aux effets altérant directement leurs cases de blessures (sorts ou capacités) sans provoquer de dommages.

Le **feu** et les sorts l'utilisant affectent plus durement les dragons de la nature. Tout effet de ce type (Sphère du feu en général) inflige des dommages toujours maximum.

Les dragons de la nature peuvent communiquer par **télépathie** avec toute créature vivante située à portée de vue (animal, plante, créature) tant que celle-ci a une conscience, même larvaire ou infime.

Les **animaux sauvages** et les prédateurs naturels respectent intuitivement les dragons de la nature. Ils ne les attaqueront pas et respecteront leurs décisions. Ceci n'inclut pas les créatures draconiques ou élémentaires.

Les dragons de la nature sont insensibles au **souffle** des enfants de Heyra de génération inférieure à la leur.

Particularités liées à l'âge et pouvoirs spéciaux

Jeunes

Dans un combat en milieu naturel contre un être brisant l'équilibre naturel (dragon enragé, prédateur inhabituel invoqué, bûcherons dévastateurs) ils ajoutent 1 par tranche d'âge à leurs dés d'Initiative, en attaque et en défense.

Adultes

A partir de cet âge, les dragons de la nature peuvent prendre leur forme humaine. En milieu non urbain, ils peuvent communiquer avec les forces naturelles dans un rayon de 1km par tranche d'âge. Ils peuvent ainsi lever les Hordes ou localiser approximativement une créature. Ce pouvoir peut être utilisé une fois par semaine.

Vieux

A partir de cet âge, les dragons de la nature peuvent prendre leur forme élémentaire. Sous toutes leurs formes, ils focalisent tant les énergies élémentaires que toutes période de convalescence (cf. p.193 du LdB) dans les (Empathie x5) m autour d'eux compte double.

Anciens

A partir de cet âge, les dragons de la nature peuvent ressentir les flux d'énergie élémentaire qui animent le cycle de la Vie. S'ils disposent d'un objet personnel d'un défunt, ils peuvent ressentir chez un être vivant si ce dernier est une réincarnation du mort.

Les pouvoirs ou capacités n'étant pas évoqués ici sont annulés.

Forme humaine

Leur forme est telle que la décrit le texte p.94.

Transformation

4 actions par tranche d'âge du dragon vers l'homme.

3 actions par tranche d'âge de l'homme vers le dragon (ou déchirure de l'enveloppe humaine en une action coûtant la moitié de la Réserve personnelle de magie).

Interdit

Inchangé. Toute rupture provoque la perte de points de magie de la Réserve personnelle ET de la Réserve de la Sphère de la nature.

Compétences

Combat

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Mouvement

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Théorie

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Pratique

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Technique

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Manipulation

Toutes à 1/tranche d'âge plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Communication

Toutes à 4/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Influence

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Le souffle de la Nature

Modification complète: leur souffle est une soie épaisse d'un doigt qui se désagrège en plusieurs minutes sous la forme d'une vapeur urticante et asphyxiante.

Utilisation: Physique+Souffle en Opposition au Physique de la cible.

Portée: 10m par tranche d'âge

Zone d'effet: cône d'une largeur égale au quart de la longueur

Effets: la toile forme un cocon partiel autour des victimes situées dans la zone d'effet et les paralyse en les entravant (-1 action par NR sur le jet d'Oppositon). Les dragons de la nature

Enfant

FOR*	10	RES*	12
INT	7	VOL	8
COO*	10	PER	8
PRE	10	EMP	12
Physique* 14			
Mental 11			
Manuel* 8			
Social 14			

Initiative : 3d
Armure* : 20
Réserve de magie : 40

Seuils de Blessures			
Egratignure	OOOO		
Légère	OOOO	-1	
Grave	OOO	-3	
Fatale	OOO	-5	
Mort	O		

Compétences : Vol 6, Souffle 7, Griffes 8 (dom : FORx2+2), Morsure 9 (dom : 30+1D10 ou Saisie automatique), Queue 7 (dom : FOR+RES), Esquive 7.

Compétences de magie : Sphère de la nature 10, Magie instinctive 8, Magie invocatoire 10, Sorcellerie 8.

Sorts : 250 pts de Complexité en Magie instinctive, 500 en Magie invocatoire, 200 en Sorcellerie.

Faveurs : une Faveur de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Jeune

FOR*	12	RES*	15
INT	10	VOL	10
COO*	10	PER	10
PRE	12	EMP	15
Physique* 15			
Mental 12			
Manuel* 10			
Social 15			

Initiative : 3d
Armure* : 30
Réserve de magie : 50

Seuils de Blessures			
Egratignure	OOOO		
Légère	OOOO	-1	
Grave	OOOO	-3	
Fatale	OOO	-5	
Mort	O		

Compétences : Vol 8, Souffle 9, Griffes 10 (dom : FORx2+5), Morsure 11 (dom : 40+1D10 ou Saisie automatique), Queue 9 (dom : FOR+RES), Esquive 9.

Compétences de magie : Sphère de la nature 12, Magie instinctive 10, Magie invocatoire 12, Sorcellerie 10.

Sorts : 400 pts de Complexité en Magie instinctive, 650 en Magie invocatoire, 300 en Sorcellerie.

Faveurs : deux Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Adulte

FOR*	18	RES*	22
INT	12	VOL	14
COO*	14	PER	12
PRE	14	EMP	11
Physique* 20			
Mental 16			
Manuel* 18			
Social 16			

Initiative : 5d
Armure* : 50
Réserve de magie : 60

Seuils de Blessures			
Egratignure	OOOOO		
Légère	OOOO	-1	
Grave	OOOO	-3	
Fatale	OOO	-5	
Mort	OO		

Compétences : Vol 9, Souffle 10, Griffes 12 (dom : FORx2+10), Morsure 13 (dom : 50+1D10 ou Saisie automatique), Queue 10 (dom : FOR+RES), Esquive 11.

Compétences de magie : Sphère de la nature 10, Magie instinctive 8, Magie invocatoire 10, Sorcellerie 10.

Sorts : 500 pts de Complexité en Magie instinctive, 800 en Magie invocatoire, 500 en Sorcellerie.

Faveurs : trois Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Vieux

FOR*	18	RES*	26
INT	15	VOL	14
COO*	10	PER	11
PRE	16	EMP	16
Physique* 20			
Mental 16			
Manuel* 14			
Social 16			

Initiative : 3d
Armure* : 45
Réserve de magie : 80

Seuils de Blessures			
Egratignure	OOOOO		
Légère	OOOOO	-1	
Grave	OOOO	-3	
Fatale	OOO O	-5	
Mort	OO		

Compétences : Vol 8, Souffle 12, Griffes 13 (dom : FORx2+15), Morsure 14 (dom : 60+1D10 ou Saisie automatique), Queue 11 (dom : FOR+RES), Esquive 9.

Compétences de magie : Sphère de la nature 15, Magie instinctive 14, Magie invocatoire 15, Sorcellerie 13.

Sorts : 700 pts de Complexité en Magie instinctive, 1000 en Magie invocatoire, 750 en Sorcellerie.

Faveurs : quatre Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Ancien

FOR*	22	RES*	32
INT	18	VOL	13
COO*	10	PER	10
PRE	18	EMP	20
Physique* 24			
Mental 16			
Manuel* 12			
Social 18			

Initiative : 2d
Armure* : 50
Réserve de magie : 100

Seuils de Blessures			
Egratignure	OOOOO		
Légère	OOOOO	-1	
Grave	OOOO O	-3	
Fatale	OOO O	-5	
Mort	OO		

Compétences : Vol 6, Souffle 14, Griffes 14 (dommages : FORx3), Morsure 15 (dommages : 70+1D10 ou Saisie automatique), Queue 12 (dommages : FOR+RES), Esquive 6.

Compétences de magie : Sphère de la nature 15, Magie instinctive 15, Magie invocatoire 16, Sorcellerie 14.

Sorts : 850 pts de Complexité en Magie instinctive, 1200 en Magie invocatoire, 900 en Sorcellerie.

Faveurs : cinq Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Le souffle de la nature (suite)

peuvent affecter une surface énorme et seul le jet en Opposition peut rendre compte des efforts des cibles pour déchirer ces filaments au fur et à mesure de leur accumulation. Le dégagement demande une action et un jet de Physique+Force égale à la Résistance du dragon de la nature ayant créé la toile. En deux tours par tranche d'âge du dragon, la toile va se désagréger en libérant un gaz élémentaire scintillant et verdâtre. Asphyxiantes et provoquant des douleurs cutanées terribles, les vapeurs vont infliger 1D10 points de dommage par tour et étoufferont la victime (cf p. 194 du LdB, asphyxie par gaz nocifs). Un vent régulier ou un effet magique peuvent annuler les effets de l'asphyxie. Les créatures de l'ombre touchées par ces vapeurs doublent tous les dommages subis, car le gaz élémentaire de la nature les affecte particulièrement....



LES ENFANTS DE NENYA

Particularités

Nimbés d'une **aura** iridescente, les dragons de la magie sont flous et difficiles à toucher. En combat, tout jet d'attaque les visant subit un malus de 2 par tranche d'âge du dragon.

Les dragons de la magie sont capables de passer à volonté de l'**Ether** au Monde de Kor. Il leur en coûte une action et 5pts de magie. Il ne leur est pas possible d'emporter de créatures dénuées de capacités magiques ou d'objets n'étant pas ensorcelés.

Les dragons de la magie peuvent **annuler** tout sort les prenant pour cible en réussissant un jet de Discipline+Sphère concernée d'une Difficulté égale au jet d'incantation du mage.

Les dragons de la magie sont insensibles au **souffle** des enfants de Nenyá de génération inférieure à la leur.

Particularités liées à l'âge et pouvoirs spéciaux

Jeunes

A partir de cet âge, les dragons de la magie acquièrent un don de double vue qui les immunise aux illusions et aux mystifications physiques (déguisement, métamorphose).

Adultes

A partir de cet âge, les dragons de la magie peuvent prendre leur forme élémentaire. Leur double vue leur permet de distinguer naturellement les courants magiques qui parcourent Kor et les enchantements qui y sont tissés (objets enchantés, matrices), mais pas les utilisateurs de magie. Ce don leur permet également de voir dans l'Ether depuis Kor et inversement.

Vieux

A partir de cet âge, les dragons de la magie peuvent prendre leur forme humaine. Ils possèdent une telle harmonie avec les courants élémentaires que, dans un rayon de Empathie mètres, toute utilisation des Sphères bénéficie d'un bonus de 3 (sauf pour les dragons).

Anciens

A partir de cet âge, les dragons de la magie peuvent remodeler les champs élémentaires de Kor pour accentuer ou dissiper un effet magique durable (objet enchanté, site élémentaire mineur). Par un jet de Discipline+Sphère contre la valeur du jet ayant créé l'effet, ils peuvent soit le dissiper, soit le renforcer (ce qui augmente la valeur du jet de création à la hauteur du jet du dragon).

Les pouvoirs ou capacités n'étant pas évoqués ici sont annulés.

Forme humaine

Leur forme est telle que la décrit le texte p.96.

Transformation

5 actions par tranche d'âge du dragon vers l'homme.

3 actions par tranche d'âge de l'homme vers le dragon (ou déchirure de l'enveloppe humaine en une action coûtant la moitié de la Réserve personnelle de magie).

Interdit

Seuls les objets non-enchantés ou le contact d'une créature dénuée de dons magiques provoquent une rupture. Toute rupture provoque la perte de points de magie de la Réserve personnelle ET des Réserves de Sphères.

Compétences

Combat

Toutes à 1/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Mouvement

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Théorie

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Pratique

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Technique

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Manipulation

Toutes à 2/tranche d'âge plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Communication

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Influence

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Le souffle de l'Ether

Modification partielle: leur souffle est une brume irisée semi-opaque saturée de magie qui peut provoquer le sommeil

Utilisation: Mental+Souffle Difficulté 15.

Portée: selon zone d'effet

Zone d'effet: hémisphère de 5m de rayon par tranche d'âge

Effets: le nuage se forme et prend effet immédiatement.

Selon le nombre de NR obtenus par le

Enfant

FOR*	8	RES*	8
INT	10	VOL	10
COO*	12	PER	10
PRE	12	EMP	10
Physique*	8		
Mental	12		
Manuel*	13		
Social	12		

Initiative : 4d
Armure* : 15
Réserve de magie : 60

Seuils de Blessures

Egratignure	OOO	
Légère	OOO	-1
Grave	OOO	-3
Fatale	OO	-5
Mort	O	

Compétences : Vol 8, Souffle 6, Griffes 6 (dom : FOR+6), Morsure 8 (dom : 25+1D10), Esquive 10.

Compétences de magie : Sphère des rêves 10, Magie instinctive 12, Magie invocatoire 12, Sorcellerie 12.

Sorts : 500 pts de Complexité en Magie instinctive, 500 en Magie invocatoire, 500 en Sorcellerie.

Faveurs : une Faveur de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Jeune

FOR*	10	RES*	10
INT	12	VOL	14
COO*	13	PER	11
PRE	14	EMP	14
Physique*	10		
Mental	14		
Manuel*	15		
Social	13		

Initiative : 4d
Armure* : 20
Réserve de magie : 75

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOO	
Légère	OOO	-1
Grave	OOO	-3
Fatale	OO	-5
Mort	O	

Compétences : Vol 10, Souffle 8, Griffes 6 (dom : FOR+8), Morsure 9 (dom : 30+1D10), Esquive 12.

Compétences de magie : Sphère des rêves 13, Magie instinctive 13, Magie invocatoire 13, Sorcellerie 13.

Sorts : 800 pts de Complexité en Magie instinctive, 800 en Magie invocatoire, 800 en Sorcellerie.

Faveurs : deux Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Adulte

FOR*	12	RES*	16
INT	16	VOL	16
COO*	12	PER	14
PRE	16	EMP	16
Physique*	12		
Mental	18		
Manuel*	16		
Social	14		

Initiative : 4d
Armure* : 25
Réserve de magie : 100

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOO	
Légère	OOOO	-1
Grave	OOOO	-3
Fatale	OO	-5
Mort	O	

Compétences : Vol 12, Souffle 10, Griffes 7 (dom : FOR+10), Morsure 10 (dom : 35+1D10), Esquive 14.

Compétences de magie : Sphère des rêves 15, Magie instinctive 14, Magie invocatoire 14, Sorcellerie 14.

Sorts : 1000 pts de Complexité en Magie instinctive, 1000 en Magie invocatoire, 1000 en Sorcellerie.

Faveurs : trois Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Vieux

FOR*	14	RES*	13
INT	18	VOL	18
COO*	15	PER	15
PRE	18	EMP	14
Physique*	14		
Mental	20		
Manuel*	18		
Social	12		

Initiative : 5d
Armure* : 30
Réserve de magie : 125

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOO	
Légère	OOOOO	-1
Grave	OOOO	-3
Fatale	OOO	-5
Mort	OO	

Compétences : Vol 14, Souffle 12, Griffes 8 (dom : FOR+12), Morsure 11 (dom : 40+1D10 ou Saisie automatique), Esquive 15.

Compétences de magie : Sphère des rêves 16, Magie instinctive 15, Magie invocatoire 15, Sorcellerie 15, toutes les autres Sphères à 3.

Sorts : 1200 pts de Complexité en Magie instinctive, 1200 en Magie invocatoire, 1200 en Sorcellerie.

Faveurs : quatre Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Ancien

FOR*	14	RES*	14
INT	22	VOL	20
COO*	18	PER	16
PRE	22	EMP	16
Physique*	16		
Mental	22		
Manuel*	20		
Social	12		

Initiative : 5d
Armure* : 35
Réserve de magie : 150

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOOO	
Légère	OOOOO	-1
Grave	OOOO	-3
Fatale	OOO	-5
Mort	OO	

Compétences : Vol 15, Souffle 14, Griffes 9 (dom : FORx2), Morsure 12 (dom : 45+1D10 ou Saisie automatique), Esquive 15.

Compétences de magie : Sphère des rêves 17, Magie instinctive 16, Magie invocatoire 16, Sorcellerie 16, toutes les autres Sphères à 5.

Sorts : 1500 pts de Complexité en Magie instinctive, 1500 en Magie invocatoire, 1500 en Sorcellerie.

Faveurs : cinq Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Le souffle de l'Ether (suite)

dragon, le nuage va être plus ou moins dense et chargé d'énergie.

Il dure un nombre de tours égal à la Tranche d'âge du dragon+1/NR.

Son opacité et les perturbations sensorielles qu'il provoque infligent un malus de 5+2/NR à tout jet de Perception ou d'attaque à distance. On estime qu'à partir de -11, la brume d'Ether est si dense que toute perception directe est impossible de l'extérieur du nuage. A l'intérieur, les victimes subissent les malus prévus sauf si le Mj estime que l'action est impossible car la visibilité ne dépasse pas 1m.

De plus, dès la formation du nuage et à chaque début de tour (avant le lancement des dés d'Initiative), les victimes doivent réussir un jet de Mental+Volonté contre une Difficulté de 15+3/NR pour ne pas sombrer dans un sommeil profond. Retenir sa respiration est inutile, car l'action est magique et non uniquement respiratoire.

Enfin, toute utilisation de magie est perturbée par le souffle. Toutes les Difficultés de sort subissent un malus de 5/NR. Tout dé indiquant 1 ou 10 provoque un Contrecoup ou un Miracle (cf. p.207 du LdB), car dans le nuage, il est inutile de tester un éventuel Critique (il est considéré comme ayant toujours lieu).



LES ENFANTS DE KHY

Particularités

Toutes les caractéristiques, pouvoirs et capacités des enfants de Khy sont donnés sous leur **forme humaine** (considérée comme leur forme de base)

Les dragons des cités sont immunisés aux **illusions** et bénéficient d'un bonus égal à leur Tranche d'âge à tout jet de résistance contre des **manipulations mentales**.

Les dragons des cités possèdent une telle maîtrise de la forme humaine que tout jet visant à les **détecter** en tant que dragons (y compris par les ailés descendants des autres lignages) est augmenté de 5 par tranche d'âge. Par contre, eux bénéficient d'un bonus de 5 par tranche d'âge pour repérer les dragons sous forme humaine.

Les dragons des cités possèdent des scores indicatifs de **Tendances**. Bien qu'ils ne les utilisent pas comme les mortels, ces Tendances servent à indiquer les modifications morales du dragon durant sa vie. Dès la naissance, l'un de leurs trois dés est un **dé de l'Homme**.

Les dragons des cités n'utilisent jamais leur **forme draconique**, qui reste un mystère pour les hommes. S'ils ont jamais possédé un **souffle** draconique, les Grands Dragons et leurs enfants les ayant côtoyés sous forme humaine n'en ont jamais fait mention.

Les dragons des cités peuvent prendre dès leur naissance leur **forme humaine**. Sous cette forme, ils sont insensibles aux effets ciblant spécifiquement les dragons.

Particularités liées à l'âge et pouvoirs spéciaux

Jeunes

A partir de cet âge, les dragons des cités peuvent prendre leur forme élémentaire et acquièrent la maîtrise de la fertilité (voir ci-contre).

Adultes

A partir de cet âge, les dragons des cités peuvent deviner les pensées superficielles d'un humain en discutant avec lui. Il s'agit d'un sixième sens empathique non-magique et qui ne viole pas l'esprit de la cible.

Vieux

A partir de cet âge, les dragons des cités ont une attitude qui force le respect. Ils devient impossible à un humain de leur couper la parole ou d'ignorer leur présence. Leur voix porte tous les sentiments mêlés et apaise la peur. Un soldat y entendra la force et le respect alors qu'un voleur y sentira une malice égale à la sienne. De ce fait, les dragons des cités sont toujours bien accueillis. S'ils révèlent leur nature à

d'autres ailés, ils provoquent le respect durant leur Empathie en tours. Sur leurs trois dés, deux sont désormais des dés de l'Homme.

Anciens

A partir de cet âge, les dragons des cités peuvent, sous forme humaine, se déplacer dans une cité ou un village sans se soucier des murs, distances, portes ou surveillances humaines ou draconiques. Ils ne peuvent plus être détectés par d'autres dragons tant qu'ils ne font pas usage de magie ou de Faveurs. S'ils se révèlent volontairement, leur âge canonique provoque la peur chez les autres dragons comme indiqué p.83 des Grands Dragons.

Les pouvoirs ou capacités n'étant pas évoqués ici sont annulés.

Forme humaine

Elle est telle que la décrit le texte p.98.

Transformation

10 actions par tranche d'âge de l'homme vers la cité.
5 actions par tranche d'âge de la cité vers l'homme (ou désagrégation brutale de la cité en une action coûtant la moitié de la Réserve personnelle de magie).

Interdit

Inchangé, mais aucune allusion aux Etoiles n'est faite.

Compétences

Combat

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Mouvement

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Théorie

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Pratique

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Technique

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Manipulation

Toutes à 3/tranche d'âge plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Communication

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Influence

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Enfant

FOR	7	RES	6
INT	8	VOL	7
COO	8	PER	8
PRE	8	EMP	8
Physique	7		
Mental	11		
Manuel	7		
Social	14		

Initiative : 3d
Armure : 5
Réserve de magie : 40

Seuils de Blessures		
Egratignure	OOO	
Légère	OOO	-1
Grave	OOO	-3
Fatale	OO	-5
Mort	O	

Compétences : selon évolution individuelle
Compétences de magie : Sphère des cités 10, Magie instinctive 7, Magie invocatoire 8, Sorcellerie 8.

Sorts : 250 pts de Complexité en Magie instinctive, 250 en Magie invocatoire, 250 en Sorcellerie.

Faveurs : une Faveur de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

La fertilité

Si le Pacte des Maudits, a été passé avec Kalimsshar, c'est Khy qui acquit le plus de pouvoir sur la descendance des hommes.

Protecteurs de l'Humanité et gardiens des foyers, les enfants de Khy acquièrent au fur et à mesure de leur vie des pouvoirs considérables sur la fertilité humaine. Leur existence perpétuelle sous forme humaine et les secrets de la métamorphose issus de Khy ont donné lieu à de nombreuses légendes et mythes qui incitent les humains à vénérer tant Khy que Heyra pour protéger leur descendance.

Enfant : à cet âge, si le dragon a une liaison avec un(e) humain(e), il pourra décider ou non de la fécondité de l'union. S'il y consent, il donnera naissance à un Orphelin.

Adulte : à cet âge, une relation avec un(e) humain(e) pourra donner naissance à un simple humain (possédant un Lien avec son géniteur), à un Orphelin ou être stérile, au choix du dragon.

Vieux : à cet âge, ils peuvent influencer sur la fertilité des humains. Ils peuvent détecter une grossesse en effleurant une femme, deviner le sexe de l'enfant et annulent automatiquement toute maladie ou affection touchant le fœtus. Ils peuvent rendre la fertilité si la perte n'est pas due à l'âge ou à une blessure. Ils peuvent aussi maudire un mortel et le rendre stérile. Par un jet de Mental+Empathie contre une Difficulté de 20, ils maudissent pour 5+5/NR ans et fixent la Difficulté de tout jet (capacité, sort ou autre dragon) visant à annuler cette stérilité.

Jeune

FOR	9	RES	8
INT	10	VOL	9
COO	10	PER	10
PRE	10	EMP	10
Physique	10		
Mental	13		
Manuel	9		
Social	16		

Initiative : 4d
Armure : 10
Réserve de magie : 50

Seuils de Blessures		
Egratignure	OOOO	
Légère	OOO	-1
Grave	OOO	-3
Fatale	OO	-5
Mort	O	

Compétences : selon évolution individuelle
Compétences de magie : Sphère des cités 12, Magie instinctive 10, Magie invocatoire 11, Sorcellerie 11.

Sorts : 350 pts de Complexité en Magie instinctive, 400 en Magie invocatoire, 400 en Sorcellerie.

Faveurs : deux Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Adulte

FOR	10	RES	10
INT	12	VOL	10
COO	12	PER	12
PRE	12	EMP	12
Physique	11		
Mental	15		
Manuel	12		
Social	17		

Initiative : 4d
Armure : 15
Réserve de magie : 70

Seuils de Blessures		
Egratignure	OOOO	
Légère	OOOO	-1
Grave	OOOO	-3
Fatale	OO	-5
Mort	O	

Compétences : selon évolution individuelle
Compétences de magie : Sphère des cités 14, Magie instinctive 12, Magie invocatoire 13, Sorcellerie 13.

Sorts : 500 pts de Complexité en Magie instinctive, 600 en Magie invocatoire, 600 en Sorcellerie.

Faveurs : trois Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Vieux

FOR	12	RES	12
INT	14	VOL	12
COO	15	PER	15
PRE	15	EMP	15
Physique	12		
Mental	18		
Manuel	14		
Social	19		

Initiative : 5d
Armure : 20
Réserve de magie : 80

Seuils de Blessures		
Egratignure	OOOOO	
Légère	OOOO	-1
Grave	OOOO	-3
Fatale	OOO	-5
Mort	OO	

Compétences : selon évolution individuelle
Compétences de magie : Sphère des cités 15, Magie instinctive 14, Magie invocatoire 15, Sorcellerie 14.

Sorts : 700 pts de Complexité en Magie instinctive, 900 en Magie invocatoire, 700 en Sorcellerie.

Faveurs : quatre Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Ancien

FOR	14	RES	14
INT	15	VOL	15
COO	16	PER	18
PRE	16	EMP	18
Physique	13		
Mental	22		
Manuel	15		
Social	22		

Initiative : 5d
Armure : 25
Réserve de magie : 90

Seuils de Blessures		
Egratignure	OOOOO	
Légère	OOOOO	-1
Grave	OOOO	-3
Fatale	OOO	-5
Mort	OO	

Compétences : selon évolution individuelle
Compétences de magie : Sphère des cités 15, Magie instinctive 15, Magie invocatoire 15, Sorcellerie 15.

Sorts : 900 pts de Complexité en Magie instinctive, 1000 en Magie invocatoire, 900 en Sorcellerie.

Faveurs : cinq Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.



LES ENFANTS DE SZYL

Particularités

Les enfants de Szyl sont immunisés aux dommages des **chutes**. Ils sont de plus insensibles aux dommages provoqués par la **foudre** ou l'électricité ou les sorts l'utilisant.

Les dragons des vents ne subissent pas les réductions de leur score **d'Initiative** qui pourraient survenir du fait d'une immobilisation ou d'un sort. De même, leurs malus de blessure ne s'appliquent pas à leurs dés d'Initiative.

En **combat aérien**, leurs manoeuvres d'atterrissage, d'envol ou de placement bénéficient d'un bonus égal à leur tranche d'âge.

Les **adversaires au sol** qui les attaquent physiquement (à distance ou au contact) subissent un malus de 5 à leur jet tant que le dragon est en vol.

Lorsqu'il est **au sol**, un dragon des vents subit un malus de 5 pour utiliser son souffle.

Les dragons des vents sont insensibles au **souffle** des enfants de Szyl de génération inférieure à la leur (seule forme de foudre capable de les atteindre).

Particularités liées à l'âge et pouvoirs spéciaux

Jeunes

A partir de cet âge, les dragons des vents ne peuvent être renversés au combat. Ils ignorent les malus d'actions cumulatives d'esquive et de mouvement. Ils sont capables de prendre forme humaine, mais seulement une heure par jour.

Adultes

A partir de cet âge, les dragons des vents disposent d'un dé neutre supplémentaire en Initiative. Ils ignorent les malus d'actions cumulatives d'esquive, de corps à corps et de mouvement. Ils peuvent annuler un sort de la Sphère des vents qui les prend pour cible en réussissant un jet en Opposition contre le score d'incantation du mage.

Vieux

A partir de cet âge, les dragons des vents peuvent se rendre invisibles sous forme draconique tant qu'ils volent. Les cibles éventuellement attaquées disposent d'un jet de Réaction de Difficulté égale à 5+5/tranche d'âge. Tout contact physique les rend visibles.

Anciens

A partir de cet âge, les dragons des vents peuvent se rendre invisible sous forme humaine tant qu'ils ne touchent pas leur environnement. Ils peuvent également faire naître une tempête en deux tours sur une zone de 200m de diamètre et y faire tomber la foudre et une pluie dense. Des vents violents balaient la zone et emportent tous les

objets de petite taille qui ne sont pas fermement tenus. Les règles donnés p. 101 s'appliquent normalement.

Les pouvoirs ou capacités n'étant pas évoqués ici sont annulés.

Forme humaine

Leur forme est telle que la décrit le texte p.100.

Transformation

2 actions par tranche d'âge du dragon vers l'homme.

1 action par tranche d'âge de l'homme vers le dragon (ou déchirure de l'enveloppe humaine en une action coûtant la moitié de la Réserve personnelle de magie).

Interdit

Inchangé. Toute rupture provoque la perte de points de magie de la Réserve personnelle ET des Réserves de Sphères.

Compétences

Combat

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Mouvement

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Théorie

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Pratique

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Technique

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 1.

Manipulation

Toutes à 3/tranche d'âge plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Communication

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Influence

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Le souffle des Tempêtes

Utilisation: Physique+Souffle Difficulté 15.

Seuls les **dommages** sont modifiés: 10+1D10/NR.

Les autres règles sont inchangées.

Enfant

FOR*	10	RES*	10
INT	8	VOL	7
COO*	14	PER	14
PRE	7	EMP	8
Physique*	12		
Mental	9		
Manuel *	16		
Social	12		

Initiative : 4d
Armure* : 20
Réserve de magie : 50

Seuils de Blessures

Egratignure	OOO	
Légère	OOOO	-1
Grave	OOO	-3
Fatale	OO	-5
Mort	O	

Compétences : Vol 10, Souffle 10, Griffes 10 (dom: FORx2), Morsure 10 (dom : 30+1D10 ou Saisie automatique), Queue 11 (dom : FOR+COO), Esquive 10.

Compétences de magie : Sphère des vents 10, Magie instinctive 10, Magie invocatoire 9, Sorcellerie 8.

Sorts : 300 pts de Complexité en Magie instinctive, 250 en Magie invocatoire et 250 en Sorcellerie.

Faveurs : une Faveur de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Jeune

FOR *	12	RES*	12
INT	12	VOL	10
COO*	16	PER	14
PRE	10	EMP	10
Physique*	14		
Mental	12		
Manuel*	20		
Social	15		

Initiative : 5d
Armure* : 25
Réserve de magie : 65

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOO	
Légère	OOOO	-1
Grave	OOO	-3
Fatale	OO	-5
Mort	O	

Compétences : Vol 12, Souffle 12, Griffes 12 (dom: FORx2+5), Morsure 11 (dom : 40+1D10 ou Saisie automatique), Queue 13 (dom : FOR+COO), Esquive 13.

Compétences de magie : Sphère des vents 12, Magie instinctive 12, Magie invocatoire 11, Sorcellerie 11.

Sorts : 400 pts de Complexité en Magie instinctive, 350 en Magie invocatoire et 350 en Sorcellerie.

Faveurs : deux Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Adulte

FOR*	15	RES*	14
INT	14	VOL	12
COO*	20	PER	16
PRE	12	EMP	12
Physique*	16		
Mental	15		
Manuel*	22		
Social	16		

Initiative : 5d
Armure* : 30
Réserve de magie : 80

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOOO	
Légère	OOOOO	-1
Grave	OOO	-3
Fatale	OO	-5
Mort	O	

Compétences : Vol 15, Souffle 14, Griffes 13 (dom: FORx2+10), Morsure 12 (dom : 50+1D10 ou Saisie automatique), Queue 14 (dom : FOR+COO), Esquive 15.

Compétences de magie : Sphère des vents 14, Magie instinctive 14, Magie invocatoire 13, Sorcellerie 12.

Sorts : 600 pts de Complexité en Magie instinctive, 500 en Magie invocatoire et 500 en Sorcellerie.

Faveurs : trois Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Vieux

FOR*	16	RES*	16
INT	15	VOL	13
COO*	22	PER	18
PRE	14	EMP	12
Physique*	18		
Mental	16		
Manuel *	24		
Social	18		

Initiative : 6d
Armure* : 35
Réserve de magie : 100

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOOO	
Légère	OOOOO	-1
Grave	OOOO	-3
Fatale	OOO	-5
Mort	OO	

Compétences : Vol 16, Souffle 15, Griffes 14 (dom: FORx2+10), Morsure 13 (dom : 60+1D10 ou Saisie automatique), Queue 15 (dom : FOR+COO), Esquive 15.

Compétences de magie : Sphère des vents 15, Magie instinctive 15, Magie invocatoire 14, Sorcellerie 13.

Sorts : 800 pts de Complexité en Magie instinctive, 700 en Magie invocatoire et 700 en Sorcellerie.

Faveurs : quatre Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Ancien

FOR *	17	RES*	18
INT	16	VOL	14
COO*	26	PER	20
PRE	16	EMP	12
Physique*	20		
Mental	18		
Manuel *	26		
Social	18		

Initiative : 6d
Armure* : 40
Réserve de magie : 120

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOOO	
Légère	OOOOO	-1
Grave	OOOOO	-3
Fatale	OOO	-5
Mort	OO	

Compétences : Vol 17, Souffle 15, Griffes 15 (dom: FORx2+15), Morsure 14 (dom : 70+1D10 ou Saisie automatique), Queue 15 (dom : FOR+COO), Esquive 15.

Compétences de magie : Sphère des vents 15, Sphère des rêves 5, Magie instinctive 15, Magie invocatoire 15, Sorcellerie 14.

Sorts : 1000 pts de Complexité en Magie instinctive, 900 en Magie invocatoire et 850 en Sorcellerie.

Faveurs : cinq Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.



LES ENFANTS DE KALIMSSHAR

Particularités

Les enfants de Kalimsshar sont immunisés aux dommages des **acides** alchimiques de degré inférieur ou égal à leur tranche d'âge. Les sorts ou les capacités utilisant l'acide fonctionnent normalement.

Les dragons de l'ombre sont insensibles à la **peur**, aux **poisons** ou aux **influences mentales** ou psychologiques n'étant pas issues d'un dragon d'une tranche d'âge supérieure à eux.

En combat, ils ajoutent 1 à chacun de leurs dés **d'Initiative**. Lorsqu'ils réussissent une **esquive** avec 2 NR, ils disposent d'une riposte portée à l'aide de leurs pointes et excroissances chitineuses (Corps à corps, dom: FOR+7), mais sacrifient les bonus d'Initiative dus à ces NR.

De **NUIT**, il doublent leur bonus d'Initiative et peuvent riposter sur une Esquive avec 1NR.

La **peur** qu'ils inspirent ajoute 5 à leur Présence pour résoudre cet effet.

Toute blessure infligée par un dragon de l'ombre sous forme draconique impose un malus aux jets de **soins** d'une valeur de la tranche d'âge x2. La régénération naturelle dure par contre 50% plus longtemps.

Les dragons de l'ombre possèdent des scores indicatifs de **Tendances**. Bien qu'ils ne les utilisent pas comme les mortels, ces Tendances servent à indiquer les modifications morales du dragon durant sa vie. Dès la naissance, l'un de leurs trois dés est un **dé de l'Ombre**.

Les dragons de l'ombre sont insensibles au **souffle** des enfants de Kalimsshar de génération inférieure à la leur.

Particularités liées à l'âge

et pouvoirs spéciaux

Jeunes

A partir de cet âge, les dragons de l'ombre peuvent prendre forme humaine. Toute créature blessée par un dragon de l'ombre sous forme draconique doit effectuer un jet de Résistance (Vir. 5+5/tranche d'âge) ou subir un empoisonnement élémentaire qui inflige un malus de -1et 5pts de dégâts par tranche d'âge durant 15-(RES+TF) tours.

Adultes

A partir de cet âge, les dragons de l'ombre peuvent prendre forme élémentaire. Ils sentent les forces vitales vibrer autour d'un individu et savent s'il est blessé (et quelles cases sont cochées), s'il porte une maladie non-magique, s'il est vivant ou mort... Ils conservent leur capacité d'utilisation de la poche d'ombre.

Vieux

A partir de cet âge, les dragons de l'ombre peuvent déterminer l'âge d'une personne ou d'un objet au contact. Ils régénèrent une case de

blessure par tour (en commençant par la plus faible). Deux de leurs dés sont désormais des dés de l'Ombre.

Anciens

A partir de cet âge, les dragons de l'ombre peuvent régénérer deux cases de blessure par tour (en commençant par les plus faibles). Ils sont si imprégnés des énergies fatalistes que seuls les dragons peuvent conserver le dé du Dragon dans un combat. Ils peuvent de plus déterminer à vue l'espérance de vie d'un individu (sans indication de cause et sans envisager une mort "accidentelle"). Ils usent rarement de cette faculté et mentent souvent....

Les pouvoirs ou capacités n'étant pas évoqués ici sont annulés.

Forme humaine

Leur forme est telle que la décrit le texte p.102.

Transformation

3 actions par tranche d'âge du dragon vers l'homme.

2 actions par tranche d'âge de l'homme vers le dragon (ou déchirure de l'enveloppe humaine en une action coûtant la moitié de la Réserve personnelle de magie).

Interdit

Inchangé. Toute rupture provoque la perte de points de magie de la Réserve personnelle ET des Réserves de Sphères.

Compétences

Combat

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Mouvement

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Théorie

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Pratique

Toutes à 2/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Technique

Toutes à 1/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Manipulation

Toutes à 2/tranche d'âge plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Communication

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 3.

Influence

Toutes à 3/tranche d'âge, plus une par tranche d'âge disposant d'un bonus de 2.

Enfant

FOR*	12	RES*	12
INT	10	VOL	8
COO*	10	PER	8
PRE	12	EMP	10
Physique*	12		
Mental	12		
Manuel *	10		
Social	14		

Initiative : 3d
Armure* : 35
Réserve de magie : 50

Seuils de Blessures

Egratignure	OOO	
Légère	OOOO	-1
Grave	OOO	-3
Fatale	OOO	-5
Mort	O	

Compétences : Vol 7, Souffle 10, Griffes 10 (dom: FORx2+5), Morsure 9 (dom: 40+1D10 ou Saisie automatique), Queue 10 (dom: FOR+COO), Esquive 9.

Compétences de magie : Sphère del'ombre 10, Magie instinctive 10, Magie invocatoire 10, Sorcellerie 8.

Sorts : 350 pts de Complexité en Magie instinctive, 300 en Magie invocatoire et 300 en Sorcellerie.

Faveurs : une Faveur de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Jeune

FOR *	14	RES*	14
INT	14	VOL	10
COO*	12	PER	10
PRE	16	EMP	14
Physique*	15		
Mental	14		
Manuel*	12		
Social	16		

Initiative : 4d
Armure* : 40
Réserve de magie : 60

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOO	
Légère	OOOO	-1
Grave	OOOO	-3
Fatale	OOO	-5
Mort	O	

Compétences : Vol 8, Souffle 12, Griffes 12 (dom: FORx2+10), Morsure 11 (dom: 50+1D10 ou Saisie automatique), Queue 11 (dom: FOR+COO), Esquive 12.

Compétences de magie : Sphère del'ombre 13, Magie instinctive 12, Magie invocatoire 12, Sorcellerie 10.

Sorts : 450 pts de Complexité en Magie instinctive, 400 en Magie invocatoire et 400 en Sorcellerie.

Faveurs : deux Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Adulte

FOR*	16	RES*	18
INT	16	VOL	16
COO*	14	PER	14
PRE	20	EMP	18
Physique*	18		
Mental	18		
Manuel*	14		
Social	18		

Initiative : 5d
Armure* : 45
Réserve de magie : 70

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOO	
Légère	OOOOO	-1
Grave	OOOO	-3
Fatale	OOO	-5
Mort	OO	

Compétences : Vol 10, Souffle 14, Griffes 14 (dom: FORx2+15), Morsure 12 (dom: 60+1D10 ou Saisie automatique), Queue 13 (dom: FOR+COO), Esquive 14.

Compétences de magie : Sphère del'ombre 14, Sphère des rêves 3, Magie instinctive 13, Magie invocatoire 14, Sorcellerie 12.

Sorts : 650 pts de Complexité en Magie instinctive, 700 en Magie invocatoire et 600 en Sorcellerie.

Faveurs : trois Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Vieux

FOR*	18	RES*	24
INT	18	VOL	18
COO*	16	PER	16
PRE	24	EMP	15
Physique*	20		
Mental	20		
Manuel *	18		
Social	20		

Initiative : 5d
Armure* : 50
Réserve de magie : 85

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOOO	
Légère	OOOOO	-1
Grave	OOOOO	-3
Fatale	OOO	-5
Mort	OO	

Compétences : Vol 12, Souffle 15, Griffes 15 (dom: FORx3+5), Morsure 13 (dom: 70+1D10 ou Saisie automatique), Queue 14 (dom: FOR+COO), Esquive 12.

Compétences de magie : Sphère del'ombre 15, Sphère des rêves 5, Magie instinctive 14, Magie invocatoire 15, Sorcellerie 14.

Sorts : 800 pts de Complexité en Magie instinctive, 900 en Magie invocatoire et 750 en Sorcellerie.

Faveurs : quatre Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Ancien

FOR *	20	RES*	34
INT	20	VOL	22
COO*	18	PER	20
PRE	26	EMP	10
Physique*	22		
Mental	22		
Manuel *	18		
Social	22		

Initiative : 4d
Armure* : 55
Réserve de magie : 110

Seuils de Blessures

Egratignure	OOOOO	
Légère	OOOOO	-1
Grave	OOOOO	-3
Fatale	OOOO	-5
Mort	OOO	

Compétences : Vol 13, Souffle 15, Griffes 15 (dom: FORx3+15), Morsure 13 (dom: 80+1D10 ou Saisie automatique), Queue 15 (dom: FOR+COO), Esquive 10.

Compétences de magie : Sphère del'ombre 15, Sphère des rêves 8, Magie instinctive 15, Magie invocatoire 15, Sorcellerie 15.

Sorts : 950 pts de Complexité en Magie instinctive, 1000 en Magie invocatoire et 900 en Sorcellerie.

Faveurs : cinq Faveurs de chaque niveau, qu'il est possible de conférer par le Lien.

Le souffle de l'Ombre

Modification mineure: leur souffle est une fine bruine de gouttelettes acides et grésillantes. Il ronge toute matière dans la zone d'effet à l'exception de celles enchantées par la magie de l'ombre.

Utilisation: Physique+Souffle
Difficulté 15.

Portée: 10 m par tranche d'âge
Zone d'effet: cône d'une largeur égale à la moitié de la longueur.

Effets: L'acide inflige 10+1D10/ NR points de dommages. Ils endommagent l'armure et rongent les chairs selon les mêmes règles (redonnées p.194 du LdB).

Cet acide est imprégné de la magie de l'ombre et ne peut être conservé efficacement que par un Expert en Alchimie possédant des points de magie dans sa Réserve de l'Ombre. Il garde son efficacité une semaine par tranche d'âge du dragon, à condition de dépenser un point de magie d'ombre par jour.