

PROPHECY

UN JEU DE RÔLES
D'HALLOWEEN CONCEPT

LES VERSETS D'OZYR

Les secrets du grand dragon des océans, maîtresse des érudits et gardienne du savoir

CRÉDITS

“ Le savoir est une arme. La réflexion est un bras. L'un sans l'autre est inutile... ”
- Ozyr, Grand Dragon des Océans

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

THOMAS FÉRON

Auteurs

JULIEN BLONDEL, MIROSLAV DRAGAN,
THOMAS FÉRON, JEAN-MARC MAQUIN,
MIGUEL-ANDREA DE ROSARIO
ET PHILIPPE TESSIER

Nouvelles

JEAN-MARC MAQUIN

scénario

“ SOUS LE REGARD
DES DRAGONS... ”
MIGUEL-ANDREA DE ROSARIO

**Relecture et
corrections**

MICHAËL CROTTORI
ET VÉRONIQUE DELÈTRE

COUVERTURE

THIERRY MASSON

**Illustrations
intérieures**

THIERRY MASSON, EMMANUEL MICHALAK,
GÉRALD PABEL ET ANNE BOUVIN

LOGOS

THIERRY MASSON
ET IGOR POULOUCHINE

Merci à Jean-Christophe “ NOD ” Rollier pour son avis éclairé en matière de navigation.
Merci à Robur, Jashugan, Kahyl et Marc S. pour leur entrain toujours aussi débordant.
Merci à Ganaël et à Marc pour leur confiance.
Merci à Darky pour ses conseils.
Merci à vous qui jouez, explorez et faites vivre ce jeu en nous soutenant...

Pour rejoindre la mailing list Prophecy : http://groups.yahoo.com/group/Prophecy_Fr/
Pour dialoguer sur le forum Asmodée : www.asmodee.com

ISBN : EN COURS
prix conseillé : 99 €€



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

SOMMAIRE

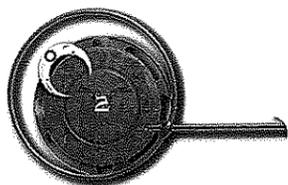
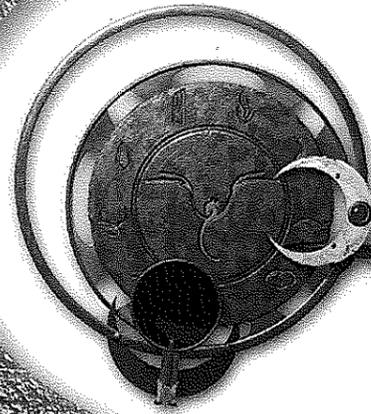
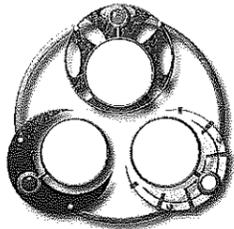
Tout au long de ce supplément, vous trouverez en marge des informations complémentaires, légendes, dialogues, précisions techniques et règles optionnelles qui, pour certaines, viennent compléter celles fournies dans le livre de base.

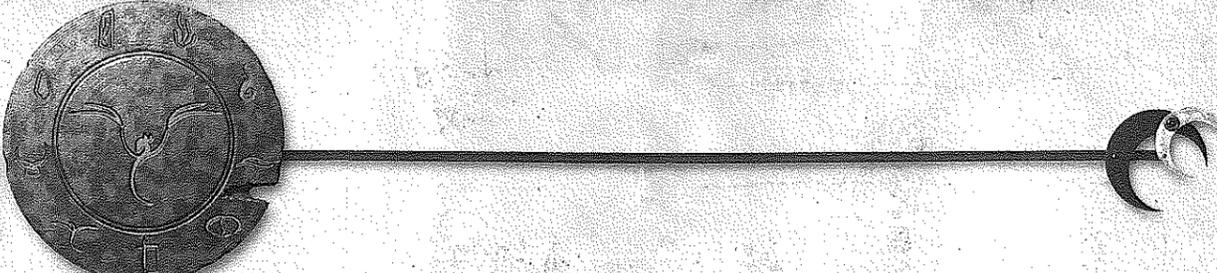
Dans la section réservée aux personnages et aux spécificités de la caste des érudits, présentée page 34, vous trouverez de nombreuses précisions et nouveautés sur les différentes professions patronnées par la caste des érudits, de nouvelles Compétences et des Avantages spéciaux.

Les annexes en page 62 vous proposent de nouvelles règles pour gérer les déplacements des personnages le long des côtes de Kor - durée des voyages, poursuite et abordages, types de navires et spécificités.

LE GRAND DRAGON	3
Le grand dragon des océans	6
Le royaume d'ozyr	10
Les écailles d'ozyr	18
L'HOMME	23
La caste des érudits	24
organisation et hiérarchie	28
pour le personnage	34
La sphère des océans	40
Les mages des océans	43
nouveaux sortilèges	46
Les élus d'ozyr	48
L'AVENTURE	53
sous le regard des dragons	54
ANNEXE :	
La navigation maritime dans kor	62

LE GRAND DRAGON





Mariak Lym était perturbé. Son sommeil avait été troublé et, finalement réveillé, il s'était décidé à prendre l'air sur le pont du navire. Le jour tardait à se lever. Un brouillard dense couvrait la surface et le vent gonflait l'ample voile, comme si Szyl en personne les avait pris sous son aile. Le silence régnait, à peine troublé par le clapotis des vagues contre la coque. Mariak s'accouda au bastingage. Il faisait partie de la Loge Théologique depuis plusieurs années. Son rôle consistait à veiller à ce que les capitaines respectent les édits d'Ozyr, Grand Dragon des Océans. Un bruit derrière son dos le fit pivoter sur lui-même. Le capitaine Bredhan s'approcha.

“ La nuit est magnifique, n'est-ce pas ? ” fit-il.

Le vieil homme hocha la tête en signe d'approbation et tourna la tête vers le rivage encore invisible. Il sentit soudain quelque chose s'enfoncer brutalement dans sa colonne. Les yeux exorbités, il tomba mollement à genoux, ses doigts chenus cherchant désespérément à agripper le bastingage. Bredhan, tenant encore son poignard dégouttant de sang à la main, se pencha sur lui. “ Pourquoi ? ” implorait le regard de Mariak. Le capitaine ne pouvait le laisser mourir dans l'ignorance.

“ Vous rendiez ce voyage impossible. Je ne pouvais pas vous garder à bord. ”

Mariak mourut silencieusement. Sans effort, Bredhan bascula le cadavre par-dessus bord. Le corps du vieil homme fut avalé par les flots. Le jour se leva enfin, dissipant un peu le brouillard. S'il était encore en vie, Mariak Lym aurait alors compris le geste du capitaine. Au cours de la nuit, bravant les interdits, le navire s'était éloigné des côtes et filait vers le large.

Les marins du quart de jour commencèrent leurs activités. Aucun d'eux ne s'inquiéta de l'absence du représentant de la Loge Théologique. Ils étaient inquiets, se sachant complices du sacrilège, mais dissimulaient leurs craintes en scandant des hymnes braves.

Leur capitaine ne pouvait les blâmer. Lui-même était mort de peur. Il lissait sa moustache en faisant les cent pas sur le pont. Il jetait régulièrement des regards inquiets vers l'horizon. Bredhan était pourtant un homme redoutable, aguerri par vingt-cinq ans de navigation. Il avait toujours été respectueux des édits d'Ozyr et ne s'était jamais risqué en haute mer. Des difficultés financières et la prime, plus que généreuse, offerte pour cette traversée avaient eu raison de ses convictions. Il convoyait plusieurs esclaves pour Jaspur la décadente. Les jeunes filles devaient à tout prix arriver pour la fête donnée en l'honneur d'un riche seigneur de Jalad. Les délais, trop réduits, l'obligeaient à se risquer en haute mer. Tout en fixant le lointain, il repensait au recrutement de son équipage, trois jours auparavant, dans cette taverne enfumée...

Il préparait le départ depuis Ephar et était à la recherche d'intrépides marins. Il attendait les candidats au *Silence des embruns*. Il savait que nombreux étaient les navigateurs peu scrupuleux qui s'y retrouvaient pour échanger des nouvelles de leurs voyages et passer quelques heures agréables dans les bras des filles de joie, avant de reprendre la mer. Il avait choisi une table à l'écart et sirotait tranquillement son vin, quand quelqu'un se pencha vers lui.

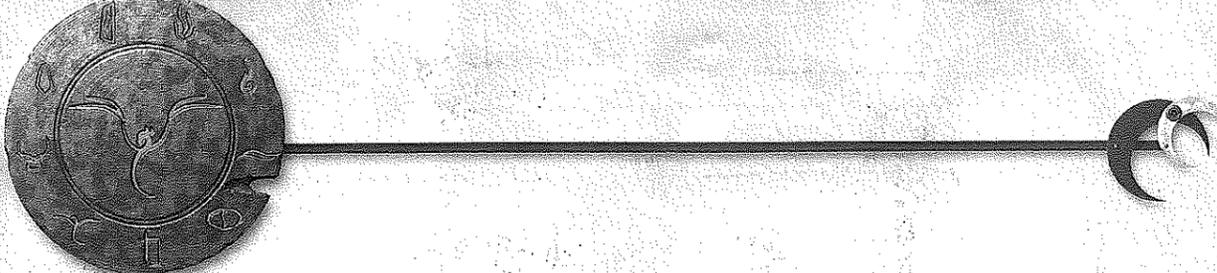
“ On m'a dit que vous cherchiez des hommes. ”

Bredhan le dévisagea. L'homme avait la trentaine passée. Une ancienne cicatrice, due à un coup de couteau, courait du coin de l'œil gauche à la commissure des lèvres. Sa peau brunie et tannée révélait son habitude des vents du large. Il semblait expérimenté. Bredhan l'invita d'un geste à s'asseoir.

“ Je dois rejoindre Jaspur le plus rapidement possible ”, dit-il sans perdre de temps en palabres. Il servit un verre à son interlocuteur.

“ Je serai obligé de passer par la haute mer ”, souffla-t-il. Son interlocuteur manqua de s'étouffer.

“ Vous êtes fou ! Vous savez bien le sort qu'Ozyr réserve à ceux qui osent braver ses interdits. Trop loin, trop dangereux. Je refuse de vous suivre dans cette folie...”



L'homme s'était levé et avait quitté *Le silence des embruns* sans finir son verre. Il n'était qu'un de plus parmi tous ceux, déjà nombreux, qui avaient repoussé la proposition.

Le beau temps se maintenait depuis le début du voyage. La brise du sud, pure et fraîche, restait favorable. Balancé par le roulis quasi hypnotique des vagues, le bateau fendait gaillardement les flots. L'Interdit s'étendait à l'infini. L'air était vif et la mer scintillait de milliers d'étoiles nées des chauds rayons du soleil.

Finalement, les craintes des marins de la taverne ne semblaient pas si justifiées que ça...

Tout à coup, la vigie lança un cri d'alerte alors qu'une sinistre ombre sous-marine fonçait sur l'embarcation. Le vaisseau subit une brutale secousse, qui l'ébranla sévèrement. Le navire manqua de se retourner. Les hommes furent projetés dans tous les sens et certains basculèrent par-dessus bord en hurlant. Les plus chanceux avaient eu le temps de s'agripper aux grègements ou de se retenir au bastingage. Des paquets d'eau déferlèrent en bouillonnant sur le pont. Avec un rugissement furieux, la tête d'une créature titanesque fendit la surface de l'océan, arrimée à un cou massif orné de crêtes translucides. De lourdes écailles gris bleu chatoyèrent dans la lumière du matin. L'énorme créature était également dotée de deux longues nageoires pectorales, extrêmement puissantes, aussi larges que des ailes.

“ Ozyr ! ” murmura Bredhan, d'une voix sèche.

Une image s'imposa soudain à son esprit. Trois silhouettes entr'aperçues alors qu'il quittait la taverne : une femme d'âge mûr, une vénérable et une fillette. L'apparence que revêtait Ozyr pour se mêler à l'humanité !

Des yeux noirs étincelants se posèrent sur l'équipage avec une expression féroce, toisant les impudents. D'un coup, le Grand Dragon replongea dans les flots tourmentés. Ozyr avait disparu, mais Bredhan savait qu'elle n'était pas loin. Comme un serpent, l'ombre draconique décrivait des cercles de plus en plus serrés autour du navire. Ozyr jouait avec leurs nerfs.

Le long cou surgit de nouveau hors de l'onde et fondit sur le bastingage. Les mâchoires s'ouvrirent brutalement, découvrant une gueule hérissée de crocs effilés. Les marins les plus jeunes hurlèrent, alors que le Grand Dragon attaquait le navire. Arrachant sans difficulté le mât, elle emporta la voile et le poste de vigie dont l'occupant préféra se jeter à l'eau plutôt que périr broyé. Quelques lambeaux de toile retombèrent sur le pont. Le Dragon chargea ensuite les hommes d'équipage. Le musée gigantesque s'ouvrit, tandis que son cou s'arqua promptement vers le pont. Les mâchoires arrachèrent un torse dans un craquement sinistre.

Ozyr avait assez joué. Sa tête, oscillant de gauche à droite, se jeta sur le navire, alors qu'elle posait brusquement une nageoire sur le bastingage, renversant le bâtiment. Les derniers marins basculèrent dans l'eau, certains mêmes projetés contre le corps massif du Dragon. Bredhan remonta à la surface pour périr aussitôt. Les hommes hurlaient alors que le cou immense descendait inlassablement pour gober une victime à la surface. Soran Karadas, un jeune matelot, fut le dernier à rester en vie. Il ferma les yeux quand la gueule gigantesque plongea sur lui, attendant le choc qui l'enverrait rejoindre ses camarades. Rien... Il se risqua à ouvrir un œil. Ozyr le fixait avec intensité. Un feu étrange brûlait dans son regard et sa voix éclata sous son crâne.

“ Je veux que tu vives. Que tu vives afin que tu puisses raconter aux inconscients ce qu'il advient lorsque l'on me défie. Et pour être sûre que tu n'oublieras jamais...”

D'un mouvement rapide, le Grand Dragon se jeta sur lui et arracha son bras gauche. Une douleur fulgurante explosa dans le corps transi du jeune homme. Il hurla en se tordant dans le bouillonnement de son propre sang. La magie d'Ozyr referma brutalement la plaie. Puis, cette dernière disparut dans un formidable remous. La surface de l'Interdit retrouva soudain son calme, ridé seulement de quelques vagues parmi lesquelles dérivait Soran. Le matelot à peine conscient s'agrippait de la main à un espar. Plus tard, à la nuit tombante, les étoiles apparurent. Il remarqua alors l'une d'elles, dont l'éclat lui parut plus intense. Il fixait toujours l'astre scintillant quand il fut secouru par une galère qui croisait à quelques encablures d'Oforia.

LE GRAND DRAGON DES OCÉANS ET DE LA CONNAISSANCE

"... et leur esprit ne connaît pas le doute, faisant d'eux nos fidèles serviteurs..."

- ATTRIBUÉ À OZYR,
FAÇONNANT L'ESPRIT
DES IMMORTELS

Troisième enfant de Moryagorn, Ozyr est née des larmes de l'Être Primordial, répandues pour soulager la terre des souffrances infligées par Kroryn et Brorne. C'est un élément déterminant pour comprendre la manière de penser de la Maîtresse de la Connaissance. Car, bien que Dragon, elle est avant tout liée au monde. Dès sa naissance, Ozyr se sent différente. Elle se sent investie du lourd fardeau de la connaissance et considère ses frères comme des enfants ignorants. Alors que Brorne, Kroryn et Kezyr passent leur temps à se battre et à jouer, Ozyr observe, apprend, étudie et reste le plus souvent seule au plus profond des océans.

La venue au monde d'Heyra et de Nenia est un événement dont Ozyr se réjouit, mais qu'elle redoute également. Elle s'en félicite car ses deux sœurs partagent son amour du savoir et de la réflexion ; elle le déplore car elle n'a plus le monopole des secrets, des connaissances et de la sagesse. Ce fut Nenia qu'Ozyr jaloua le plus, car les rêves étaient un domaine qui lui échappait totalement. Quand le Dragon de la Magie engendra Szyl, Ozyr se méfia immédiatement de ce jeune Dragon écervelé, sur lequel elle dirigea une partie de la jalousie qu'elle éprouvait envers Nenia.

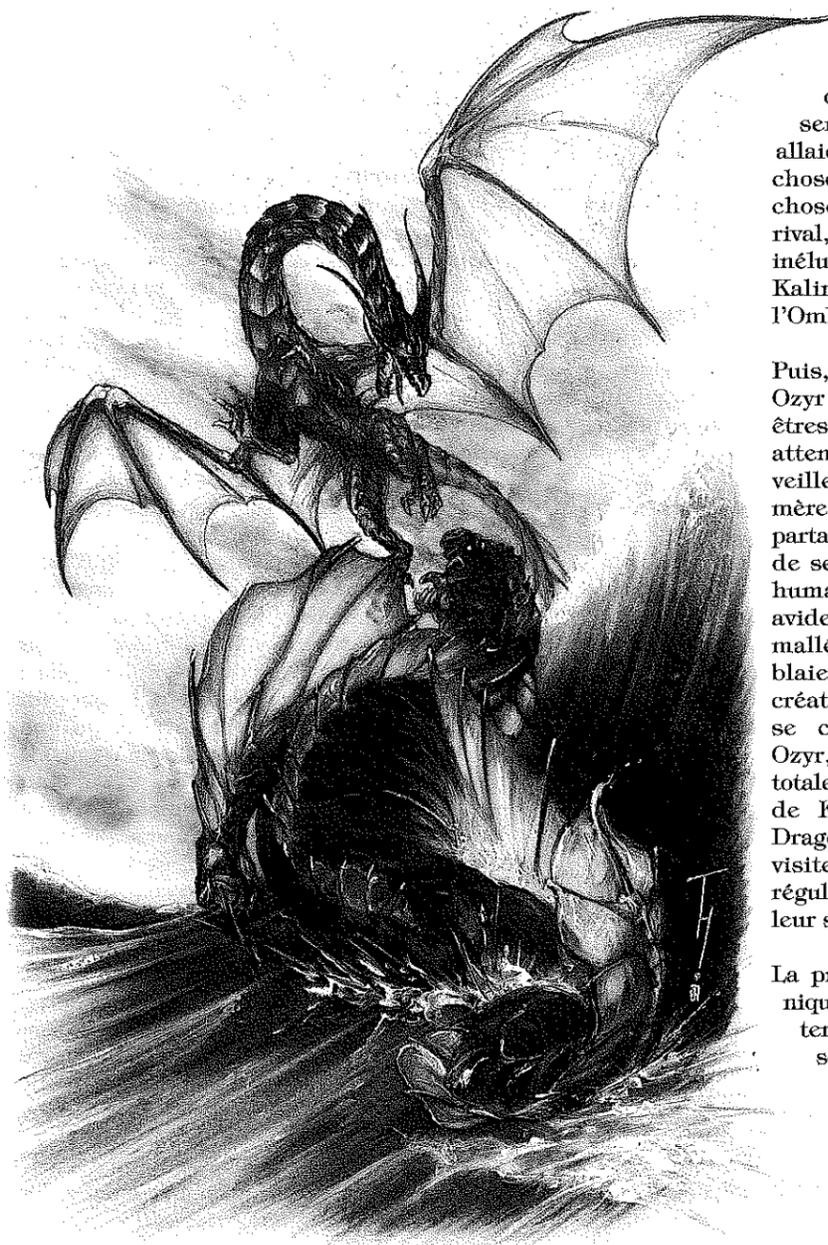
Cette situation incita le Grand Dragon des Océans à s'isoler un peu plus. Elle n'avait de cesse d'être la plus savante. Quand ses frères et sœurs se mirent à engendrer d'autres formes de vie, Ozyr peupla les océans de créatures de toutes tailles qu'elle voulait plus belles et plus puissantes que celles des autres Dragons.

Étrangement, Ozyr a toujours été fascinée par Khy. En fait, il semble évident qu'elle aurait aimé l'avoir pour fils, afin de lui enseigner les secrets du monde. L'enfant de Kezyr partageait la curiosité de la Maîtresse des Océans, mais était également dangereusement attiré par les étoiles, dont Ozyr ne parvenait pas à percer les mystères, bien qu'elle les soupçonnât de receler un terrifiant secret.

Alors que Khy passait son temps à contempler la voûte céleste, au grand désespoir des autres Dragons, Ozyr chercha à comprendre qui il était vraiment. En fait, elle intervint pour trois raisons principales. Tout d'abord, elle voulait le prendre sous son aile, qu'il reconnaisse sa sagesse et qu'il devienne une sorte d'apprenti. Ensuite, Ozyr souhaitait détourner Khy des étoiles, pour s'épargner le risque qu'il découvre leur secret. Enfin, elle voulait être la première à connaître le vrai rôle du jeune Dragon dans l'ordre naturel, pour pouvoir utiliser cette découverte à son profit.

Le fils de Kezyr persistant dans sa contemplation, Ozyr eut l'idée d'engendrer un autre Dragon susceptible de le distraire. Malheureusement, ce compagnon n'avait aucune des qualités qu'espérait la Maîtresse des Océans.

Pendant les siècles qui suivirent, Ozyr resta cloîtrée dans son domaine abyssal, à donner naissance aux dragons des océans et à accumuler des connaissances. Son corps lui pesant, elle préféra avoir recours à son esprit pour errer de par le monde, étudier le



de ses enfants ; elle sentit que ces doutes allaient engendrer quelque chose de terrible, quelque chose de puissant... Un rival, mais aussi une étape inéluctable de l'évolution : Kalimssharr, le Dragon de l'Ombre.

Puis, vint l'homme... et Ozyr fut ravie. Ces petits êtres comblaient toutes ses attentes. Elle pourrait veiller sur eux comme une mère attentive. Elle pourrait partager avec eux une partie de ses connaissances. Les humains étaient curieux, avides de connaissances et malléables. Ils ne ressemblaient en rien aux autres créations des Dragons, qui se contentaient, d'après Ozyr, de l'oisiveté la plus totale. Après la construction de Khytann, les Grands Dragons furent surpris des visites beaucoup plus régulières que leur rendait leur sœur.

La première guerre draconique fut une épreuve terrible pour Ozyr. Non seulement, elle fut confortée dans l'idée que ses frères et sœurs étaient totalement dénués de sagesse mais, qui plus est, elle découvrit de quelle manière la connaissance pouvait être

pervertie et utilisée comme une arme.

Ce fut une leçon qu'elle n'oublierait jamais. Mais, plus insoutenable encore, la guerre entraîna maintes destructions en vies et en savoir. Le rôle d'Ozyr fut très limité pendant ce conflit. Elle se contenta de lancer quelques attaques contre Kalimssharr, dans le seul but de mieux cerner cet étrange Dragon et de découvrir ses forces et ses faiblesses. Elle savait que cette lutte fratricide était vaine, que chacun des neufs

Dragons était indispensable à l'équilibre du monde et que donc, il ne pouvait y avoir de vainqueur.

Il fallait mettre un terme à tout cela et c'est ce qu'elle tenta, avec l'aide d'Heyra et de Nanya. Mais leurs paroles restèrent sans effet et ce fut le feu de Kroryn qui mit fin aux hostilités.

Écœurée par tant de sauvagerie, Ozyr se réfugia au cœur des océans et médita longuement. Au sortir de cette profonde réflexion, les Édits draconiques virent le jour.

L'homme devint mortel et Ozyr trouva que cela était bien. L'humanité prospéra, tandis que les Grands Dragons restaient retranchés dans leurs repaires respectifs. La Maîtresse de la Connaissance s'arrangea cependant pour enfreindre également les Édits draconiques, dont elle était pourtant l'inspiratrice. Elle ne pouvait se résoudre à ne pas intervenir dans l'évolution de ces petits êtres. C'est donc avec une grande discrétion qu'elle en guida certains sur les chemins de la connaissance, qu'elle les poussa à vouloir apprendre, puis à fonder des écoles et, enfin, à rechercher la sagesse des Grands Dragons en général et la sienne en particulier.

L'histoire d'Oforia est assez caractéristique de la mentalité d'Ozyr à cette époque. Oforia était une créature élémentaire constituée d'eau, d'une beauté et d'une perfection à nulles autres pareilles. Ozyr était fière de sa création et l'avait dotée d'un grand amour pour l'humanité. Mais Ozyr n'apprécia pas du tout que Szyl s'éprit d'elle. Elle en ressentit même une certaine forme de jalousie. Qu'Oforia puisse chercher à plaire au Dragon des Vents plutôt qu'à sa génitrice ébranla l'orgueil d'Ozyr. Alors qu'elle n'était qu'innocence, Oforia guida les hommes jusqu'au repaire du Grand Dragon de la Connaissance. Ce dernier accepta que l'humanité s'installe près de sa tanière, mais elle demanda à Oforia de se garder à jamais de devenir la protectrice de la cité. Elle n'avait plus à s'inquiéter que sa création lui échappe.

Bien des années plus tard, quand Ozyr estima que le moment était venu de sortir de sa réserve, elle proposa la création des castes dans le but de hiérarchiser un savoir qui ne pouvait rester aussi anarchique.

Environ deux siècles après l'installation des humains dans sa magnifique cité d'Oforia, elle créa la caste des érudits. Le résultat fut des plus satisfaisants : non seulement, celle-ci permettait de mieux contrôler la Connaissance, mais elle était également un gage de stabilité. Satisfaite, elle conseilla à ses frères et sœurs de l'imiter.

C'est à cette époque que naquit dans le cœur d'Ozyr une terrible contradiction. D'un côté, elle encourageait l'homme à coopérer et à transmettre ses connaissances. De l'autre, elle était persuadée que toute connaissance n'était pas bonne à acquérir. Il lui était inconcevable de laisser les hommes, ses frères et sœurs dans une moindre mesure, être victimes d'idées dangereuses. Et Kalimsshar, dans ce domaine, représentait une menace constante.

Ozyr édicta donc la Loi du Savoir, mais aussi la Loi du Secret. Cette dernière lui permettait de mettre en place les bases d'un véritable système de contrôle du savoir. Il fallait bien que quelqu'un veille, et qui était le plus à même de s'en charger, si ce n'était le Dragon de la Connaissance et ses fidèles. Plus les années passaient et plus Ozyr s'efforçait de s'approprier le contrôle de la connaissance. Elle ne cessa d'améliorer la structure de sa caste et de hiérarchiser tout ce qui pouvait l'être. Obsédée par son œuvre, elle en délaissa une partie de l'humanité, qui se réfugia entre les griffes de Kalimsshar. Elle en oublia également la nature humaine et ne sentit pas s'enfler le souffle chaud de la guerre.

Quand il fut trop tard et que des armées affrontèrent d'autres armées, Ozyr ne put que constater l'effet désastreux de la soif de pouvoir. Les conflits succédèrent aux conflits, puis les Grands Dragons se mêlèrent directement des luttes humaines. Cela ne pouvait que conforter Ozyr dans sa certitude qu'il fallait un guide à ce monde, un être sage et doté de toutes les connaissances, s'appuyant sur une caste solidement structurée. Elle mit donc à profit cette folie meurtrière pour s'organiser. Pendant que ses frères et sœurs participaient aux guerres humaines, elle œuvra dans l'ombre pour accaparer certaines connaissances, modifier certains faits qu'elle jugeait dangereux pour l'humanité. Toute information était soumise à sa censure et, quand on faisait une nouvelle

découverte, il revenait à Ozyr ou à ses sages de décider s'il fallait la transmettre, la garder jalousement ou la divulguer sous une autre forme.

Quand les grandes guerres prirent fin et que l'Humanisme naquit, le Dragon de la Connaissance y vit une véritable hérésie. Ces fous refusaient de se plier à sa sagesse et, par leur recherche incontrôlée et désordonnée de la connaissance, mettaient en péril la stabilité du monde.

Depuis cette époque, Ozyr sombre peu à peu dans la plus grande des paranoïas. De plus en plus convaincue qu'elle porte la lourde responsabilité de la stabilité du monde, elle refuse que d'autres interviennent dans ses affaires. La caste des érudits se mue en un véritable organisme chargé de collecter l'information, mais aussi de la censurer. On n'hésite plus à arranger tel ou tel événement pour qu'il ne soit plus "dangereux" pour l'humanité. Ozyr réécrit l'histoire pour pouvoir la contrôler. Elle va jusqu'à ourdir de véritables complots pour que les événements se conforment à Sa vision des choses. Bien entendu, ceux qui menacent le grand projet du Dragon de la Connaissance sont dangereux et il est donc du devoir d'Ozyr de lutter contre eux pour les empêcher de nuire. Cette lutte, elle la mène de manière discrète car nul ne doit CONNAÎTRE les dispositions qu'elle prend pour le plus grand bien de tous. Elle reste donc officiellement très ouverte.

Mais ses adversaires savent que cette attitude n'est qu'un leurre.

Kalimsshar n'est pas dupe. Lui aussi sait manipuler l'information - c'est même lui qui l'a appris à Ozyr. Il sait protéger ses secrets et se méfie comme de la peste des érudits d'Ozyr. Pour lui, c'est un véritable plaisir de voler les précieuses connaissances de sa sœur. Ses séides ne se privent pas, dès qu'ils en ont l'occasion, de capturer des messagers ou des érudits, par exemple. De même, Kalimsshar prend un malin plaisir à fournir des informations fausses ou déformées à Ozyr, qui seront à leur tour manipulées par le Dragon de la Connaissance. Cependant, bien que cela l'amuse follement, la paranoïa grandissante de sa sœur l'inquiète de plus en plus.

Pour Ozyr, la découverte de la conscience des Étoiles est un autre sujet de préoccupation majeur. Que les hommes se tournent vers elles et délaissent les Dragons est inadmissible à ses yeux. Et qui sait quels secrets néfastes ils pourraient y découvrir ? Le Dragon de la Connaissance aimerait percer les mystères des astres. D'autant plus que ceux-ci restent la chasse gardée d'une certaine élite sous son contrôle. Elle encourage donc certains de ses érudits à étudier les Étoiles, tout en les soumettant à une stricte Loi du Secret.

Quant aux Humanistes, ils constituent une sérieuse épine dans sa patte. Totalement livrés à eux-mêmes, ils explorent des domaines de recherche interdits et ce, sans aucun contrôle. Ils refusent de comprendre qu'hommes et dragons sont liés par un même avenir. Ozyr redoute l'Humanisme, car il peut créer un gouffre entre l'Homme et le Dragon, un gouffre qui briserait à jamais la société draconique, pour imposer celle de l'humanité. Elle fait donc tout ce qui est en son pouvoir pour abattre cette doctrine dangereuse. Le Grand Dragon n'hésite pas à inciter ses fidèles à s'infiltrer dans les rangs des Humanistes ou à effectuer des recherches dans le domaine hérétique de la science, pour mieux en comprendre les dangers. Inutile de dire que ces érudits sont parmi les plus surveillés de la caste.

Enfin, depuis quelques années, la méfiance d'Ozyr vis-à-vis de Szyl s'est transformée en véritable guerre froide. En effet, la paranoïa d'Ozyr ne faisant que prendre de l'ampleur, elle est persuadée que les messagers de Szyl prennent connaissance des missives que les érudits les chargent de transmettre. Le Dragon des Vents a beau tenter de convaincre Ozyr qu'il n'en est rien, celle-ci ne voit que complot et corruption. Cette situation entraîne non seulement un refroidissement assez net des relations entre les deux Dragons, mais menace également la structure même des castes. Ozyr, dans sa folie, fait elle-même trembler les fondations de sa propre création. Si une caste devait s'opposer directement à une autre caste, la désintégration de ce système serait inéluctable. Ce qui ne serait pas pour déplaire à un certain Kalimsshar, qui ne se prive pas d'attiser la paranoïa d'Ozyr en fournissant de fausses informations concernant la fiabilité des messagers de Szyl.

LE ROYAUME D'OZYR

"Oforia est le temple du savoir. Et je suis le savoir..."

- Ozyr

Durant les siècles qui précédèrent la fondation des cités, Oforia était une créature élémentaire d'Ozyr, créée par le Dragon des Océans avant de collaborer avec ses pairs pour façonner les Immortels. Créature des rivières, elle avait la capacité de prendre toutes les formes, sculptant l'eau par sa seule volonté. Lorsque les hommes commencèrent à parcourir le monde, Oforia fut séduite par leur forme et choisit de leur apparaître comme une femme ciselée dans l'eau des rivières et des lacs. Elle devint, au cours des âges, une protectrice des voyageurs en quête de points d'eau. Szyl fut séduit et le Dragon des Vents se prit d'affection pour elle.

Lorsque les premiers pèlerins parcoururent les routes de Kor, Oforia veilla sur eux. Alors qu'ils s'étaient égarés dans leur recherche du refuge d'Ozyr, dissimulé dans le secret des côtes, Oforia voulut se montrer agréable aux yeux de Szyl et guida ces premiers érudits à l'embouchure de l'Odieux. Là, réjouie, elle appela sa maîtresse et lui montra les humains avides de son enseignement. Ozyr, qui hésitait à accueillir les hommes près de son repaire, accepta toutefois leur installation. La légende veut qu'Ozyr décidât de contraindre Oforia à poursuivre son œuvre de protectrice en se fondant dans le rivage et en devenant la conscience de la côte.

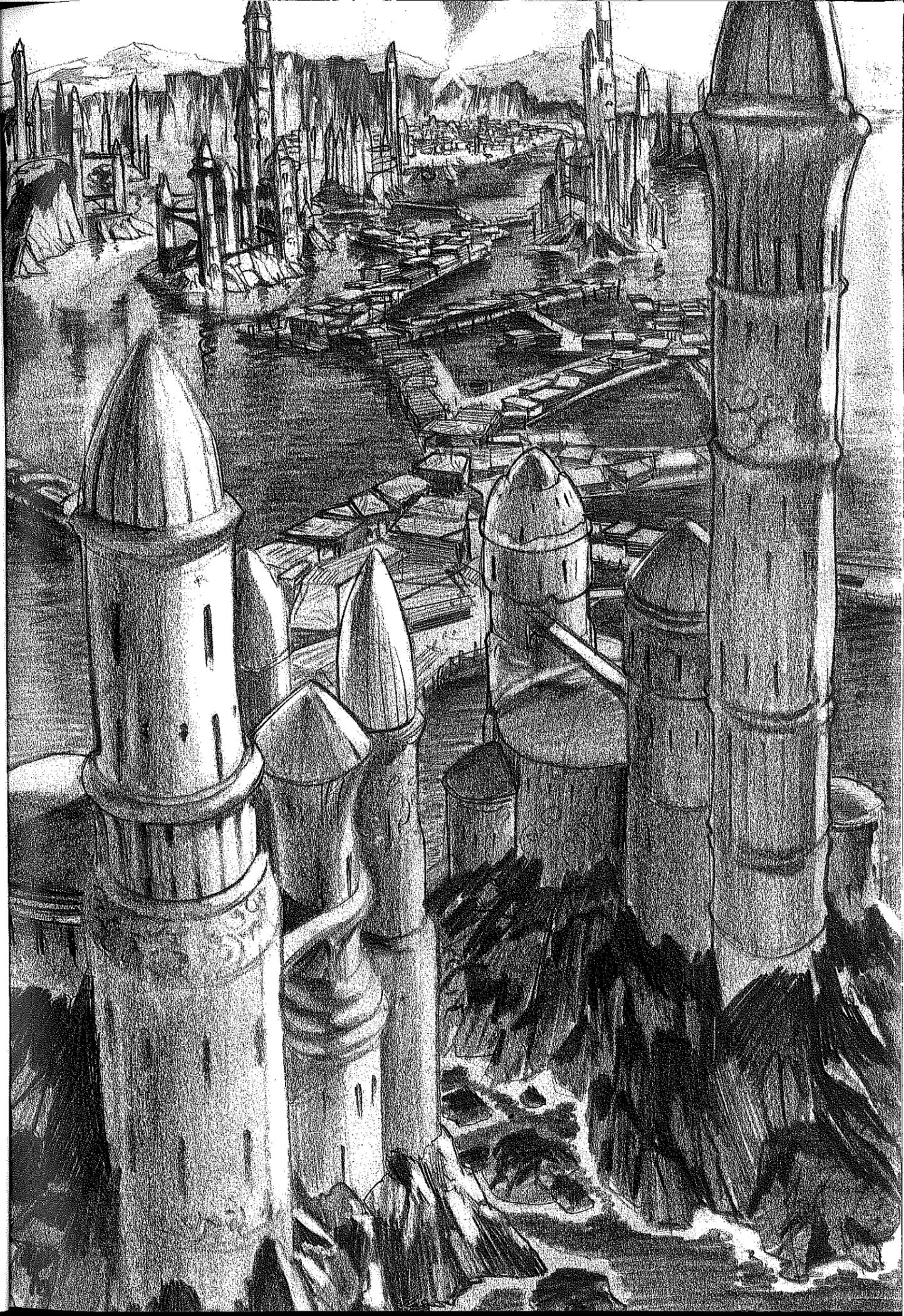
On dit qu'Oforia accepta la décision d'Ozyr, la mort dans l'âme, et renonça à ses voyages pour devenir la gardienne de la cité.

La cité de l'eau

Construite sur la rive nord de l'embouchure de l'Odieux, Oforia est une cité qui empiète largement sur la mer. Près de la moitié de la ville est bâtie sur pilotis et une grande partie de la vie se déroule sur l'eau. Du fait des avancées sur la mer, bon nombre de quartiers s'articulent autour de canaux. Les nombreux bancs de sable et affleurements rocheux de la baie ont permis de donner à une autre partie de la ville une architecture plus solide, où les tours et les bâtiments cyclopéens aux larges verrières forment un contrepoint spectaculaire aux quartiers maritimes de bois patiné. Au centre de la baie, une île minuscule permet d'accéder au sanctuaire sous-marin d'Ozyr et au temple qui lui est dédié.

Les habitants d'oforia

Oforia compte environ 300 000 habitants. Le recensement de la population, dont 80% est citoyenne, est effectué tous les cinq ans. Le reste se compose de pêcheurs, de cultivateurs et de manœuvriers employés par les commerçants. En effet, près de la moitié des habitants tire ses revenus du commerce. Un tiers se consacre à l'étude de la magie et à la connaissance. La majorité de la population restante (15% sur les 17% restants) constitue une communauté d'artisans dont la papeterie, l'alchimie et la charpenterie navale sont les domaines de prédilection. La mentalité oforienne est curieuse, persévérante et respectueuse des aînés.



Les dragons d'Oforia sont souvent des créatures réfléchies, prompts à guider les hommes comme à leur rappeler fermement les limites tolérables. De ce fait, un tiers est constitué de dragons des océans, un sixième de dragons de la pierre, un autre de dragons du métal et un dernier de chimères. Le sixième restant se divise entre de probables dragons des cités, dragons de la nature fièrement reconnus et dragons de l'ombre discrètement infiltrés. Les dragons du feu et des vents sont les plus mal acceptés et peu d'entre eux y sont des résidents permanents.

Us et coutumes

La gardienne

Chaque semaine, au jour de l'Eau, il est de coutume de remercier l'océan pour son hospitalité. À cette occasion, les habitants de la cité se rendent sur les quais et méditent un moment, avant de s'immerger entièrement. À leur sortie, ils psalmodient une prière rituelle, louant la Gardienne pour sa protection. Beaucoup pensent qu'il s'agit d'Ozyl, mais nombre d'habitants croient fermement à la légende d'Oforia et sont convaincus de s'immerger dans cette entité bienveillante durant leurs prières. Ce courant du "culte" d'Ozyl se renforce beaucoup ces derniers temps, arguant du fait que les raz-de-marée de Szyl épargnent Oforia parce que ce dernier se refuse à faire souffrir la créature qui l'a tant charmé.

La vue du père

Seule cité draconique côtière, Oforia est le plus grand port de tout le Royaume de Kor. Les bateaux y sont un moyen de transport omniprésent et tous les Oforiens connaissent l'art de la rame. Toutefois, il est une règle que tous respectent et qui a depuis longtemps passé les frontières d'Oforia : tu ne quitteras jamais des yeux le corps de l'Être Primordial.

Tous les voyages en bateau sont donc assujettis à une navigation à vue de la côte. Au-delà, il est dit qu'Ozyl châtie ceux qui violent son domaine et fait sombrer corps et biens les navires. De fait, la navigation se pratique presque exclusivement de jour, les navires jetant l'ancre pour la nuit. Les seuls voyageurs nocturnes sont les contrebandiers, aussi appelés "marins des deux lunes".

Coutumes vestimentaires

Oforia est une cité où l'omniprésence de l'eau incite à ne porter que des vêtements légers, faciles à retirer ou à faire sécher. Le milieu océanique, couplé à la présence du Désert du Souffle Brûlant à quelques centaines de kilomètres, préserve un climat très doux. Les toges unies sont les plus courantes, les couleurs variant selon le métier pratiqué. En général, on ne porte par-dessous qu'un simple pagne et des sandales. Il est très rare de voir des combattants ou des protecteurs en armure métallique. Oforia dispose d'une milice vêtue d'armures de bois laqué de bleu et de gris. Presque tous les hommes d'armes copient cette précaution. Il est à noter qu'Oforia est la seule ville où l'on trouve des armures de bois, pour environ 900 dracs (disponibilité *peu commune* au lieu de *introuvable*).

La vie et la mort

La naissance est saluée par une cérémonie religieuse. On fait appel aux femmes érudites en matière de médecine, science douteuse, mais qui trouve dans ces circonstances un accueil plus favorable. L'accouchement se pratique près d'un des canaux de la ville. L'enfant est plongé dans l'eau par son père, qui effectue avec lui quelques brasses. Tous les bébés savent instinctivement nager et cette cérémonie a pour but de montrer la prééminence de l'eau dans la vie. Lorsqu'une personne meurt, il faut prévenir les autorités de la ville pour pouvoir organiser une procession funéraire. Le corps est placé dans un linceul, sur un brancard. Il est porté par les hommes de la famille le long du chemin des larmes, un sentier côtier qui mène à la crique des trépassés. Là, le corps est pris en charge par des marins qui l'emmènent au milieu de la baie. Il est ensuite immergé tandis que la famille, restée sur le rivage, récite des prières. Le linceul est ensuite rendu à la famille. La croyance populaire veut que l'esprit du défunt rejoigne Ozyl dans son océan de savoir. Le corps est sans importance et livré aux crabes. Il est strictement défendu d'immerger les morts ailleurs que dans cette crique.

Économie et politique

Économie

L'économie d'Oforia repose majoritairement sur le commerce et, dans une moindre mesure, sur les activités liées au savoir. Le port réceptionne des marchandises de toutes les côtes



de l'est et parfois même des côtes sud des Terres galyrs. Des caravanes venant ou allant vers l'Empire de Solyr ou du Désert du Souffle Brûlant y transitent chaque jour, suscitant une importante activité artisanale et mercenaire.

Très développé, l'artisanat est stimulé par les arrivages de matières premières maritimes rares et une demande commerciale ou académique substantielle (livres, encres, bibliothèques, outils, etc.). La production motivée par des besoins internes est rare à Oforia, hormis l'imprimerie, les chantiers navals et la vente des produits maritimes. Sa position centrale autorise toutes les importations, même si une grande partie de la nourriture qui y est consommée provient de la mer et des plaines cultivées d'Ysmir.

Pouvoir

Oforia est placée directement sous le contrôle d'Ozyl. Elle y prend toutes les décisions d'importance et personne n'oserait les discuter. En effet, elle garde toujours à l'esprit l'avis de ses prélats et maintient ainsi sa popularité. Afin de gérer les affaires courantes de la cité et assurer une incarnation permanente du pouvoir, elle dispose de sa Voix. La Voix est un des premiers enfants d'Ozyl, qui se charge d'appliquer les volontés du Dragon des Océans. Ozyl décide, la Voix applique. Ancienne fille d'Ozyl, Lindray's incarne la seconde Voix, depuis neuf cents ans. Tilmanestis, précédente Voix, s'est retiré en 386, lorsque son Élu, Alya, s'est éteinte après avoir énoncé les Prophéties et dirigé la caste des érudits durant ses dernières années. Tilmanestis a emporté son corps dans l'Interdit et a déclaré qu'il ne serait

plus la Voix. Ozyr nomma quelques jours plus tard Lindraÿs pour le remplacer. On dit que Tilmanestis vit toujours, reclus dans une fosse abyssale.

Lindraÿs passe près d'un tiers de son temps sous forme humaine dans la tour de corail. Le reste du temps, elle s'isole dans les niveaux inondés de la tour et ne reçoit que les scribes les plus indispensables. Sous sa forme humaine, Lindraÿs s'incarne en deux sœurs jumelles. Âgées d'environ trente ans, elles mesurent un mètre soixante-quinze, arborent une taille fine et élégante et de fins cheveux gris et nacrés. L'une est vêtue d'une robe grise et verte, brodée aux manches, au col et au bas d'un feston de symboles entrelacés en fil d'émeraude. L'autre porte une robe bleu marine, incrustée de dentelle blanche. Elles se montrent froides, cérébrales et protectrices.

Lindraÿs

Dragon Ancien des océans (cf. Grands Dragons, p. 91). Compétences particulières : Éloquence 11, Vie en Cité 8, Castes 10, Commandement 13, Diplomatie 13, Intimidation 10 en plus de ses compétences naturelles de Mental.

À Oforia, la loi est d'une telle complexité que les habitants s'en remettent aux érudits. Les juristes sont nombreux et font preuve d'une éloquence sans pareille lorsqu'ils s'affrontent pour régler un litige. Toutes les affaires sont jugées par un érudit spécialiste de la loi. Il écoute les explications des juristes des deux parties, souvent plus jeunes. Il donne ensuite son verdict. Il ne peut être supplanté que par un autre érudit, dont le Statut ou la fonction officielle dépasse la sienne. La justice est rapide, au vu du nombre de juristes disponibles, mais parfois ralentie par les avis successifs rendus par des érudits de plus en plus respectables. La milice est prompte à intervenir et use largement de magie pour accélérer ses enquêtes. Les travaux forcés, les galères, les amendes et les actes de contrition religieux font partie des peines les plus couramment encourues. La peine de mort est régulièrement appliquée, en réponse à l'Humanisme, au Fatalisme, aux meurtres ou sacrilèges religieux. La pendaison, le supplice du bûcher ou la décapitation sont monnaie courante, mais la noyade reste proscrite.

Liens avec l'extérieur

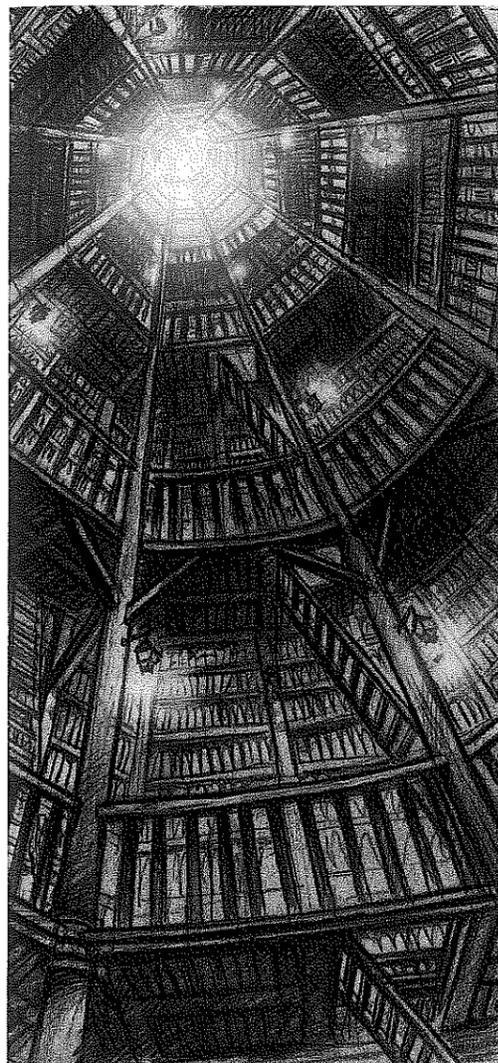
Oforia compte parmi ses résidents les esprits les plus brillants et les meilleurs orateurs de Kor. Les érudits sont des diplomates reconnus et Oforia se révèle une cité diplomatique aussi active qu'Yris. Chaque nation de Kor y est représentée par le biais d'une ambassade, à l'exception de Kali. Les rapports d'Oforia avec Kern sont excellents en raison des mentalités rigides et structurées qu'elles partagent. L'Empire de Solyr, la Pomyrie, les Marches Alyzées et Jaspour sont des partenaires commerciaux privilégiés. Les Zâls s'aventurent parfois en Ysmir, mais Oforia n'a jamais eu à subir leurs assauts. Les rapports sont d'ailleurs très sporadiques en raison des relations commerciales entretenues avec Dungard sont multiples, mais la dégradation des rapports entre la caste des artisans et celle des érudits, suite à la polémique portant sur les sciences interdites, envenime leurs rapports de manière globale. Les échanges avec Havre et Ankar sont maintenus à leur strict minimum en raison de l'animosité de leurs Dragons tutélaires.

À l'usage du voyageur

Les quartiers d'Oforia ne sont pas officiellement délimités. Au fil du temps, les corps de métier ou activités se sont simplement regroupés en certaines zones de la ville. La cité ne traduit aucune volonté d'organisation véritable, laissant les contraintes naturelles s'appliquer. On distingue trois grandes parties dans Oforia. Le quartier flottant, littoral et sur pilotis, le quartier des récifs, dont les bâtiments de maçonnerie sont construits sur des affleurements rocheux ou des bancs de sable sédimentés et le quartier côtier, édifié intégralement en dur entre les roches du bord de mer. Aucune séparation ne délimite ces quartiers, certaines zones s'étendant d'un quartier à l'autre.

Le quartier flottant

Le quartier flottant occupe environ la moitié de la cité. Il est formé d'une large bande d'habitations tout au long de la côte. L'empiètement sur la mer peut atteindre le kilomètre, avec une moyenne d'environ sept cents pas. Construit en bois et sur pilotis, il s'organise autour de plates-formes de quelques dizaines de mètres carrés reliées entre elles par de larges passerelles incurvées. Les maisons se



se ferme par une plaque de bois. Plusieurs centaines de poissons, nourris régulièrement par leurs propriétaires, peuvent vivre sous chaque maison. Il s'agit de poissons-chats ou de carpes de mer, pêchés au filet. Environ un tiers des vivres de la ville provient de ces élevages domestiques.

Le quartier des récifs

Dispersés au cœur du quartier flottant, les bâtiments du quartier des récifs forment de petits îlots de constructions solides, au milieu du bois frêle. Dans leur majorité, il s'agit de bâtiments à l'architecture aérée et élégante, s'appuyant sur les fondations minimales exigées. Certains se présentent même comme de vastes ensembles vitrés, ensorcelés pour acquérir la solidité de la pierre, tout en

conservant leur légèreté d'apparence. Nombre de petites tours taillées dans de délicats marbres clairs et percées de larges baies ponctuent le quartier. Les logements de nombreux mages et négociants opulents jalonnent les récifs et beaucoup de bibliothèques prestigieuses, d'académies dédiées à toutes les connaissances et quantité de demeures d'érudits y ont trouvé environnement à leur convenance. Une partie de l'artisanat lié à la pêche et à la poissonnerie y est localisée, ainsi que certaines des échoppes les plus exotiques de la ville.

Le quartier côtier

Le quartier côtier se situe sur le rivage lui-même. C'est là que se trouvent les plus vieux bâtiments d'Oforia et ses quartiers les plus anciens, dont certains sont presque délabrés. Toutefois, cette zone bénéficie régulièrement de travaux de réhabilitation. En effet, c'est dans ces ruelles pavées, étroites et ombragées que se trouve la majorité des artisans et des échoppes marchandes. Toutes les marchandises pesantes comme les minerais, les denrées agricoles et les objets manufacturés y aboutissent. Comme il est impossible de faire descendre des chariots dans les deux autres quartiers, c'est ici qu'ont été établis les entrepôts, les forges et les scieries. Ce quartier abrite le marché officiel d'Oforia, où l'on vend de tout, même si le marché flottant est mieux achalandé en denrées alimentaires. Les commerçants et les artisans réclament régulièrement l'autorisation d'aménager de nouveaux pâtés de maisons, ce qui aura entièrement renouvelé les bâtiments d'ici un siècle ou deux. Dans ce qui reste de la partie ancienne, soit un tiers de la surface, se succèdent des académies d'érudits, certaines bibliothèques anciennes, des logements de classe moyenne, des tavernes et des quartiers parfois malfamés. La partie réhabilitée regorge d'échoppes, de maisons familiales, d'ateliers et d'auberges pour toutes les bourses. C'est un lieu vivant et cosmopolite, très apprécié des visiteurs.

Les sites particuliers

Le temple d'Ozyr

Érigé au fond de la baie, le temple d'Ozyr est à la fois un lieu de culte ouvert aux plus hauts dignitaires de la caste des érudits et un sanctuaire renfermant certains des secrets

Les fontaines

La base des bâtiments du quartier des récifs s'avère souvent être constituée de rochers émergés, gris sombre, devenus le terrain d'expression de nombreux mages. En effet, il n'en reste presque plus un seul qui n'ait été enchanté pour former une fontaine à la gloire d'Ozyr. Lieux de cultes aussi bien qu'œuvres d'art, les multiples jets de ces fontaines tissent des motifs féeriques au pied des tours. Une grande partie d'entre elles sont décorées ou disposées autour de statues, chefs-d'œuvre pour la plupart créés par des artisans de haut rang de Kezyr ou de Borne. Ces statues représentent des sujets variés (personnages, créatures élémentaires diverses, dragons ou paysages), mais ont toutes été enchantées avec maîtrise, lorsqu'elles ne sont par directement issues d'un artisanat élémentaire.

microplite

La conscience des prélats

Lindraÿs a, depuis une vingtaine d'années, choisi un Élu en la personne de Delvin le Tisseur, un mage de Nenya extrêmement compétent dans le voyage de l'Éther. Delvin est un prêtre d'Ozyr (cf. Grands Dragons, p. 43), conscient de sa charge, qui se charge de relayer les volontés d'Ozyr auprès de personnes particulières et de recueillir oniriquement les avis des autres prélats d'Ysmir. C'est un homme âgé qui, sous des abords francs et réfléchis, cache une personnalité manipulatrice sans morale. C'est l'ancien maître de Soder Fendrick. Delvin se désintéresse de la politique de la caste des mages et n'a plus de contact avec son ancien élève, qui l'a dépassé depuis longtemps.

Delvin le Tisseur est un Grand Mage, spécialisé dans la Sphère des Rêves et touché par la Marque de Nenya, dont il use de façon discutable. Il dispose d'un éventail colossal de Sorts oniriques et de nombreuses Compétences en rapport à l'Éther à des niveaux compris entre 8 et 10.

les plus dangereux de Kor. S'il ne présente à la surface qu'une île minuscule ornée d'une tour-phare signalant le port par des luciers magiques, sa partie sous-marine est époustouflante. S'enfonçant en colimaçon autour d'un pilier naturel, des escaliers ensorcelés mènent vers un ensemble de larges coupes basses qui tapissent le fond sablonneux. Percées de rosaces et de verrières, elles piègent l'air et permettent de respirer normalement. Certaines parties du temple sont consacrées au culte d'Ozyl et à l'habitation des dignitaires de la Loge Théologique, mais près des trois quarts en sont dédiés à la conservation de connaissances dangereuses, soustraites aux yeux du grand public. L'accession au temple n'est autorisée qu'aux érudits de troisième Statut ou aux citoyens de quatrième ou cinquième Statut des autres castes, après examen d'une demande officielle.

Les bassins

Situés sur les côtes nord, aux confins de la ville, ces installations sont de grandes fermes d'élevage maritime. Autour de bassins rocheux taillés directement dans la côte, des huttes et apprentis à matériel ont été aménagés. Tous se trouvent reliés à l'océan, mais certains sont, de plus, alimentés par des sources se jetant dans la mer et canalisées par des rigoles de pierre. Les bassins sont assez vastes, couvrant une surface égale à près d'un cinquième de la cité. On y élève des crustacés, des coquillages et certains poissons d'eau douce ou de mer. On y trouve aussi des poulpes, dont on utilise l'encre. Il s'agit de propriétés privées, mais bien peu de barrières résistent au climat côtier. C'est un lieu relativement dangereux pour les visiteurs, les abords des bassins ruisselants et les planches branlantes qui les traversent pouvant occasionner des chutes, dont les conséquences sont fonction des créatures s'ébattant dans les cuves.

Le port

À la jonction entre la côte nord et le quartier flottant, le port d'Oforia est le premier complexe maritime de Kor. Une vingtaine de quais de pierre et une cinquantaine de pontons flottants permettent d'accueillir en permanence une flotte marchande d'environ cinquante navires, trois cents bateaux de pêche de petite taille et une dizaine de navires de guerre utilisés pour traquer les contrebandiers et les rares pirates de la côte est. Le port dispose de trois cales sèches, uniques en leur genre, utilisant des portes à rouages actionnées par des cabestans. Ils sont mus par des condamnés, placés ici pour des délits mineurs. Elles sont vidées par magie. Chaque midi, un marché aux poissons permet aux habitants de se fournir parmi les prises de la matinée. Le port est le siège d'une intense activité commerciale, régulée par une capitainerie dépendant de l'ordre marin. Toute cette partie de la ville ressent encore l'influence de Szyl, ce qui provoque son isolement et des tensions avec les autres quartiers.

Les tours de corail

S'élançant depuis un éperon rocheux, les tours servent à la fois de siège à la caste des érudits et de palais à la Voix. Construites à fleur d'eau dans de la rhodopsite, sorte de marbre tendre rouge veiné de blanc, les tours sont au nombre de treize, leurs bases se confondant en un bâtiment bas à l'architecture délicate. Plusieurs terrasses ornées de fontaines et de jardins lui donnent un

aspect accueillant, qui dissimule en fait une machinerie administrative fort complexe. De nombreuses structures officielles sont en effet regroupées ici et l'obtention d'entrevues et d'autorisations (comme les Avals draconiques) dépend largement du Statut du demandeur et de ses relations.

Les temples draconiques

Szyl

Placé sur le port, ce temple a été fermé durant quelques mois, lors des premiers raz-de-marée de Szyl, mais a été rouvert suite à la vindicte populaire (relayée par les prélats) et l'indignation de certaines autres cités. Il s'agit d'une haute bâtisse ovale de basalte décorée de bas-reliefs en lapis-lazuli et surmontée de plusieurs tours, dont la plus haute fait office de phare secondaire.

Nezra

Au cœur du quartier côtier, un ancien parc abrite plusieurs huttes de Prodiges, chargés d'entretenir l'endroit. En son centre, un cèdre majestueux délimite un lieu de prière majoritairement fréquenté par les médecins et les herboristes-alchimistes.

Khy

Datant d'à peine un siècle, ce nouveau sanctuaire dresse trois tours pyramidales en triangle autour d'une statue dorée du Dragon sous sa forme humaine. C'est un espace à ciel ouvert, qui ne comporte aucune partie intérieure, résultant d'un réaménagement du quartier.

Nenya

Résultat d'un travail élémentaire magistral, ce temple est entièrement construit à base d'eau opaque ensorcelée. Une structure de coraux multicolores soutient une tour de trois étages, abritant chacun une statue de matière élémentaire de rêve de la Chimère, sous toutes ses formes connues. Il permet de vénérer Nanya en tant que Dragon, femme ou conscience magique du monde. Il est situé dans le quartier des récifs.

Brone

Le sanctuaire de Brone se trouve dans le quartier côtier. Sur une place carrée, une colossale agate ovale bleu-vert, fendue par le gel, laisse voir des couches chromatiques de toute beauté. Haute de plus de trois mètres,



Les Abysses, repaire d'Ozyl

On y prie en silence, une main posée contre sa surface. Tout autour de la place, les bâtiments accueillent des artisans de Brone, des auberges pour les protecteurs venus étudier les écrits juridiques et les bâtiments de la milice.

Kezyl

En travers des rochers de la côte se dresse une arche titanesque de métal brut. À peine corrodée par le temps, elle dresse depuis des milliers d'années sa silhouette de plus de cinquante mètres au-dessus des flots. Il s'agit de l'arche originelle que Brone sculpta et jeta dans l'océan, car Kroryn l'avait embrasée. C'est un lieu de pèlerinage où les plus fervents adeptes de Kezyl prouvent leur foi en l'escaladant et en plongeant dans l'océan depuis son sommet, reproduisant symboliquement l'immersion qui donna vie à leur Maître.

Ozyl a, depuis la nuit des temps, choisi de préserver jalousement sa tranquillité et s'avère le Dragon le plus difficile à rencontrer. Isolée dans les profondeurs des Abysses, ces fosses insondables qui transforment le fond des océans en dédale, Ozyl ne reçoit personne dans son sanctuaire.

À l'occasion, l'un de ses premiers enfants parviendra à la trouver, mais rien ne lui assure un accueil agréable. Tous ceux qui désirent rencontrer Ozyl doivent se rendre aux jardins de nacre et risquer une entrevue. Bien sûr, il est rare que les rares humains connaissant ce lieu révèlent sa localisation ou abusent de ce privilège.

sites et objets
enchantés

LES ÉCAILLES D'OZYR

*"Ozyr se fourvoie dans une
quête d'absolu qui l'aveugle."*

- Brorne

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

Les descriptions qui suivent présentent quelques lieux et objets marqués, sinon forgés, par Ozyr, ses fils et son élément. Au meneur de jeu de les employer à bon escient et de les inclure, le temps d'une aventure ou d'une vaste campagne, dans l'aspect qu'il souhaite donner à la Terre des Dragons.

de par le monde

L'île du bout du monde

Les plus aventureux des héros osent, lorsque l'alcool a coulé à flots, parler d'une île lointaine qui étalerait toute sa beauté au cœur de la Tourmente, à quelques encablures au sud-est des côtes de l'Archipel de Pyr. Les plus passionnés véhiculent à son sujet des légendes où se côtoient richesse, gloire et liberté. D'autres, plus modérés, voient dans cette île le refuge idéal pour tous ceux que le joug des Grands Dragons contraint à la résistance ou à la clandestinité. Enfin, les rêveurs espèrent de cette terre neuve les révélations les plus folles sur l'homme, ses connaissances et son bonheur.

Malheureusement pour eux, ce que tous pensent être une île paradisiaque, dont les apparitions sporadiques - lorsque le temps est au clair - délient les langues, n'est en fait qu'un vulgaire piège tendu par certains enfants

d'Ozyr désireux d'évaluer la bêtise de l'homme. Cette "terre" est, de fait, formée des cadavres de leurs frères et sœurs tombés en disgrâce aux yeux du Grand Dragon des Océans, suite au comportement inadapté de leur Élu. Ces quelques dragons ont eu l'idée retorse de laisser filtrer l'espoir d'une terre promise afin d'identifier les humains trop épris de liberté ou trop désireux de s'approprier des connaissances qui ne leur sont pas destinées. Cette "île", constamment surveillée par les instigateurs de ce piège et leurs descendants, attire chaque année son lot d'aventuriers qui, sans exception, y connaissent une fin tragique. Depuis peu, et afin de nuire à certaines visées expansionnistes des Humanistes, quelques enfants d'Ozyr ont développé le Lien. Depuis, ils manipulent leur Élu afin de propager la "bonne parole" et renforcer le mythe d'une terre de liberté et de connaissance.

Le delta des âmes égarées

Certains érudits aiment mettre en garde les héros présomptueux au sujet des dangers qui les guettent sur les côtes des Mouvantes. L'un d'entre eux - le plus mystérieux - semble se situer généralement aux abords de la Forêt Mère. Selon une périodicité irrégulière, certains cours d'eau voient leur lit s'enfler et débordent, formant au cours des ans une sorte de delta. Ce phénomène, incompréhensible pour les érudits versés dans l'histoire et la géographie, se double d'une activité surnaturelle capable de terroriser les plus courageux. En effet, lorsque le delta semble définitivement "installé" et que les alluvions ont bien enrichi le sol, une brume étrange commence à envahir la terre. Nul ne sait d'où elle provient,



mais les rares observateurs encore sains d'esprit s'accordent à dire qu'elle émane du sous-sol par de minuscules fissures creusées par des monstres marins de très petite taille. Des imprudents, égarés dans ce brouillard méphitique aux forts relents de marée, affirment y avoir entendu des voix. La rumeur affirme que ce sont les voix des victimes d'Ozyr, réclamant la clémence. Certains sages prétendent que vivre au cœur des brumes en permettant à son esprit d'être réceptif au chant des morts permet d'acquérir les connaissances de ces derniers... mais nul n'est assez fou pour tenter délibérément l'expérience. Au bout d'une lune, le phénomène cesse et le delta est balayé par une tempête qui gronde au cœur des Mouvantes.

Les grandes marées du savoir originel

De façon imprévisible, se produisent de plus en plus régulièrement de grandes marées. Ces dernières concernent autant le Grand Large, l'Interdit que la Tourmente. D'une violence extrême, ce sont de véritables tempêtes qui font progresser les eaux de plusieurs kilomètres au cœur des terres, inondant et détruisant tout sur leur passage. Les érudits s'opposent quant aux origines de ces marées. Pour les plus humanistes, elles sont le signe de la prédominance de la nature sur les Grands Dragons. Pour les autres, elles sont la preuve de la volonté d'Ozyr de châtier les plus désobéissants. De fait, depuis que certaines grandes marées se sont produites à répétition

aux alentours de Jaspur, celles-ci ont donné naissance à de nouvelles superstitions, même chez les plus vénaux des marchands. Cette hypothèse trouve aussi sa source dans le constat que, jamais au cours de son histoire, la cité d'Oforia n'a été touchée par l'une de ces marées dévastatrices.

Elles sont en réalité plus complexes que ce que le commun de mortel veut bien voir en elles. Quoique effectivement l'œuvre d'Ozyr, elles ont une fonction bien plus symbolique que la simple destruction. En effet, celles-ci prennent naissance dans des vagues de savoir projetées avec violence au cœur des océans par le Grand Dragon qui veut prouver, par cela, qu'une trop vaste connaissance peut être destructrice. Ozyr s'amuse aussi de constater que, face à ce flux de connaissance, les humains se réfugient dans la superstition... Nouvelle preuve de leur vacuité et de leur médiocrité. Certains sages, cependant, commencent à prendre conscience de l'origine de ces marées. Ils essayent depuis lors de les prévoir afin de se tenir prêts, le jour venu, à tenter d'absorber un maximum de ce flux de pure connaissance.

Les neuf colonnes salées

Arrogante et désireuse de montrer l'étendue de son savoir à ses frères et sœurs, le Grand Dragon des Océans décida un jour de déplacer les océans et d'implanter leur essence au cœur même du Royaume de Kor. Consciente qu'inonder les plaines et les vallées ne pourrait qu'attirer le courroux de ses congénères, elle fit littéralement exploser les étendues d'eau sous son contrôle pour que s'abatte durant neuf jours et neuf nuits une pluie diluvienne sur le corps de son père. Ces précipitations ne firent que peu de dégâts irréversibles, mais marquèrent les esprits. Suite au déhage, les eaux s'évaporèrent rapidement, laissant pour seule trace de leur passage neuf magnifiques colonnes de sel cristallisé, preuves de la grandeur et du caractère éphémère du savoir. En effet, au cours des siècles, ces colonnes, disséminées de par le royaume, s'érodèrent petit à petit. Aujourd'hui, il n'en reste plus que trois, bien que certaines zones arides portent encore les stigmates d'une terre passée au sel. En choisissant le chiffre neuf pour ses colonnes, Ozyr désirait dédier une part de savoir à son père et à chacun de ses frères et sœurs ; malheureusement, aucun ne comprit le message et les colonnes n'eurent d'autre utilité que de se transformer en lieu d'adoration pour des humains superstitieux.

Certains d'entre eux vénèrent " leur " colonne, lui attribuant de nombreuses qualités. D'autres ne virent en elles qu'un lieu de croyances, tandis que d'autres encore voulurent en faire une source de profit et en exploitèrent le sel, telle une manne céleste. Peu comprirent l'essence même de ce sel et très rares sont les érudits qui se penchèrent sur le phénomène. Avec un peu plus de perspicacité, les humains auraient pu se rendre compte que, consommé de façon intelligente et dans des quantités raisonnables, le sel leur aurait ouvert les portes de la connaissance.

Des neuf colonnes, seules celles dédiées à Kroryn, Nanya et Kalimsshar sont encore visibles. La plus majestueuse ne fait plus que cinq mètres de haut, tandis que la plus petite darde encore ses quinze centimètres dans la cour d'une ferme depuis longtemps abandonnée. En récupérant un peu de ce sel, en le purifiant et en le consommant, dilué dans de l'eau océane, des visions extraordinaires et enivrantes sur le savoir universel apparaîtront. Le sel de Kroryn fera découvrir l'essence même de la violence, de la passion et de la douleur. Le sel de Nanya ouvrira les portes de la magie originelle, tandis que celui de Kalimsshar fera découvrir l'étendue de l'éphémère et de la mort. Qui sait ce que pourrait réellement vivre un humain tentant l'expérience ? La quête de savoir peut-elle supplanter la folie ?

L'océan intérieur

Une hypothèse à la mode au sein des milieux les plus érudits est que le Royaume de Kor - donc, le corps de Moryagorn - flotterait sur un océan de connaissance. Cette vision du monde, dans un premier temps symbolique, est devenue, au fil des ans, de plus en plus concrète. Dès lors, convaincus que l'attitude " agressive " du Grand Dragon des Océans à l'égard de l'humanité est une défense face à ce nouvel éclairage, de nombreux Humanistes (et d'autres aventuriers avides de gloire et de sagesse) se sont lancés à la recherche dudit océan primordial. Ainsi sont nés les mythes des galeries du savoir ou de la caverne de Moryagorn... parallèlement à la mise sur pied, toujours croissante, d'expéditions destinées à explorer les profondeurs de Kor. Depuis lors, la moindre rivière souterraine devient la source de rumeurs. De même, de véritables communautés humaines, quoique de petite taille, s'organisent sous terre et tolèrent leur existence troglodyte au nom de l'acquisition d'un savoir qui semble inépuisable.

Face à tant d'activités chthoniennes, les fils de Brorne s'inquiètent et s'étonnent que leur père n'intervienne pas pour calmer la situation. Ozyr, pour sa part, s'amuse de tant de hêtise et constate, avec cynisme, que la moindre fable attire toujours un nombre croissant d'humains dans son sillage. Le Grand Dragon reste cependant dans l'expectative quant à la nécessité réelle de créer un océan sous le sol du Royaume de Kor, afin de pousser l'humanité aux confins de sa stupidité ; cependant, craignant de perturber ainsi le repos de son géniteur, elle s'en abstient... mais pour combien de temps ?

Les écailles insoupçonnées

Les conques du savoir essentiel

Mécontente de sa descendance directe, le Grand Dragon des Océans chercha à remplacer les humains, jugés trop stupides, par d'autres formes de vie. Ainsi, elle étudia largement la faune marine et dota certaines espèces de capacités et de compétences " plus que " naturelles. Malheureusement, dans la majeure partie des cas, ces expériences se révélèrent de cuisants échecs. Néanmoins, c'est ainsi que naquirent les conques du savoir essentiel. Les conques sont en fait les restes de coquillages et crustacés qu'Ozyr avait dotés de connaissances particulières ; or, ces enveloppes ont conservé une grande partie de leur sagesse passée et peuvent la restituer à qui sait en extraire la substantifique moelle.

Description :

Il n'existe pas de conque typique. Toutes les formes de coquilles sont possibles, des plus sobres aux plus baroques, des plus rudimentaires aux plus complexes. Seul trait commun : ce sont des objets inanimés, car les animaux qui les ont " habitées " ont disparu depuis bien longtemps. Les conques sont assez rares, car il est important qu'elles soient entières et en bon état pour que le savoir qu'elles contiennent soit encore concentré et exploitable ; un bout de coquillage ne peut donc être d'aucune utilité !

Pouvoirs et capacités :

Bien que chaque conque soit unique, d'un point de vue technique, certains traits sont communs à toutes. Chaque conque a un effet

unique, qui se traduit par le gain temporaire d'un bonus de +1 à +5 dans une et une seule Compétence de Théorie, pour une durée de 1D10 x 10 minutes. Pour que ce bonus soit applicable, il est nécessaire que la conque soit entière et préparée selon un rituel spécifique (par exemple, être broyée puis fumée, être diluée dans un breuvage, être mise en contact avec une blessure à vif, etc.) ; ce rituel peut être identifié grâce à la réussite d'un jet de Mental + Connaissance des animaux contre une Difficulté de 20. Enfin, l'utilisateur doit réussir un jet de Résistance contre une Virulence de 5 + (bonus offert x 5) sous peine de subir une intoxication alimentaire entraînant des troubles gastriques accompagnés, parfois, de troubles mentaux selon le type de conque.

Les écailles de la quintessence

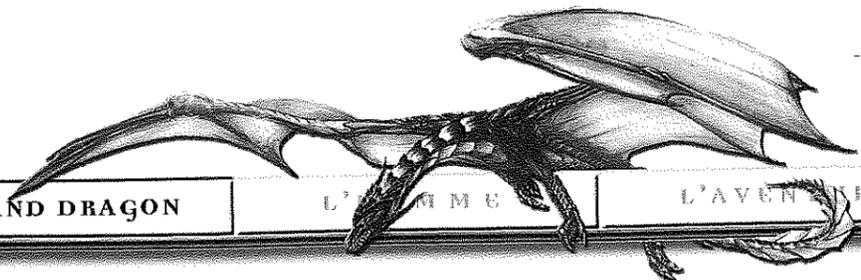
Il fut un temps où Ozyr était soucieuse de conserver une trace tangible de son savoir, de peur d'en perdre une partie. Le Grand Dragon choisit à l'époque de sacrifier certains de ses enfants, afin de graver à même leur corps toute l'étendue de sa connaissance. Autant dire que les morts furent nombreux ! De ces massacres ne subsistent, aujourd'hui, que quelques écailles porteuses de savoir de-ci de-là. Celles-ci se révèlent des biens précieux pour tout érudit qui se respecte.

Description :

Véritable livre d'histoire, chacune de ces écailles recèle une partie des connaissances de Kor. La taille de chacune d'elle peut varier de quelques centimètres à un mètre, selon l'âge du dragon auquel elle appartenait.

Pouvoirs et capacités :

Déchiffrer les secrets d'une écaille de la quintessence nécessite la réussite d'un jet Mental + Connaissance des dragons contre une Difficulté de 25, suivie de la réussite d'un jet Empathie + Lire et écrire + Tendance Dragon contre une Difficulté de 30. La lecture d'une écaille donne un bonus variant en fonction de l'âge du dragon dans l'une des Compétences suivantes (au choix du maître de jeu) : Connaissance de la magie, Connaissance des dragons, Géographie ou Histoire. L'écaille d'un jeune dragon ou d'un enfant procure un bonus de +1, celle d'un adulte, un bonus de +2 et celle d'un vieux, un bonus de +3 ; aucun ancien n'a été sacrifié pour cette bibliothèque " vivante ".

sites et objets
enchantés**Les ptomaphogias**

Soucieuse de préserver son domaine des velléités d'expansion de la race humaine, le Grand Dragon des Océans s'est adjoint, en plus de sa progéniture qui surveille les airs, les services d'êtres modelés à l'aide d'algues et de plancton. Ces créatures visqueuses et poisseuses dégagent une odeur nauséabonde.

Leur fonction est d'éliminer tout imprudent qui envisagerait de quitter le continent par la mer. Les techniques utilisées sont diverses : couler les embarcations, assassiner les marins, terroriser l'équipage, perdre l'équipage au large sans espoir de retour, etc. Loin d'être malignes, ces créatures disposent d'une intelligence de groupe qui leur permet d'agir de concert de façon très efficace.

Description :

Êtres flottants et visqueux, sorte de croisement entre un banc de méduses et des mousses d'algues. Leurs déplacements semblent aléatoires et dépendants des courants mais, dans les faits, ils sont coordonnés afin d'encercler et emprisonner les proies visées.

Chaque ptomaphogia mesure entre 60 centimètres et 1,20 mètre de diamètre, pour une longueur de 1,50 mètre en moyenne. Ses pédoncules lui servent à attaquer, mais sa tactique première est d'attendre d'être frappé pour libérer des nuées de petits dards empoisonnés.

Pouvoirs et capacités :

Malgré leur aspect répugnant, les ptomaphogias se révèlent d'une très grande qualité nutritive et permettent à un homme de survivre sur l'océan pendant de nombreux jours.

De même, l'absorption de l'un de ces êtres permet d'entrer momentanément en empathie (sur la réussite du jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 20) avec le reste du banc et, ainsi, d'identifier avec certitude la prochaine action des ptomaphogias dans un rayon de 100 mètres. Les ptomaphogias ont les caractéristiques suivantes :

Les ptomaphogias

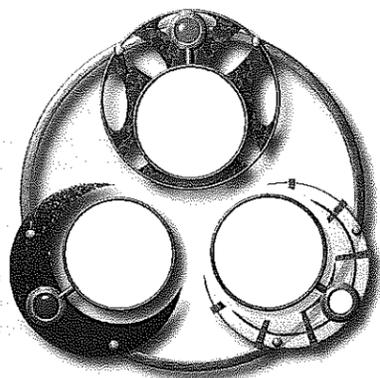
FOR : 5 RÉS : 12
INT : 1 VOL : 10
COO : 10 PER : 8
PRÉ : 1 EMP : 8

Physique : 12
Mental : 8
Mamel : -
Social : -

Armure : 30
Initiative : 5d

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

Compétences : Pseudopodes (Init. +1 / Act. 1 / FOR + 2 + 1D10) 6,
Esquive 1, Jet de dards empoisonnés (Init. +4 / Act. 1 / Portée : FOR/FOR x 2 / FOR + 5* + 1D10) 6
* Représente la nuée de dards. En cas de dommages effectifs, les dards répandent leur poison (Virulence : 20). Si le jet de Résistance est raté, le poison rend la victime apathique, l'obligeant à agir deux fois moins vite. Ensuite, elle doit réussir un nouveau jet de Résistance toutes les heures, sous peine de perdre 1 point d'Initiative.



L'HOMME



LA CASTE DES ÉRUDITS

" Les chemins du savoir sont nombreux. Mais seule Ozyr connaît la vraie Voie... "

- Solanna Gaïra

Oforia, cité de l'eau

La caste des érudits tisse au travers de Kor un maillage régulier d'installations servant à préserver le savoir. Au vu de la diversité des domaines, la caste n'est pas structurée de manière pyramidale, mais des groupuscules travaillent en parallèle sous une administration commune. Par la présence d'Ozyr, Oforia est devenue le centre administratif de la caste, sans être pour autant le meilleur pôle sur certains sujets. Ysmir, par sa nature même de province gardienne de connaissances rattachées à des cités, est le meilleur exemple de cette organisation. Certes, on trouve à Oforia et en Ysmir de colossales bibliothèques sur tous les sujets, ainsi qu'une foule d'érudits compétents. Mais certains Sages ou Prophètes considérés comme les meilleurs dans un domaine choisissent parfois de résider dans d'autres villes ou cités et créent ainsi autour d'eux des universités dont le renom dépasse celui d'Oforia. Pour les érudits, la centralisation du savoir en un seul point n'est pas primordiale. Il importe plus de savoir où le trouver. Ceci renforce le fait que les érudits considèrent la quête du savoir tant mentalement que physiquement et que celui capable d'entreprendre un long et pénible voyage pour étudier un sujet n'en est que plus impliqué.

Certaines parties des tours de corail d'Oforia sont le siège officiel de la caste. On y prend les décisions d'importance, on y délivre les enseignements les plus surveillés et l'on y

gère le Statut des membres de la caste. S'y trouvent les appartements de la Grande Maîtresse, les archives du fonctionnement de la caste au long des âges et les lois internes qui ont été édictées. Hormis quelques bibliothèques, mineures pour un tel édifice, ce ne sont que des bureaux et des salles d'étude qui se trouvent ici. Les véritables bibliothèques, qui font le renom de la caste des érudits, se trouvent dans la cité, au sein d'universités parfois lointaines ou au temple d'Ozyr, pour les sujets les plus sensibles.

La fondation de la caste

La fondation de la caste des érudits remonte à 1802 AdF, lorsqu'Ozyr établit les huit castes, en commençant par réformer ses propres adeptes rassemblés à Oforia depuis le XVIII^e siècle AdF. Ozyr comptait à l'époque ne constituer qu'une caste des érudits, mais conclut vite que le concept même de caste pouvait être profitable à ses pairs. Cela leur permettrait surtout de garder la haute main sur le destin de l'humanité, tout en évitant de reproduire les erreurs commises avec les Immortels en les instruisant sans organisation. Les hommes, bien moins doués que les Immortels, comprirent vite que ce n'était que dans la collaboration qu'ils pouvaient réellement progresser. La Loi du Collège leur vint donc naturellement. Les multiples groupes de travail étaient très isolés, donc moins efficaces, et difficilement contrôlables. Ozyr décida que les universités et autres groupes d'étude resteraient disséminés de par le monde pour pouvoir enseigner au peuple,

mais qu'une surveillance discrète des découvertes serait mise en place. Elle institua pour sa caste un suivi régulier de l'activité des différentes structures, tant au niveau de leurs découvertes que dans le respect de la transmission du savoir aux autres. En ce sens, elle créa la Loi du Savoir. Mais certaines connaissances pouvaient être dangereuses, et elle et ses enfants veilleraient à ce que les hommes ne pervertissent pas leur âme en cédant à la soif de sciences impies divulguées par Kalimsshar ou, plus récemment, par les Humanistes. La Loi du Secret fut le point d'orgue de ce raisonnement.

La hiérarchie

La hiérarchie de la caste se décline selon deux échelles séparées : d'une part, les administrateurs, des érudits reconnus ayant choisi de consacrer une majorité de leur temps à la gestion de la caste et d'autre part, une hiérarchie fondée sur les connaissances des individus. Bon nombre d'érudits préfèrent éviter de perdre leur temps dans des affaires de gestion et laissent ceux qui le désirent postuler aux postes administratifs. La hiérarchie administrative est assez stricte et facilement compréhensible, ses titres correspondant à des devoirs et pouvoirs. On y trouve des érudits de tous rangs qui disposent parfois d'un pouvoir important, malgré un Statut pas forcément élevé. La hiérarchie honorifique est empirique, car il est impossible de quantifier le savoir d'un individu et donc de faire un classement qui donnerait sa place à chacun. Elle s'exerce à l'échelle régionale ou à l'intérieur des universités. C'est par voie de consensus que se désignent les postes de cette hiérarchie interne, les érudits n'admettant la supériorité d'un des leurs qu'en raison de ses travaux d'expert. La hiérarchie administrative est celle qui impose des devoirs à ses membres et leur donne un pouvoir sur les autres érudits, alors que la seconde n'apporte aucun pouvoir, si ce n'est celui découlant du prestige.

Les implantations de la caste sont aussi innombrables que le nombre d'universités, d'écoles et de bibliothèques de Kor. Toute région ou ville voit ses centres académiques se muer en autant de bureaux dévoués à la caste, vers lesquels un érudit de passage

peut toujours se tourner. En théorie, toute université dispose d'un Légat, dépendant de la hiérarchie administrative et chargé des relations avec la caste, en répondant aux demandes des érudits locaux. Lorsque la structure en est dépourvue ou qu'il s'agit d'un modeste cercle d'étude, c'est alors la hiérarchie honorifique qui pallie la carence administrative avec plus ou moins d'efficacité. Le plus respecté des érudits se charge alors de la question. La caste des érudits est une grande utilisatrice des services des messagers de la caste des voyageurs, pourvoyant à l'acheminement des messages et rapports induits par la surveillance de l'administration.

Les principales carrières

Les érudits regroupent non seulement de nombreuses professions liées au savoir et à sa recherche, mais les méthodes mêmes qu'ils utilisent font de leur caste un vaste panorama de métiers.

Les architectes

Penseurs de la matière, les architectes d'Ozyr raisonnent en termes de conception et non de réalisation. Leurs travaux sont axés sur la recherche de la solidité, du renouvellement de l'esthétique et de la fonctionnalité. Ils laissent à leurs confrères de la caste des artisans le soin d'utiliser leurs plans et principes pour mener sur le terrain des chantiers bruyants et éreintants.

Les cartographes

Probablement les plus mobiles et les plus intrépides des érudits, les cartographes se consacrent fidèlement au relevé du corps de l'Être Primordial. Relativement indifférents aux affaires politiques de leur caste, les cartographes travaillent depuis longtemps avec les explorateurs de Szyl, archivant consciencieusement les découvertes de ces derniers par des cartes sans cesse ajustées par les nouvelles générations.

Les conteurs

Très lié aux historiens, cet ordre se charge de relayer auprès des populations les facettes les plus communes de l'histoire. Ses membres sont autant des orateurs et des baladins que de véritables auteurs travaillant leurs textes pour en faire des outils de connaissance.

Ozyr et les messagers (suite)

De ce fait, Ozyr a tenté de mettre en place pour son compte des moyens de communication parallèles. D'une part, elle a institué plusieurs codes qui sont maîtrisés par ses érudits les plus influents et qui permettent ainsi de conserver une certaine confidentialité. D'autre part, elle a fait créer par ses mages un sort spécial scellant les lettres avec la garantie d'une destruction en cas de violation. Enfin, elle a incité certains de ses citoyens à recourir à d'autres messagers plus fiables. Bien que les cas soient encore rares, il est arrivé que certains érudits soucieux du secret de leurs messages les confient à des Prodiges, arguant que des secrets draconiques y étaient contenus, voire les confient à des enfants d'Ozyr spécialement délégués à cet effet.

Cet ordre compte assez peu de membres, mais les plus célèbres auteurs de contes, légendes et pièces de théâtre sont issus de ses rangs. Une querelle grandissante les oppose aux ménestrels, qui les accusent de déformer certains faits pour des motifs obscurs. Leur nombre réduit les désavantages, mais leur prestige leur permet tout de même de conserver l'attention du peuple et des puissants, toujours désireux de s'informer auprès des adeptes d'Ozyl.

Les érudits

Véritables gardiens du savoir, les érudits se considèrent comme responsables de la transmission de la connaissance aux générations actuelles et futures. Leur travail consiste à veiller à ce que toute découverte soit soigneusement compilée par écrit et conservée à l'abri des outrages du temps dans des bibliothèques soignées. Parfois considérés comme des rats de bibliothèque, les érudits sont probablement l'ordre le plus mésestimé car, sans eux, la quête du savoir serait vaine. Leurs actions en font une progression au travers des âges et non une perpétuelle redécouverte. Compileurs, scribes, enlumineurs ou rénovateurs, ils sont plus intéressés par la préservation du savoir que par son acquisition. Bien connus des aventuriers, les érudits constituent l'ordre le plus souvent rencontré par ces hommes et ces femmes en quête de vieux écrits ou de livres d'un autre âge. Il est bien rare qu'ils soient raillés par leurs visiteurs et les aventuriers de Kor ont pour coutume de défendre cet ordre utile à tous et, surtout, gardien des traces de leurs exploits.

Les herboristes

Dépositaires des secrets d'Heyra, les herboristes se sont rangés sous la bannière d'Ozyl, en raison de leur collaboration avec les médecins et de la rigueur des voies d'Ozyl dans la quête du savoir. Qu'ils soient alchimistes théoriciens cherchant à comprendre les principes fondamentaux des plantes ou patients observateurs des multiples espèces végétales, ce sont ceux qui répertorient l'usage des plantes par l'étude de leurs effets, plutôt que par une utilisation ancestrale, méthode préconisée par les Prodiges.

Les historiens

Soucieux de guider les hommes en leur permettant de bien connaître leur passé, les historiens sont aussi des philosophes.

Outre la compilation des événements historiques, leur mission implique qu'ils en débattent longuement afin de bien cerner leur mise en place et de pouvoir offrir des garde-fous solides aux dirigeants du Royaume de Kor.

Les médecins

Bien que les érudits étudiant la médecine soient considérés par beaucoup comme de dangereux profanateurs de l'intégrité du corps offert par les Dragons, ils préfèrent se considérer comme les explorateurs d'un domaine indispensable à l'amélioration de la vie de tous. Dépositaires d'un savoir parfois douteux, les médecins sont presque tous obligés de recourir à un Aval draconique afin de pouvoir exercer leur art. Compétents et dévoués, les médecins consacrent leur vie à l'application de la médecine plus qu'à sa recherche fondamentale, domaine dangereux qu'ils préfèrent laisser aux scientifiques.

Les scientifiques

Récemment créée à partir de la Loge des Soigneurs, la formation scientifique se consacre au délicat décodage des secrets du monde, pour mieux en saisir les lois fondamentales. Flirtant perpétuellement avec l'Humanisme, ces érudits se font aussi les gardiens de connaissances dangereuses, se contraignant eux-mêmes à la Loi du Secret pour préserver l'humanité de dérives à l'égard des voies draconiques.

organisations affiliées

Par son organisation, la caste des érudits repose considérablement sur les cercles d'étude organisés autour de quelques érudits respectables. Ces groupes forment une multitude de cellules rattachées à la caste par les Légats, mais certaines confréries rassemblent des membres de plusieurs universités et professions pour travailler sur un sujet précis ou selon une méthode particulière. Par le passé, il est arrivé que deux de ces groupes deviennent si structurés et détenteurs d'un savoir particulier qu'ils ont donné naissance à de nouveaux ordres. Il y eut les médecins, ordonnés en 87 AdE, afin de ne pas être gênés par l'Inquisition naissante et les scientifiques, qu'Ozyl obligea en 403 AdE à se recenser afin de pouvoir les guider sur les dangereux chemins du savoir.

Les astronomes

Descendants spirituels d'Alya, les astronomes forment une importante faction de chercheurs soutenus par Ozyl dans leur compréhension de la science des astres. Ils comptent parmi leur rang des historiens, des conteurs, des érudits et une forte proportion de scientifiques. Tous les membres de cette confrérie possèdent des Avals draconiques leur permettant d'utiliser des instruments proscrits afin de comprendre si une logique régule les phénomènes célestes. Soumis à la Loi du Secret, les astronomes n'ont pas le droit de divulguer leurs connaissances aux profanes et n'appliquent la Loi du Collège qu'entre eux. Cette confrérie est une faction malsaine, où les membres entretiennent une surveillance mutuelle d'ordre paranoïaque. En effet, à force de conserver leurs secrets, les astronomes en sont venus à douter de leurs confrères et à se suspecter mutuellement d'Humanisme. Si l'on trouve de nombreux Inspirés dans cette confrérie, il est bien rare que ces derniers se dévoilent, trop craintifs des réactions de leur hiérarchie à ce que beaucoup considèrent comme une possible affabulation. Si Alya a fièrement énoncé les Prophéties, ses descendants baignent dans un obscurantisme que l'on dit entretenu par Ozyl, en attendant qu'elle comprenne les secrets des Étoiles.

Les juristes

Présente à Oforia et en Ysmir, cette confrérie étend ses ramifications dans l'Empire de Solyr et dans toutes les grandes villes de l'est. Constituée d'érudits, d'historiens et de quelques protecteurs, elle offre à toutes les nations, malgré leur diversité de systèmes juridiques, un avis éclairé englobant les spécificités régionales. S'ils sont à Oforia et en Ysmir les officiants directs de la justice, les juristes sont ailleurs diversement intégrés. Conseillers, défenseurs ou consultants, ils sont pourtant toujours considérés par les nations civilisées comme les garants des lois. Les juristes disposent à Oforia d'une université célèbre : l'académie des tribunaux. C'est là que sont formés les juristes de nombre de nations et que sont examinées et consignées des lois de toutes provenances. Il est rare que les nations de Kor émettent une loi d'importance sans la faire examiner discrètement par les juristes, afin d'obtenir leur aval. Se considérant comme les gardiens de l'héritage des Édits draconiques, ils placent

le respect de la loi au-dessus de toute considération. Bien que majoritairement issus de la caste des érudits, les juristes cherchent à conserver leur indépendance et tentent de concilier les différents courants draconiques pour étendre leurs conseils. Outre les juristes, l'académie des tribunaux forme des diplomates, éduque de nobles héritiers et dispose de sections entièrement réservées aux Maîtres de la caste des protecteurs désireux d'étoffer l'enseignement des lois dans leurs académies militaires. Il existe même une aile réservée aux Inquisiteurs, qui viennent régulièrement parfaire leurs connaissances des lois dans leur lutte contre l'hérésie et confronter leurs expériences à celles de leurs confrères.

Les navigateurs

Les navigateurs constituent l'organisation la plus récente de celles patronnées par Ozyl. Elle rassemble les marins citoyens, qui représentent une faible proportion de la faction des marins, majoritairement formée de serviteurs. On trouve parmi eux les capitaines, les armateurs, les cartographes côtiers et les navigateurs proprement dits. Bon nombre d'entre eux sont des voyageurs contraints de suivre les enseignements d'Ozyl pour bénéficier de l'autorisation de circuler au long des côtes. À l'origine fidèles à Szyl et épris de liberté, ils ont dû se résigner à suivre les directives de l'ordre marin et accepter, en 1206 AdE, le joug du Dragon des Océans. Szyl dut se plier à cette interprétation des Édits draconiques, Ozyl arguant de sa suprématie sur les mers. Toujours attachés à Szyl, les navigateurs vivent leur asservissement comme un mal nécessaire afin de pouvoir continuer à voguer. Nombre d'entre eux continuent, du fond de leur cœur, de suivre le Dragon des Vents, persuadés qu'il ne les pas abandonnés mais plutôt "détachés" pour leur propre sécurité et qu'il continue en secret à guider leur organisation. Quelques voyages sacrilèges en haute mer, mystérieusement favorisés par les vents, accréditent cette thèse, sans que la moindre preuve n'ait jamais été découverte par l'ordre marin.

Revenus des universités

Les universités font payer leurs services. L'accès à la bibliothèque coûte de 10 à 100 df par personne et par jour, tarif pouvant être doublé ou triplé selon la rareté des ouvrages consultés (en plus des autorisations éventuelles). Des scribes y proposent leurs services (au tarif du livre de base, cf. p. 147) et certaines copies d'ouvrage se négocient pour des sommes allant de 30 à 50 df pour un conte, de 300 à 500 df pour plusieurs légendes ou un carnet de voyage et plusieurs centaines, voire milliers, de dracs de fer pour des ouvrages plus rares ou plus volumineux. Les entrevues avec les érudits valent le montant exigé par chacun d'eux, qui en reversent la moitié à l'université. Les tarifs (cf. la ligne "Sage" du tableau des coûts des services p.147 du livre de base) sont souvent négociés à la demi-journée, à déterminer parmi celles libres des cours et enseignements.

Les universités au quotidien

En général, les universités rurales rassemblent les seuls lettrés. Leur incombent donc le décompte des impôts pour le seigneur local, la consignation des décès et naissances, la délivrance de l'enseignement aux enfants et de conseils en matière de lois auprès des instances locales. Parfois, le Maître se voit déléguer l'application de la justice ou se voit forcé de se l'attribuer pour les villages les plus arriérés. Pour chacune de ces tâches, l'université perçoit des écots négociés avec les autorités. Dans les grandes villes, les universités détachent une partie de leurs membres auprès des autorités pour les assister et se charger de diverses tâches leur incombant, ce qui leur assure des revenus confortables.

ORGANISATION ET HIÉRARCHIE

Les instances dirigeantes

Ozyr

Maîtresse incontestée de la connaissance, Ozyr veille à ce que la caste qu'elle patronne remplisse consciencieusement ses devoirs. Prenant toutes les décisions d'importance, elle est entourée du Collège des Cinq, formé des Maîtres de Loges et de la Maîtresse de la caste. Ozyr distille subtilement les avis de ses prélats ysmiriens au sein de ses décisions personnelles, cherchant toujours à préserver son image maternelle auprès de la population et de ses érudits. Bien que régulièrement absente, de nombreux mages et dragons sont tout de même capables de lui transmettre des nouvelles urgentes.

La maîtresse de la caste

Détentrice de la parole d'Ozyr, la Maîtresse s'occupe d'appliquer les décisions du Dragon et consacre son temps au suivi des affaires courantes plus qu'à la prise de décision. Elle veille à l'efficacité des différents travaux des érudits et coordonne les Loges dans leurs œuvres. La Maîtresse de la caste est désignée à vie, choisie par Ozyr parmi les Maîtres de Loges, indifféremment hommes ou femmes.

Les maîtres de loges

Les Maîtres de Loges sont des administrateurs hors pair que le cumul de compétences de gestion et de la connaissance approfondie de plusieurs sujets rend particulièrement indispensables. Ils dirigent les efforts de

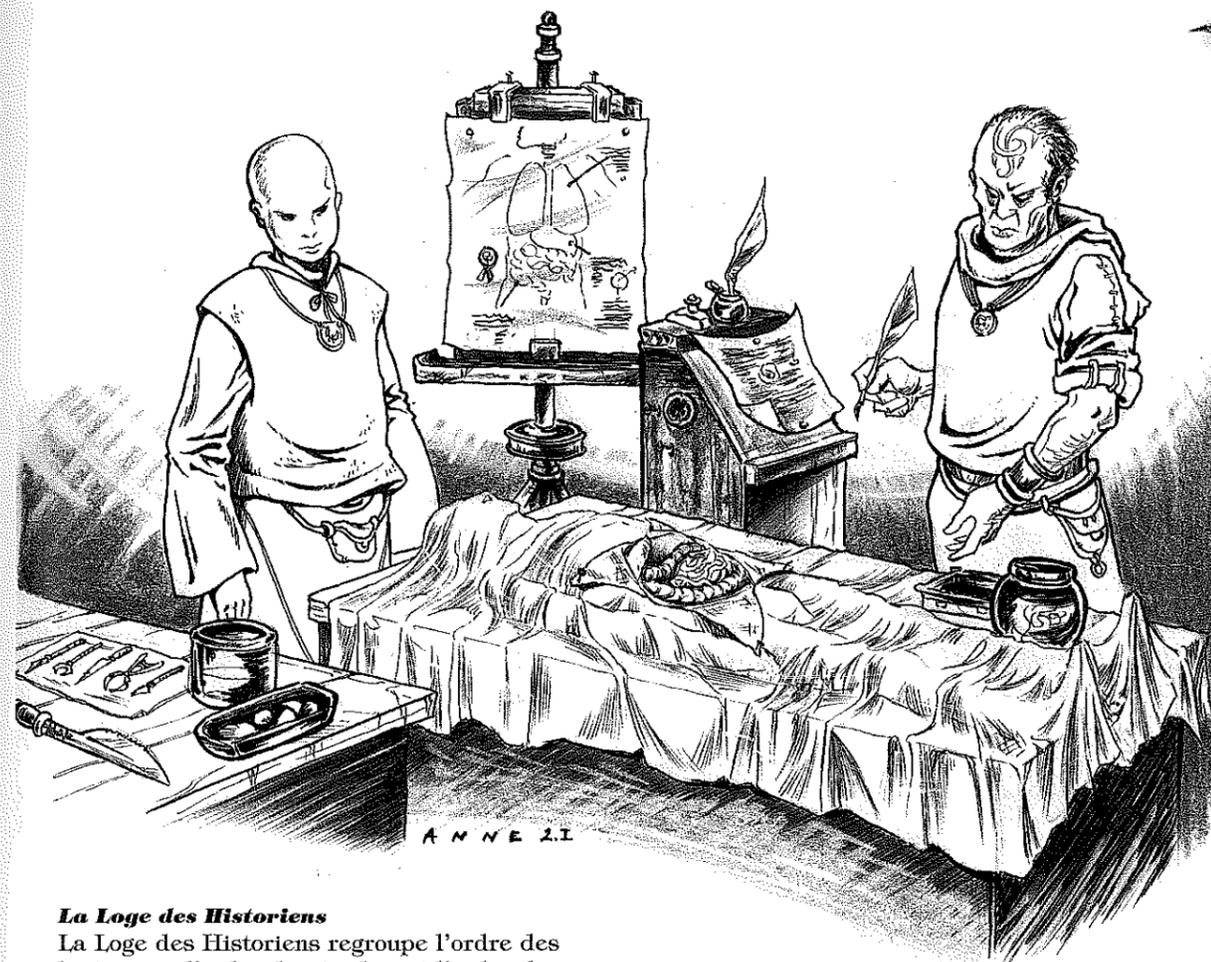
dizaines d'écoles et coordonnent des études impliquant parfois des centaines d'Érudits, en plus de leurs recherches personnelles. Chaque Maître de Loge est choisi par son prédécesseur, qui le désigne en en faisant son secrétaire particulier. Autour des Maîtres de Loges gravite une foule de secrétaires, scribes et conseillers, responsables des liaisons avec les Légats des universités, qui doivent sans exception déclarer leur rattachement à l'une des quatre Loges.

Les loges

La caste se divise en quatre loges de tailles diverses, regroupant chacune plusieurs corps de métier. Partie intégrante de la hiérarchie administrative, elles chapeautent plusieurs ordres et rassemblent sous une même appellation tous les pratiquants d'un même domaine.

La Loge des Géographes

La Loge des Géographes regroupe l'ordre des architectes, l'ordre des cartographes et l'ordre marin. La loge fonctionne de manière fractionnée. Les cartographes sillonnent le monde aux côtés des voyageurs et transmettent leurs écrits aux érudits, alors que les architectes pensent et créent de nouvelles formes ou de nouveaux plans qu'ils céderont aux artisans. L'ordre marin est une création récente, décidée par Ozyr afin de diriger les marins et de surveiller les navigateurs, détachés des voyageurs pour se placer sous la tutelle d'Ozyr.



La Loge des Historiens

La Loge des Historiens regroupe l'ordre des historiens, l'ordre des érudits et l'ordre des conteurs. Spécialisée dans l'étude du passé et la compilation du présent, la loge fonctionne en continuité : les historiens étudient et écrivent, les érudits conservent et les conteurs transmettent à la population.

La Loge des Soigneurs

La Loge des Soigneurs supervise toutes les professions liées au corps, à ses lois et à ses maux. Elle rassemble l'ordre des médecins, l'ordre des herboristes et l'ordre des scientifiques. Habitué à travailler de concert, les ordres de cette loge veillent à éviter tout isolement de leurs membres les uns par rapport aux autres. Alors que le médecin traite le patient et discerne le mal, l'herboriste tente de l'apaiser par ses préparations. L'ordre des scientifiques renforce depuis peu l'efficacité de cette loge en identifiant les raisons des maladies et les méthodes de soins s'y rapportant.

La Loge Théologique

La plus petite des quatre loges, la Loge Théologique est relativement unique en son genre dans la société draconique. Elle ne comprend aucun corps spécifique et ses membres sont assimilables à des religieux, dont le pouvoir moral sur le peuple est considérable. La Loge Théologique est la gardienne des temples d'Ozyr de par le monde et la responsable du temple d'Ozyr à Oforia. Ses membres sont chargés de relayer les volontés d'Ozyr, de coordonner les nombreuses prières et actions de foi jalonnant la vie des fidèles d'Ozyr et de maintenir les rapports avec les mages des océans. Ils sont aussi responsables des rapports avec les enfants d'Ozyr et du respect des rites religieux qui leur sont liés. Ozyr étant le seul Dragon défendant l'existence d'une âme humaine, la Loge Théologique se veut la gardienne de la

Érudits et population

Les érudits sont le ciment invisible de la société de Kor. Outre leurs recherches et leur savoir, les érudits ont une position sociale prépondérante dans toutes les nations civilisées. Détenteurs de la sagesse d'Ozzyr, ils sont davantage respectés pour leur influence que pour leur force. Plus d'un tyran a en effet regretté de se brouiller avec la caste des érudits. La théorie de l'existence d'une âme humaine renforce encore ce pouvoir moral, personne n'osant risquer une malédiction pouvant s'avérer terrible et éternelle. Le peuple considère donc les érudits avec déférence, évitant de froisser ces hommes et femmes indispensables à leur vie. Dispensant l'écriture, le calcul, les soins et la connaissance du passé, ils se sont taillés une position respectée car, sans eux, l'humanité aurait perdu son savoir et, avec lui, les moyens de dépasser sa condition frustrée et indigente.



probité de cette âme, destinée à rejoindre Ozzyr par-delà la mort. De ce fait, ses membres interviennent dans le maintien de la Loi du Secret et vouent une partie de leur existence à la protection spirituelle des hommes contre les théories hérétiques. Cette loge compte des individus de toutes origines et nombre de ses membres sont d'anciens Prodiges, protecteurs, paladins, érudits ou mages des océans qui ont choisi d'embrasser cette voie pour la sauvegarde de l'humanité.

Les Légats

Derniers maillons de la hiérarchie administrative, les Légats sont responsables de la liaison entre les différentes universités de Kor et la caste. Ils officient dans les cercles d'études et au sein de toutes les structures intellectuelles. Pour une part, ce sont des érudits qui ont choisi de consacrer une partie de leur temps à cette tâche ingrate mais indispensable, mais dans certains cas, c'est le

chef de la structure locale qui devient Légat en raison de sa responsabilité envers ses cadets. Les Légats sont très nombreux et leurs pouvoirs sont surtout d'ordre structurel. Toutefois, ils doivent se conformer à la hiérarchie honorifique qui les place parfois en situation de subordonnés. Cette organisation existe depuis des siècles et chacun a trouvé le moyen de la faire perdurer en respectant les volontés d'Ozzyr et le prestige des plus méritants.

Les maîtres de Loges

Chaque Loge est sous les ordres d'un maître - traditionnellement, un Prophète - même si, dans quelques cas, le poste est confié à un Sage jusqu'à sa nomination en tant que Prophète. En effet, il n'est pas rare que de jeunes administrateurs compétents et volontaires acceptent ces charges.

Alakis serball

Le Prophète Serball est le maître de la Loge des Historiens. Homme âgé, portant avec peine ses soixante ans, il s'est distingué dans son jeune temps par ses recherches très actives aux quatre coins de Kor avant de perdre une jambe, gangrenée durant une expédition dans les marais de Path. Très instruit en matière de connaissances impies, il fut longtemps un membre éminent de l'ordre des érudits, avant de prendre ses fonctions il y a onze ans. Alakis Serball est lié à Yrrs'ky, un dragon des océans adulte de genre masculin, célèbre pour avoir participé à la Deuxième Croisade à Pyr, où il a, par la suite, emmené Alakis lors d'expéditions discrètes.

Le maître de la Loge des Historiens est très proche d'Ozzyr et l'un de ses principaux lieutenants dans le contrôle des sciences impies. Dans les milieux bien informés, on murmure qu'Alakis Serball serait membre de la "société des historiens", un groupe mystérieux dont personne ne semble capable de donner une description en termes d'activités (cf. le livret de l'écran *Prophecy*). Portant d'amples robes de velours, Alakis masque sa jambe de bois sculpté sous ses habits, mais son boitillement révèle systématiquement son handicap. Il vit dans les tours de corail, mais dispose d'appartements dans le temple d'Ozzyr.

Margeth d'Orande

Héritière d'une famille noble d'Orande, la Sage Margeth est l'aînée de sa fratrie, ce qui la désignait comme héritière du titre de comtesse. Cela fit de sa carrière d'érudit un défi majeur. Dotée d'une mémoire phénoménale, elle sut concilier ses devoirs familiaux et son instruction, et devint une architecte compétente. Bien qu'ayant rarement quitté Ysmir, elle connaît un nombre surprenant de styles et de techniques, dont elle rend les principes par des croquis unanimement reconnus. Ayant connu un mariage heureux, elle put, il y a huit ans, renoncer à son titre en faveur de son fils aîné et se consacrer pleinement à la gestion de l'ordre des architectes. Elle en devint vite une des principales administratrices en raison de son sens de l'organisation et de son charisme. C'est la maîtresse de Loge la plus récemment nommée, ayant accédé à ses fonctions il y a deux ans. Margeth est une femme d'une cinquantaine d'années, très grande, dont le port altier marque tous ses interlocuteurs. Souriante, rusée, mais très chaleureuse, elle est l'un des meilleurs liens entre les érudits et les artisans, reconnue par ces derniers comme une maîtresse dans l'art des mécanismes et de l'étude des forces des bâtiments. Margeth vit à Orande dans son palais personnel où se pressent en permanence bon nombre de visiteurs.

Thyll le galyr

Surnommé ainsi lors de son instruction, le Prophète Thyll est originaire des montagnes de l'ouest de Keyral. Élève d'un soigneur, il quitta son peuple à l'âge de onze ans afin de postuler à l'académie des arts du corps, la plus célèbre d'Oforia en matière de médecine. Habile et connu pour sa chaleur humaine, Thyll est célèbre de Jaspor à la Pomyrie pour avoir sillonné la côte en tous sens. C'est sa grande dévotion à Ozzyr et son endurance légendaire qui lui ont permis de se tailler une réputation dans l'ordre des médecins. Lorsque des rumeurs circulèrent sur la nécessité d'un nouvel assistant au maître de la Loge des Soigneurs, son nom circula et, à la surprise générale, il se porta volontaire sous prétexte que ce serait un honneur de servir sa caste à cette fonction. Son tuteur mourut quelques années plus tard et Thyll, à présent âgé de quarante-cinq ans, s'est vu confier ce poste il y a quatre ans. Impressionnant par sa taille et sa carrure, Thyll retient en natte ses longs cheveux, qu'il laisse pousser librement depuis son accession à ce poste. Il porte en permanence un ample m'jarh de Prodiges, offert à titre honorifique. Sa ceinture est une large bande de gal, arborant les couleurs de son clan d'origine. Du haut de ses deux mètres massifs, Thyll compense son allure colossale par un sourire désarmant et un pacifisme exemplaire. Il voyage souvent en caravane privée entre Ysmir et l'Empire de Solyr, afin de rencontrer ses Légats et coordonner les recherches de ses confrères.

Allham quastih

Originaire de Griff, Allham devint orphelin à l'âge de trois ans. Ses parents disparurent en mer au cours d'une partie de pêche familiale endeuillée par une terrible tempête, certainement causée par Szyl. Allham dériva pendant plusieurs jours sur un espar et échoua sur les côtes horaldiennes, où il fut recueilli. Allham passa son enfance sur l'archipel, épousant par l'esprit la mentalité horaldienne. Parvenu à l'âge de dix ans, le conseil de Talgesh décida de son renvoi vers les terres des hommes. Il fut remis à des érudits venus étudier l'architecture horaldienne. Adopté et éduqué par les érudits, Allham montra vite les signes d'un grave traumatisme. Exceptionnel par sa résistance mentale, son séjour chez les Horaldiens lui avait pourtant causé des troubles mentaux irréversibles. Lorsque ses maîtres comprirent que cet enfant avait déjà appris bon nombre de secrets sur l'archipel, ils prirent peur et demandèrent audience à la Maîtresse de la caste.

Celle-ci emmena Allham dans les jardins de corail et le présenta à Ozyr. Toute la vie d'Allham fut alors aménagée pour lui confier la responsabilité de la bibliothèque du temple, seul un esprit de sa trempe pouvant côtoyer de tels secrets.

Maigre et chauve, d'âge indéfinissable, Allham dégage une aura malsaine de détachement envers la réalité. Il est l'interlocuteur privilégié des visiteurs du temple d'Ozyr, refusant à ses subordonnés l'accueil des visiteurs. Maître de Loge sans assistant, Allham passe en général ses étés à parcourir Kor dans l'espoir de trouver un successeur.

On dit qu'il serait lié à un dragon des océans de l'âge des Immortels, qui ne sortirait que rarement de sa fosse abyssale pour parler avec lui de secrets aptes à désaxer le plus solide des Prodiges.

personnalité

(pier

Pier est un astronome déviant sillonnant les routes de Kor afin d'expliquer aux hommes le pouvoir des Étoiles. Souvent pris pour un vieillard fêlé, il provoque parfois des réactions violentes lorsqu'il se risque à prendre part à des discussions oiseuses portant sur la comparaison entre Étoiles et Dragons. Ceci lui vaut d'être vaguement surveillé par l'Inquisition, qui se demande s'il ne prêche pas pour les Humanistes. Complètement inapte au combat, Pier est un Inspiré de T'lan et l'Archiviste de sa Compagnie. Il ne doit d'ailleurs qu'à ses compagnons le fait de pouvoir se sortir du pétrin où il se fourre régulièrement. Repéré aux côtés du célèbre contrebandier Lark d'Astir, il persiste à étudier les Étoiles, tout en parcourant le monde et en instruisant les hommes au sujet de leurs "protecteurs célestes".

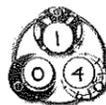
(pier

Astronome itinérant

Caste : Érudit (Érudit)

FOR	2	RÉS	3
INT	8	VOL	8
COO	3	PER	7
PRÉ	6	EMP	6

Physique : 1
Mental : 8
Manuel : 3
Social : 5



Chance : 3
Maîtrise : 7

Armure : aucune

(Pier dispose d'une protection à son insu, sous la forme d'une Faveur draconique de Peau de Pierre, que son compagnon Lark d'Astir se tient toujours prêt à utiliser à son endroit.)

Initiative : 3d

Seuils de blessure

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

Interdit : Loi du Savoir et obligations d'archiviste

Privilèges : Aplomb, Aval draconique (posséder une lunette astronomique), Calligraphie, Linguistique

Avantages : Objet de prédilection (lunette astronomique), Guide spirituel, Influence et pouvoirs d'archiviste

Désavantages : Ennemi (5 : Compagnie opposée), Incompétence (Combat)

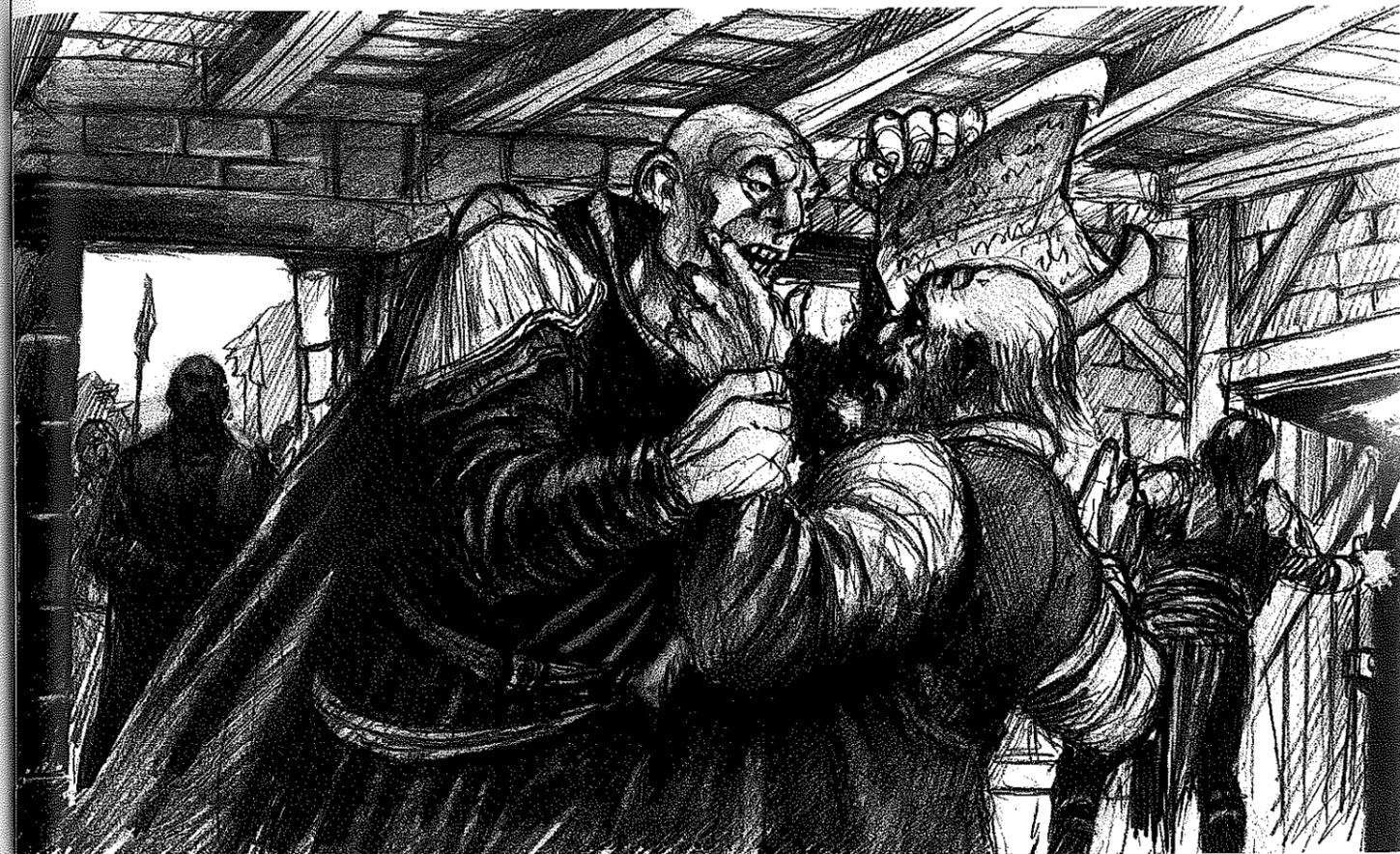
Compétences : Connaissance des dragons 5, Géographie 7, Histoire 9, Lois 7, Orientation 4, Astrologie 8 (spécialisation : recensement 10), Cartographie 5, Lire et écrire 7, Mécanismes 5, Conte 6, Psychologie 6, Vie en cité 7, Castes 5, Diplomatie 6

Étoile : T'lan

Description : Pier est un vieil homme maigre d'une bonne cinquantaine d'années, aux cheveux gris coupés au bol. Il est vêtu d'une large toge grise de voyage et porte des sandales de cuir fatigué. Droit et sec, il est assez grand et dégage une impression de majesté surannée. Il porte ses affaires dans une large musette de cuir et un gros étui de bois garni de feutre, passé dans le dos, renferme son précieux télescope.

La quête du savoir

Contrairement à une idée reçue, les érudits forment une caste active et mobile. Celle-ci compte des membres de tous âges et de toutes origines, qui ne s'enferment nullement dans leurs études et ne se coupent jamais du monde. Tant que leur âge le leur permet, ils arpentent le Royaume de Kor, dispensant leur savoir et accumulant les expériences. Ce n'est en général qu'après 40 ans que les érudits se retirent dans des régions visitées et appréciées. Après les voyageurs et les commerçants, les érudits sont la troisième caste parmi les plus mobiles. Leur observation méticuleuse, leur alphabétisation et leur soif de découverte sont à l'origine de nombreuses expéditions et de la réussite de multiples organisations et confréries. Conseillers, soigneurs, guides, voire employeurs, les érudits louent leur esprit comme les combattants vendent leur force, cherchant toujours à équilibrer les atouts.



(marillon hyunthiz

Membre de l'ordre des historiens, Marillan est le Légat de l'université des Marches Alyzées, une université d'Elia dirigée par le Prophète Gythanni de l'ordre des historiens. Marillan est seulement un érudit, mais il a l'ambition de réussir à fédérer les divers Légats des Marches Alyzées. Ceux-ci sont censés rassembler les éléments d'histoire et de géographie les plus complets possibles afin de publier dans les années à venir un

traité sur les Marches Alyzées. Marillan est un homme encore jeune d'environ trente-cinq ans, habité par une flamme dévorante, qui le pousse à réaliser ce travail quelles que soient les difficultés rencontrées. Parcourant inlassablement les routes, accompagné de cartographes ou de quelques amis voyageurs, il va de cours en conseils et de palais en manoirs, rencontrant les dirigeants des nations et cherchant à rassembler lui-même un maximum d'informations.

POUR LE PERSONNAGE

À propos des spécialisations

Chaque fois qu'un personnage atteint le Statut supérieur, il peut développer une nouvelle Spécialisation dans une Compétence à laquelle il a accès. Le joueur doit naturellement dépenser les points correspondants, en tenant compte des multiplicateurs liés aux Compétences limitées, et ne peut se spécialiser que dans une Compétence faisant partie des domaines qui lui sont accessibles - comme il est expliqué dans la description de chacune des castes.

Héritiers et porteurs des connaissances d'Ozyr, les érudits ont toujours incarné le savoir, la culture et la conservation des piliers de la tradition draconique. Des tuteurs itinérants aux gardiens des archives d'Oforia, il n'est pas deux lettrés qui se ressemblent, tant les chemins du savoir semblent nombreux et variés. Instructeurs, penseurs, scientifiques, astronomes, hommes de loi et cartographes se retrouvent au sein de cette caste fourmillante, guidée à la fois par le goût de la connaissance et le respect des Lois draconiques.

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

Nouvel avantage

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

Illuminé (3)

Permet au personnage d'utiliser son Attribut Mental à la place de l'Attribut Social chaque fois qu'il tente d'expliquer, de justifier ou de présenter certains aspects de son sujet d'étude de prédilection. Convaincu et

passionné, le personnage peut ainsi motiver ses explications en trouvant les mots adéquats - et convaincre plus aisément un Inquisiteur que l'astronomie n'a rien d'une pratique hérétique...

Le personnage définit un sujet de prédilection, lorsqu'il choisit cet Avantage. Par exemple, il peut choisir de travailler sur l'implication des Étoiles dans l'histoire de Kor, les raisons fondamentales de l'Humanisme, l'art de la guerre au fil des âges, etc. Ce bénéfice peut s'appliquer à tous les jets concernant des Compétences de Théorie et de Pratique que le personnage possède et qu'il utilise en relation avec ce sujet.

Nouvelles compétences

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

Cryptographie (spécialisation de Lire et écrire)

Permet au personnage de connaître, reconnaître, tracer et combiner les symboles écrits utilisés dans nombre de dialectes, langages occultes ou formules magiques. Un jet de Mental + Cryptographie contre une Difficulté variant de 15 à 30 permettra de déchiffrer, tandis qu'un jet de Manuel + Cryptographie permettra, s'il est réussi contre une Difficulté allant de 20 à 30, de recopier, dissocier ou isoler certains symboles ou écrits cryptés.

Ingénierie navale (spécialisation d'Artisanat)

Permet au personnage de disposer des connaissances spécifiques et techniques relatives à l'architecture, la construction, la charpente et tous les aspects de la construction de bateaux et d'éléments de navigation. Telle qu'elle est enseignée aux érudits, et utilisée avec l'Attribut Mental, cette Compétence permet de dessiner des plans, de concevoir des structures et de fournir les indications destinées aux artisans.

Navigation (spécialisation d'orientation)

Permet au personnage d'utiliser des cartes, instruments de mesure et de repères en vue de s'orienter en mer. La Difficulté du jet de base est susceptible d'être augmentée par les conditions climatiques, qui peuvent masquer les côtes ou les rives, et peut être réduite si le personnage bénéficie de soutiens magiques. La technique est radicalement différente de celle des astronomes, qui se repèrent aux étoiles, alors que les érudits utilisent les éléments rocheux, les cartes géographiques et les signes envoyés, dit-on, par les enfants d'Ozyr.

Nouveaux privilèges

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

Démagogie (3)

Permet au personnage de mettre en avant son statut d'érudit, représentant des traditions draconiques et porteur de l'héritage du Grand Dragon des Océans, dans toute circonstance où sa parole peut l'aider à convaincre, à rallier ou à créer des mouvements de foule. Très utile aux prédicateurs, ce Privilège permet au personnage d'ajouter son niveau de Statut au résultat de son jet de Social + Éloquence, Baratin, Psychologie, etc. Tous les citoyens d'un Statut inférieur au sien voient de plus la Difficulté de leurs propres jets augmentée de 5 - des jets de Mental + Psychologie ou Volonté contre une Difficulté variant de 10 à 25 peuvent être autorisés pour "résister" aux arguments de l'érudit.

Écrit technique (4)

Permet au personnage de connaître les formes si particulières du langage écrit technique, utilisé par de nombreux artisans

et érudits versés dans les arts modernes et précis. Calcul, mesure, chiffres et repères sont alors à la portée du personnage, qui peut comprendre tout écrit technique en réussissant un jet de Mental + Intelligence contre une Difficulté de base de 15 - susceptible d'être modifiée par la nature de l'écrit - et rédiger ses propres écrits et plans.

Ce Privilège permet de comprendre le langage des Humanistes.

Garant (3)

Permet au personnage de faire prévaloir son statut d'érudit lors d'un litige, de conflits et de différents susceptibles de se régler en duel - qu'il s'agisse d'un duel physique ou d'une joute de toute autre nature. De par sa position, le personnage peut rappeler les lois en vigueur et proposer un affrontement conforme aux préceptes draconiques, qui ne saurait être refusé par un citoyen. Le personnage devient alors seul "juge" de l'issue du duel, de son vainqueur, des réparations requises, etc.

Ce Privilège peut s'appliquer à un duel impliquant le personnage, mais les érudits ont généralement pour coutume de désigner des champions.

Optiques de carrière

Les profils qui suivent n'ont rien de contraignant et ne correspondent qu'aux voies, aux carrières que suivent certains érudits. N'importe quel membre de la caste peut décider d'en suivre une, du moment qu'il a atteint le Statut d'Initié ou qu'il s'apprête à l'obtenir. En effet, ces carrières constituant une optique d'évolution pour le personnage, il est indispensable que celui-ci possède certaines bases avant de s'éloigner quelque peu des enseignements fondamentaux de la caste.

Pour s'engager dans un de ces profils, le personnage doit juste remplir les conditions précisées et passer l'épreuve d'entrée - résumée sommairement avec la description de chaque carrière. Ensuite, tout en conservant les Bénéfices et Techniques correspondant à son Statut d'érudit, il développe naturellement un nouveau Bénéfice propre à sa carrière.

Les corps de métier qui suivent ne sont pas limitatifs - le meneur de jeu reste libre d'en créer de nouveaux en s'inspirant de ce modèle. Ils sont décrits de la façon suivante :

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

Devise : Une simple phrase suffit souvent à résumer l'idéal d'un personnage...

Motivations : L'idéal du personnage détermine son comportement, ses ambitions et ce qu'il privilégie par-dessus tout. Plus il se rapproche de cet idéal, plus il a de chances de progresser. Plus il s'en écarte, plus son évolution sera difficile.

Interdit : Certaines carrières imposent au personnage un code de conduite et de comportement qu'un nouvel Interdit vient résumer. S'il le brise, il en subira les conséquences.

Requiert : Pour endosser une carrière spécialisée, le personnage doit posséder un certain nombre de connaissances, qui se traduisent par des valeurs de Compétences, de Tendances, etc. Si le personnage, une fois la carrière endossée, fait défaut à ces restrictions, il ne perd aucun avantage, mais ne peut espérer atteindre le Statut supérieur tant qu'il ne répond pas aux conditions.

Spécialisation : Chacune des carrières définit une Compétence qui, si elle ne l'est pas déjà, doit être développée comme une Spécialisation par le personnage. Dans tous les cas, que le personnage l'ait déjà développée ou non, le coût de progression sera doublé dès l'entrée dans cette voie.

Bénéfice : Chaque carrière procure au personnage un nouveau Bénéfice qui, au lieu de changer avec le Statut, se contente d'augmenter. Ainsi, le personnage conserve le même Bénéfice tout au long de sa carrière. Ce Bénéfice est cumulatif avec ceux de la caste.

(Les architectes

Devise : Du néant de l'esprit à l'éternité du regard.

Motivations : Concevoir, schématiser, innover.

Interdit : Tu ne cautionneras aucune hérésie.
Requiert : Intelligence à 7, Perception à 5, Maîtrise à 6, Tendance Homme à 1, 15 Points dans les Compétences de Technique, Lire et écrire à 6, Architecture à 6

Spécialisation : Architecture - Spécialisation de Lire et écrire

Bénéfice : L'œil de l'expert

La vocation théorique des architectes, versés dans la confection de plans plus que dans la réalisation des édifices, ne les prive pas d'une perception avisée des bâtiments, constructions, monuments et autres œuvres humaines de nature architecturale. D'un simple regard, en réussissant un jet de Mental + Architecture contre une Difficulté allant de 15 à 30, ils peuvent automatiquement définir un nombre

d'informations égal à leur niveau de Statut, parmi les suivantes : âge / ancienneté, nature / origine, utilité / fonction, profondeur / hauteur et agencement général de l'édifice. Il appartient au personnage de définir, avant d'effectuer son jet, quelles sont les informations qu'il souhaite obtenir. Les éventuels Niveaux de Réussite obtenus lui permettent d'apprendre une information supplémentaire ou de préciser les réponses déjà obtenues.

De plus, si ce jet est réussi, le personnage peut participer à toute tentative d'orientation dans un édifice ou bâtiment en ajoutant le niveau de sa Compétence Architecture au score de base du jet d'Orientation. La Difficulté de ce jet est cependant augmentée de 5, pour simuler les discussions entre les deux personnages, si le jet d'Orientation n'est pas effectué par l'architecte.

(Les astronomes

Devise : Le ciel est empli de sagesse insoupçonnée.

Motivations : Observer, décrypter, interpréter.
Interdit : Tu ne chercheras aucune vérité fondamentale dans les astres.

Requiert : Mental à 5, Intelligence à 7, Volonté à 6, Tendance Homme à 2, Maîtrise à 6, 20 points dans les Compétences de Théorie, Astronomie à 4, Privilège Écrit technique

Spécialisation : Astronomie

Bénéfice : Sous les yeux du ciel

Alors que la plupart des érudits voient en la parole draconique une vérité indiscutable, les astronomes ont découvert tant de réalités dans l'étude des astres que leur conception d'une vérité unique s'est lentement effritée. Loin de renier les enseignements draconiques, les astronomes ont simplement appris à voir en la voie de l'homme une solution possible. De fait, ils peuvent choisir de conserver le dé de l'Homme ou celui du Dragon lors de tout jet impliquant l'Attribut Mental ou Social, sans subir la moindre pénalité - et ce, quel que soit le dé qu'ils aient annoncé.

(Les cartographes

Devise : Tenir le monde entre ses mains, et le transmettre à d'autres.

Motivations : Explorer, répertorier, archiver.
Interdit : Tu peindras fidèlement le portrait de l'Être Primordial.

Requiert : Manuel à 3, Coordination à 5, Maîtrise à 6, Cartographie à 6, Lire et écrire à 6, Géographie à 5

Spécialisation : Cartographie



Bénéfice : L'expérience du terrain
À force de sillonner le monde, le personnage a appris à tirer profit des moindres repères, des plus infimes détails topographiques, géographiques et climatiques pour dessiner les cartes les plus précises possibles. Sa Compétence de Cartographie est en quelque sorte devenue son instrument privilégié et il peut désormais l'utiliser lors de jets impliquant normalement les Compétences Pister, Orientation, Géographie ou Vie en cité. Pour chaque niveau de Statut qu'il possède, le personnage peut choisir une

Compétence parmi ces quatre, à laquelle il pourra substituer sa Compétence Cartographie. Ainsi, lorsqu'il embrasse cette carrière, le personnage désigne une Compétence comme entrant dans le cadre de ce Bénéfice.

L'expérience du terrain ne peut être utilisée que si le personnage se trouve dans les conditions " de terrain ", et uniquement à des fins pratiques - il ne connaît en effet rien de la théorie de ces cinq Compétences, s'il ne les a pas développées.

(changer de carrière

Lorsqu'un personnage décide de changer de carrière, il conserve son Statut d'érudit, ainsi que les Bénéfices et Techniques qui en découlent, mais perd l'usage des Bénéfices spécifiques à sa carrière - conséquence de l'arrêt de leur pratique et du changement d'optique du personnage. Il lui est ensuite possible de choisir une nouvelle voie, mais le coût de toutes les Compétences spécifiques à cette nouvelle carrière sera doublé. Par exemple, un scientifique souhaitant devenir astronome devra, s'engageant dans cette voie, dépenser deux fois plus de points pour développer l'Astronomie - Compétence correspondant à la spécialité de sa nouvelle carrière. De plus, tous les Privilèges de caste voient leur coût augmenté de 2.

LES conteurs

Devise : Une plume en guise d'épée, quelques mots pour seule magie...

Motivations : Colporter, émerveiller, transmettre.

Interdit : Tu ne souilleras le Verbe d'aucune pensée impure.

Requiert : Social à 3, Empathie à 6, Tendance Homme à 1, 20 points dans les Compétences de Social, deux Compétences de Théorie à 6, Lire et écrire à 6, Conte à 6, Psychologie à 5

Spécialisation : Conte

Bénéfice : L'étincelle de la passion

Si nombre de récits et de contes sont colportés en vue de distraire, d'éduquer, de transmettre un savoir ou de gagner un gîte et un couvert, il est des légendes que les conteurs narrent, avec plus de ferveur, plus de passion, dans l'espoir de mettre à nu l'âme de leur auditoire.

En jouant sur les mots et les situations qu'il décrit, le personnage peut chercher à faire réagir celui ou ceux qui l'écoutent, et obtenir ainsi des informations sur des éléments aussi variés que la caste, la Tendance principale, le passé, etc. Le personnage ajoute son niveau de Statut au score de base de son jet de Social + Conte, lorsqu'il cherche cet effet, et la Difficulté de base est égale à 15 + le nombre d'informations que le personnage cherche à obtenir. Les éventuels Niveaux de Réussite servent alors à préciser les informations obtenues.

LES érudits

Devise : Passions, désirs, ambitions et valeurs privent l'homme d'un véritable regard.

Motivations : Étudier, comparer, comprendre. **Interdit :** Tu ne laisseras aucune passion motiver ton jugement.

Requiert : Mental à 5, Intelligence à 7, Volonté à 6, Maîtrise à 6, Tendance Dragon à 2, 35 points dans les Compétences de Mental, quatre Compétences de Théorie à 6, deux Compétences de Théorie à 8, dont une Connaissance à 8

Spécialisation : Connaissance - le personnage doit se spécialiser dans un domaine de connaissance précis.

Bénéfice : L'esprit clair

Concentration et objectivité sont les deux maîtres mots du personnage, lorsqu'il est question d'analyser, de comprendre ou de faire un effort de mémoire. Chaque fois qu'il effectue un jet impliquant l'Attribut Mental, et pour lequel il peut choisir de ne pas faire

appel aux Tendances, le personnage gagne un bonus égal à son niveau de Statut et un Niveau de Réussite automatique, si le jet est réussi.

LES herboristes

Devise : Chaque feuille, chaque fleur, est source de savoir et de bienfaits.

Motivations : Analyser, combiner, répertorier. **Interdit :** Tu ne corrompras la nature par aucune de tes pratiques.

Requiert : Manuel à 3, Intelligence à 6, Empathie à 4, Maîtrise à 6, Tendance Dragon à 2, 30 points dans les Compétences de Mental, Herboristerie à 6, Géographie à 5, Connaissance des animaux à 4

Spécialisation : Herboristerie

Bénéfice : À la racine de tout bienfait

En plus d'étudier les végétaux et d'en tirer chaque jour de nouvelles applications médicinales ou alchimiques, les herboristes savent combiner les effets des plantes à ceux, apparemment incompatibles, d'autres procédés et compétences. Pour chaque niveau de Statut qu'il possède, le personnage dispose d'un nombre de Niveaux de Réussite et/ou de bonus de 5 points qu'il peut attribuer, en annonçant son intention avant de lancer les dés, à n'importe quel jet impliquant les Compétences de Médecine, Premiers soins, Alchimie et Herboristerie, ainsi qu'aux actions permettant physiquement d'utiliser les propriétés de plantes, feuilles, fleurs, pollens ou graines - comme la cuisine, la confection de feux, de parfums, etc. Ces bonus et Niveaux de Réussite peuvent être cumulés sans aucune limite sur un ou plusieurs jets différents effectués au cours d'une même journée, mais les bonus non utilisés sont perdus au lendemain matin.

LES historiens

Devise : Si le monde est un livre, nous sommes les doigts qui en tournent les pages.

Motivations : Apprendre, approfondir, consigner.

Interdit : Tu n'occulteras aucune vérité, n'inventeras aucun mensonge.

Requiert : Intelligence à 6, Tendance Dragon à 2, 20 points dans les Compétences de Théorie, Histoire à 6, une Connaissance à 5

Spécialisation : Histoire - le personnage doit se spécialiser dans un sujet d'étude précis.

Bénéfice : La mémoire de l'archiviste
Habitué à lire, à écrire et à entendre fréquemment certains mots, certains termes chargés de références et d'anecdotes, le personnage a accumulé une connaissance

particulière de quelques sujets qui, dans son esprit, sont définis par de simples mots-clefs. Pour chaque niveau de Statut qu'il possède, le personnage acquiert une connaissance étendue d'un concept ou d'un sujet susceptible d'être résumé par un mot - Dragons, guerres, Élus, Humanistes, etc. Ensuite, chaque fois qu'il effectuera un jet impliquant l'Attribut Mental et concernant l'un de ces mots, la Difficulté sera réduite de 5 et le personnage obtiendra une information supplémentaire gratuite, si le jet est réussi. Ce Bénéfice ne peut s'appliquer qu'à des jets relatifs aux événements passés et en aucun cas à une connaissance pratique de l'un de ces domaines.

LES médecins

Devise : Chaque homme qui meurt ou souffre est une insulte à la vie.

Motivations : Soigner, aider, protéger.

Interdit : Tu ne seras l'agent d'aucune destruction.

Requiert : Mental à 5, Manuel à 3, Intelligence à 7, Volonté à 6, Tendance Homme à 1, Maîtrise à 6, 35 points dans les Compétences de Mental, 20 points dans les Compétences de Pratique, Médecine 6, Premiers soins 4

Spécialisation : Médecine

Bénéfice : L'os et le ligament

Si chaque blessure est différente d'une autre, le personnage a suffisamment remplacé d'os, pansé de plaies, pratiqué de saignées et placé d'attelles pour bénéficier d'un savoir-faire applicable à tout type de contusion ou d'hémorragie. Chaque jour, il dispose d'un nombre de Niveaux de Réussite égal à son niveau de Statut qu'il peut attribuer à un jet de Médecine ou de Premiers soins réussi. Ces bonus ne peuvent en aucun cas réduire la Difficulté du jet, mais sont considérés comme des Niveaux de Réussite à part entière, au regard de tous les effets possibles. Ces Niveaux de Réussite peuvent être cumulés sans aucune limite sur un ou plusieurs jets différents effectués au cours d'une même journée, mais les Niveaux de Réussite non utilisés sont perdus, au lendemain matin. Il est impossible de faire appel aux Tendances sur un jet où le personnage souhaite utiliser ce Bénéfice.

LES navigateurs

Devise : Par la force d'Ozyr, nous voguons sur les eaux de ce monde.

Motivations : Acheminer, découvrir, former.

Interdit : Tu ne brigueras d'autre liberté que celle offerte par la Mère des Océans.

Requiert : Empathie à 6, Coordination à 5, Manuel à 3, Tendance Dragon à 2, 25 points dans les compétences de Mental, 20 points dans les Compétences de Manuel, Géographie à 6, Navigation à 5, Commandement à 3, Orientation à 6

Spécialisation : Navigation

Bénéfice : La ferveur du large

Arpenteurs téméraires des rivages de Kor, les navigateurs doivent recourir à l'aval de l'ordre marin pour pouvoir pratiquer leur passion du voyage maritime. Prêts à de nombreuses concessions, les navigateurs sont des citoyens passionnés, véritables meneurs d'hommes dans la solitude des voyages. Lorsqu'ils conservent le dé du Dragon dans un jet d'une Compétence d'Influence, ils peuvent ajouter leur Volonté au résultat, et ce autant de fois par jour que leur Tendance Dragon. Forts d'un tel ascendant sur leur équipage, on comprend bien que les marins soient étroitement surveillés par l'ordre marin...

LES scientifiques

Devise : Il n'est aucune science, aucun savoir, que les Dragons n'ont pas légué aux hommes.

Motivations : Innover, expérimenter, institutionnaliser.

Interdit : Tu ne créeras aucun instrument de rébellion.

Requiert : Mental à 5, Manuel à 3, Intelligence à 6, Tendance Homme à 1, Maîtrise à 6, 15 points dans les Compétences de Pratique, 10 points dans les Compétences de Technique, Compétence Spécialisée à 4

Spécialisation : Astrologie, Médecine, Alchimie ou Mécanismes.

Bénéfice : La quintessence du savoir
Alors que la plupart des autres hommes se focalisent sur une conception pratique et orientée des sciences, les érudits de ce corps si particulier développent, avec l'expérience, un regard incroyablement objectif qui leur permet de comprendre, d'approfondir et de pratiquer les sciences sans aucune barrière psychologique. De fait, ils ne sont pas assujettis aux mêmes limitations que les autres personnages et voient le niveau maximal de toutes les Compétences limitées par la Tendance Homme augmenté du niveau de leur Statut.

Ainsi, une Compétence limitée à deux fois la Tendance Homme d'un personnage sera limitée à deux fois cette valeur, plus le Statut du personnage.

La carrière de navigateur est accessible à des personnages des castes des érudits, des voyageurs, des combattants ou des commerçants. Ce faisant, le personnage conserve ses Privilèges, Bénéfices et Techniques de caste, mais se voit placé sous l'autorité de l'ordre marin. Cette carrière est bien sûr soumise aux règles habituelles des carrières.

LA SPHÈRE DES OCÉANS

La magie d'Ozyl repose sur deux éléments particuliers de la philosophie d'Ozyl. Pour une grande part, la Sphère des Océans permet d'utiliser les forces aquatiques pour agir sur la réalité physique. Dans une moindre mesure, Ozyl a toujours cherché le moyen de conserver dans ses enseignements magiques le pouvoir d'agir avec l'intellect et les capacités mentales. À ce niveau, elle doit se montrer très prudente, car Nenyfa fait preuve d'une intransigeance fort surprenante. Un consensus entre les deux Dragons permet à Ozyl de manipuler les énergies magiques pour agir avec la conscience des hommes, alors que Nenyfa se réserve strictement le domaine inconscient et onirique. La bien mince frontière qui existe entre ces deux aspects de la psyché, surtout chez les hommes, donne souvent lieu à des luttes larvées entre la Maîtresse de la Magie et celle de la Connaissance, la première limitant volontairement les avancées des mages dévoués à la seconde, afin de préserver ses attributions majeures.

histoire de la magie des océans

Lors de son apparition, avec la venue de Nenyfa, la magie fut pour Ozyl un nouveau domaine sur lequel exercer ses fabuleuses capacités mentales. Elle qui avait toujours utilisé les énergies surnaturelles de façon instinctive, comme tous les autres Dragons, découvrait tout

à coup un domaine intellectuel quasi vierge. Toutefois, Nenyfa étant la détentrice de cette fabuleuse énergie que Moryagorn avait décidé de nommer " magie ", Ozyl se heurta progressivement à la possessivité de sa sœur. Considérant que la Chimère devait se montrer respectueuse de son aînée, Ozyl tenta de l'obliger à lui rendre compte de ses agissements et de ses créations. Ce fut peine perdue et l'attitude à la fois désinvolte et profondément protectrice de Nenyfa fut pour beaucoup dans la rancœur qu'Ozyl éprouva. Persuadée d'être tenue à l'écart d'un domaine fabuleux, Ozyl modela à cette époque bon nombre de créatures marines et travailla la Sphère des Océans autour de l'élément strictement aquatique. Les mages nomment cette période l'Âge des Abysses. Lors de l'apparition des premières créatures dotées d'un véritable raisonnement et de l'homme, Ozyl décida de s'attribuer de facto une part de la science des arcanes. Alors que Nenyfa avait donné aux hommes le don de manipuler la magie selon leur propre volonté, Ozyl effectua un long travail de suggestion afin de démontrer la nécessité de la rigueur et de l'étude en matière de magie. Ozyl incita les hommes à compiler leurs expériences et à transmettre soigneusement leur savoir, mue par une soif de revanche envers la Chimère qui avait restreint le champ de ses pouvoirs sur la magie. Ces traditions perdurèrent à travers les différents Âges, même si des mages autodidactes instinctifs ébranlent régulièrement les fondements de cette théorisation de la magie. En effet, si Nenyfa s'étonna de l'audace de son aînée,



sont discrets, réfléchis et patients. Sans se mettre très en avant, ils proposent toujours leur avis à leur entourage et sont souvent considérés comme des conseillers avisés et appréciés des puissants. La hiérarchie que les mages des océans s'imposent entre eux est assez figée, mais peu protocolaire, le respect étant toujours sous-entendu et rarement rappelé en public.

L'Apprenti

Au cours de ses premières années, le jeune mage des océans est étroitement chaperonné par ses aînés. Il a une obligation de service équivalente à deux saisons par an envers sa Source d'origine, qui peut consister en travaux, corvées ou missions pour l'un des Maîtres. Il a l'obligation de se présenter à chaque instance de la caste des érudits des villes où il passe et doit faire état de toutes les découvertes magiques effectuées au cours de ses voyages. Le reste de son temps lui appartient entièrement.

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

elle vit en un instant le formidable bénéfice qu'elle constituait pour ses adeptes. Loin de se vexer, elle laissa Ozyl inciter les mages à la réflexion et appuya les désirs de cette dernière en jouant de ses propres rêves. Les mages appellent cette période l'Âge de l'Éveil.

Depuis cette époque, une sorte d'apaisement s'est installé entre les deux Dragons et Ozyl peut se prévaloir d'une influence sur le domaine magique, sans pour autant faire ombre à Nenyfa.

Ozyl cautionne précautionneusement la mise au point de sorts influant sur l'esprit, veillant à ce que ses serviteurs n'outrepussent pas leur domaine.

organisation interne

Les mages des océans se conforment à une hiérarchie assez pesante. Les Sources, académies de magies inféodées à Ozyl, sont dirigées par un collège de trois directeurs, qui dépendent à la fois des Légats de la Loge Théologique et de la caste des mages. Ils sont secondés par plusieurs mages, chacun dépositaire d'une Sphère magique en plus de leur Sphère des Océans. Les mages instruits des secrets des cités sont bien rares et les mages de l'ombre sont interdits de séjour dans les Sources. Les enseignements des Sources se font de façon collégiale et l'action combinée est toujours préférée. Il est ainsi courant de voir les élèves se regrouper en cercles selon leurs aptitudes, recherchant ensemble leurs sorts, se répartissant les tâches et partageant les succès et les échecs. Il est de coutume que les cercles les plus compétents assistent les plus jeunes, motivés en ceci par le devoir d'aïnesse. Les mages des océans

L'initié

Parvenu à ce stade, le jeune mage est considéré comme ayant évité les nombreux écueils qui pouvaient le dévoyer. Il se voit déchargé d'une partie de ses obligations, à raison d'une seule saison par an, souvent en hiver, afin de participer à des travaux communs pour la Source. Elles peuvent aussi prendre la forme de missions de longue durée. Il n'a plus à se rendre systématiquement dans les académies pour se présenter, mais beaucoup continuent de le faire par politesse. Il se doit de consigner ses découvertes magiques et s'acquitter d'un rapport annuel aux autorités de la Loge Théologique, souvent cumulé avec les obligations envers la Source. La Sphère des Océans doit être de 5, en plus des obligations inhérentes au niveau.

Le Mage

Le Mage est déchargé de toute obligation annuelle envers sa Source, bien que cette dernière se réserve le droit de le solliciter durant les vingt années qui suivent son accession au Statut d'Apprenti. Bien souvent, il sera sollicité pour transmettre son expérience à des élèves beaucoup plus jeunes. Il devient hiérarchiquement le représentant de la Loge Théologique, si aucun Légat n'est présent, et investi des pouvoirs courants. Il peut participer à toute entreprise magique d'importance sans avoir à demander l'aval de ses supérieurs et devient apte à juger des avancées magiques des mages locaux de Statut inférieur, si le besoin s'en fait sentir. La Sphère des Océans doit être de 7, en plus des obligations inhérentes au niveau.

(Le grand mage (ou Archi mage)

À ce degré de savoir, le mage devient l'un des principaux serviteurs d'Ozyr. Il est autorisé à ouvrir une Source s'il le désire, ayant seulement à en informer la Loge Théologique. Ses pouvoirs s'étendent sur une cité entière ou une partie considérable d'un pays. Il existe en général un ou plusieurs Grands Mages pour une même nation, hiérarchisés selon l'âge d'accession à ce Statut. En tant que mage des océans, il est souvent sollicité par la caste des érudits pour dispenser des enseignements théoriques en matière de magie et prête son concours à la milice locale selon ses capacités. Il peut également entrer en contact avec l'Inquisition pour demander son aide dans des affaires d'Humanisme ou de Fatalisme. Ces demandes sont toujours motivées et rarement ignorées. La Sphère des Océans doit être de 9, en plus des obligations inhérentes au niveau.

(grand maître

Pyra Tellian est actuellement la Grande Maîtresse de la Sphère des Océans. Au cours des dernières années, elle est passée d'un caractère inflexible et sévère, plein de sagesse et de réflexion, à une attitude plus inconstante et malléable. Il est vrai que la mort atroce de son compagnon draconique Trisdell l'a beaucoup perturbée. Ce dernier, touché par le Fléau, passa les dernières heures de son existence en un vol désordonné autour d'Onyr, avant de se jeter apparemment volontairement sur les frises acérées de l'Écheveau d'Acier. Son agonie dura plusieurs minutes, traumatisant à jamais les témoins de la scène. Toutefois, de récentes disparitions autour de Pyra laissent à penser que son apparente malléabilité ne serait que feinte. En effet, de douteux individus l'ayant approché ces derniers mois auraient disparu sans laisser de trace...

Les écoles de magie

Les écoles de magie des océans sont appelées Sources. Elles sont toujours placées à proximité d'un point d'eau, qu'il s'agisse d'une source, d'un puits privé, d'un lac ou d'un rivage. Quel que soit leur nom, les Sources se rencontrent dans tous les milieux. En ville, une Source est souvent placée en retrait des lieux agités que sont les centres des communautés. On les trouve plus particulièrement dans les quartiers ceinturant le centre, dans des bâtiments solides et reliés entre eux. En campagne, elles sont souvent

construites d'un seul tenant, des tours ajoutées au fur et à mesure des années venant combler les besoins. Le plus souvent possible, une université possède une enceinte symbolique afin d'éviter les visites intempestives. Les mages mènent une existence disciplinée. Le travail est diurne, la nuit marquée de Khyméra et de Shar n'étant pas bonne conseillère pour l'esprit. Les étudiants sont souvent au nombre de cinq à dix pour un enseignant ; les classes mélangent des étudiants d'âges différents selon leurs capacités. La vie y est très régulée, de nombreuses prières et actes de dévotions venant jalonner la journée des mages.

(Les sources cristallines

Les Sources cristallines enseignent les sorts de Magie instinctive. Souvent destructeurs, ces sorts sont plus du goût des voyageurs et des combattants que des lettrés et théoriciens. Les mages des océans qui utilisent cette Discipline sont souvent des êtres solides, patients et réfléchis, qui ne déchainent que précautionneusement les forces élémentaires. Bon nombre de mages de la pierre apprécient d'étudier ce domaine et les échanges avec les Dômes d'obsidienne sont très courants.

(Les sources de vapeur

Les Sources de vapeur enseignent les secrets de la Magie invocatoire. Ce sont les académies les plus fréquentées, souvent bien intégrées dans les régions où elles se situent. Les invocateurs des océans sont souvent appréciés du peuple, leurs sorts permettant souvent d'améliorer les conditions de vie. Il est rare que les invocateurs des océans tentent de rejoindre les Eeries d'Ozyr, ces abysses millénaires s'avérant souvent beaucoup trop inhospitalières et renfermant parfois des abominations des premiers âges du monde, placées là par Ozyr.

(Les sources de glace

Les Sources de glace sont les académies de Sorcellerie. Il s'agit d'une voie très populaire, mais dont la difficulté et la rigueur rebutent parfois les étudiants. La Sorcellerie est considérée par Ozyr comme une arme importante en vue de combattre l'hérésie humaniste et ses inventions blasphématoires. La Maîtresse des Océans accorde donc une très large autonomie à ses sorciers, les incitant à répandre en tout Kor leurs objets enchantés afin de rappeler les miracles de la magie.

LES MAGES DES OcéANS

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

(particularités des mages d'ozyr

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

NOUVEAU désavantage**(instinct supérieur (o)**

Ce Désavantage résulte des enseignements très rigides d'Ozyr en ce qui concerne la mentalité humaine. Le mage qui choisit de consacrer sa vie à l'étude et la manipulation de la Sphère des Océans est depuis longtemps convaincu de la faiblesse qui caractérise l'humanité. Instruit par la Maîtresse du Savoir, le mage adopte un comportement scrutateur et supérieur qui lui procure une aura de suffisance. Souvent, il

dictera leur conduite aux autres au nom d'une éthique et d'une rigueur morale dont il est persuadé d'être le dépositaire privilégié. Il posera toujours un regard inquisiteur sur les idées nouvelles, les discussions philosophiques et le respect des Ailés et de leurs enseignements. Il cherchera alors à faire aboutir son point de vue et pourra à l'occasion avoir une attitude parentale vis-à-vis de ses interlocuteurs.

NOUVEL avantage**(intellectualisation (a)**

Durant son enseignement, le mage a fréquenté des érudits et a formé son esprit à une analyse logique dénuée de tout sentiment. Il fait preuve d'une extrême précision dans son éloquence et analyse les idées avec un détachement inquiétant. Il peut alors doubler son attribut Mental pour un nombre de tours égal à sa Tendances Dragon, et ce autant de fois par jour que son niveau de Statut. Durant ces périodes, il subit un malus de 5 à toutes ses actions sociales, habité par un esprit froid et méthodique plus qu'inquiétant pour ses interlocuteurs.

NOUVELLES compétences

Un mage des océans a le droit de développer les compétences qui suivent.

(Les objets magiques mineurs

Les clepsydres
Depuis que les hommes ont pris conscience de leur mortalité, ils ont toujours ressenti le besoin de se situer dans le temps et de coordonner leurs vies pour les rendre plus agréables. Les clepsydres sont des objets relativement courants, s'appuyant sur le principe de l'écoulement constant d'un liquide pour mesurer le passage du temps selon la vidange du réservoir, à la manière d'un sablier liquide. Il est devenu habituel d'orner de décorations magnifiques ces objets, dont certains sont même ensorcelés pour se remplir seuls à un certain degré. En général, on trouve des clepsydres dans les universités des érudits ou les Sources. Ce sont des objets communautaires, plus appréciés que les mystérieuses horloges, trop souvent taxées d'Humanisme. En ville, une clepsydre est souvent confiée à la milice, qui peut alors planifier ses rondes et en informer la population par des annonces publiques.

(cérémonie * (communication)

Cette Compétence dénote une connaissance approfondie des rituels, prières et actes de foi concernant la vénération d'Ozyl, sujette à des protocoles complexes. Elle permet de connaître les rites quotidiens et les cérémonies nuptiales, mortuaires et de naissance. Elle permet de conduire des prières qui motiveront la foi des fidèles. Selon la Difficulté de la cérémonie et les circonstances, le mage peut affecter 10 fois sa Tendance Dragon en auditeurs, leur conférant un bonus égal au Statut de l'officiant le plus élevé, qui s'ajoutera à tout jet visant à confirmer la foi d'un fidèle face au doute et aux tentations hérétiques. Attention : Cette Compétence peut être possédée par un Prodiges, protecteur ou paladin si ce dernier est devenu membre de la Loge Théologique.

(spécialisation de diplomatie : ambassade maritime (influence)

Cette Compétence permet de repérer les signes de reconnaissance et d'avoir une idée approximative des dragons des océans célèbres qui vivent le long des côtes de Kor. Le mage n'est pas spécialement connu des dragons en question, mais il sait leur nom, âge approximatif et traits de caractère principaux. Il peut alors se porter garant des navires sur lesquels il se trouve pour faciliter leur passage et leur voyage en général. Le mage connaît un dragon par point dans cette Compétence, dont le niveau ne peut excéder deux fois celui de la Compétence Connaissance des dragons.

Clés

Les mages d'Ozyl utilisent des Clés assez particulières et variées. Elles sont utilisables par d'autres mages, mais destinées uniquement à la magie des océans. Vous trouverez aussi quelques explications supplémentaires concernant les Clés dans le livre de base (cf. pages 198 et 200).

Runes

Magie instinctive : Cercles alignés de diamètre décroissant

Magie invocatoire : Gouttelettes stylisées, ondes concentriques

Sorcellerie : Arabesques

Postures

Magie instinctive : Moulinets rapides des bras

Magie invocatoire : Lents mouvements du corps, étirements et ondulations harmonieuses

Sorcellerie : En tailleur, bras écartés du torse

Composantes

Magie instinctive : Éclat de corail, galets roulés
Magie invocatoire : Plan d'eau, fontaine
Sorcellerie : Aigues-marine sertie, cobalt

Voix, regard

Magie instinctive : Mouvements circulaires des yeux

Magie invocatoire : Lente et profonde inspiration par la bouche

Sorcellerie : Mélodie cyclique, yeux révulsés

Sentiments
Magie instinctive : Réflexion intense, apaisement

Magie invocatoire : Assoupissement, ivresse

Sorcellerie : Contrôle de soi, réussite

(nouveaux privilèges**(détachement (3)**

Ce Privilège permet au mage de se plonger dans une transe profonde qui lui fait ressentir l'immensité de la sagesse d'Ozyl. Il y puise alors une force de caractère et une solidité mentale qui lui permettent de résister aux idées les plus terribles. Il peut ainsi surmonter l'horreur de la vision d'un dragon de l'ombre en pleine nuit dans un marécage, assister à des actes révoltants comme des exécutions sommaires ou des actes de torture ou bien consulter un ouvrage hérétique dangereux pour l'esprit. Durant cette période, il reste conscient de son environnement et peut se mouvoir normalement, mais il ne parle que difficilement, d'une voix atone. Il peut alors déplacer temporairement des points d'Empathie vers sa Volonté, ajustant ses Attributs au début de sa transe. Durant celle-ci, le mage est détaché de toute émotion marquée et ne garde pas de séquelle mentale de ce dont il a été témoin. L'usage de ce Privilège est limité à une fois par jour, pour une durée d'un quart d'heure par point en Tendance Dragon.

(empathie aquatique (2)

En goûtant une eau après y avoir plongé un doigt, le mage peut en déterminer l'origine approximative, les éventuels éléments qui y ont été ajoutés et la dangerosité de sa consommation. En effectuant un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 15, il peut déterminer les circonstances particulières qui ont marqué l'eau durant son passage. Par exemple, il pourra sentir la violence et la haine d'un étang ayant servi à noyer un condamné, l'amour profond d'un couple marié au bord

d'une rivière ou encore le désespoir d'un amant décidé à mettre fin à ses jours du haut d'un pont. La distance et l'ancienneté ne sont pas prises en compte, seule l'impression dominante restant imprégnée. Le mage est immunisé contre la dangerosité d'une eau non potable, mais peut toutefois subir les effets d'un poison, si la proportion de ce dernier dans le liquide est importante.

(sortilège fétiche des océans (4) *

Permet de maîtriser parfaitement la technique de lancement d'un sortilège de la Sphère des Océans. Grâce à ce Privilège, le mage gagne un bonus de 4 chaque fois qu'il lance ce sortilège précis. Il est possible de choisir ce Privilège deux fois, pour des sortilèges différents.

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

(visions (4) *

En utilisant un bassin ou une étendue d'eau comme support, le mage laisse dériver son esprit vers d'autres niveaux de conscience. Il peut alors entrer en contact empathique avec d'autres mages en Visions, communiquer avec des dragons, avoir des aperçus d'autres lieux ou capter des signes afférents à une situation épineuse. Le mage n'a aucun contrôle sur ses visions et il est courant qu'il ne perçoive que des éléments sans rapport avec ses centres d'intérêt. La vision dure (Tendance Dragon - Tendances Homme) minutes, l'approfondissement du sujet dévoilé étant souvent fonction de la durée de cet état.

La magie usuelle

La magie des océans a des applications très importantes dans la vie quotidienne de Kor. Populaires et largement plébiscités, les objets issus du savoir magique d'Ozyl ou de ses serviteurs font partie intégrante de la vie courante. Que ce soit en matière de connaissances, d'esthétique ou de confort, tous ces objets sont autant de raisons qu'Ozyl met en avant pour contrer la tentation de recourir aux maléfices humanistes.

Les familiers**(la tortue à cornes**

Les tortues à cornes sont des animaux assez rares, vivant principalement près du Royaume des Fleurs et sur les côtes de Nésora. Longues comme l'avant-bras, elles sont très appréciées

des érudits en raison de leur docilité et de leur intelligence. En effet, ces animaux possèdent les capacités intellectuelles d'un enfant de quatre à cinq ans. Elles peuvent pousser une douzaine de cris différents, tous riches de sens. Toutefois, elles sont complètement dénuées de mémoire temporelle et ne réfléchissent jamais. Elles sont donc complètement incapables d'évoluer intellectuellement. Elles se déplacent rapidement, à la vitesse d'un homme marchant à pas lents. Les érudits aiment à graver leur carapace de symboles personnels, ce qui indiffère les tortues. Carnivores, elles se nourrissent de rongeurs et de reliefs de repas humains. Il est arrivé que des tortues agressent des hommes, mais leur morsure est rarement dangereuse.

(les libellules de path

Venues des marais jouxtant la Principauté de Marné, les libellules de Path sont des insectes de grande taille. D'une bonne coudée d'envergure, leur corps est de la longueur d'une main. Dotées d'ailes diaphanes et arborant de vives couleurs, les libellules sont appréciées pour leur aspect et leur capacité à produire un léger sifflement agréable. Complètement inoffensives, les libellules de Path sont dépourvues de dard et ne consomment que des végétaux, des baies et des larves d'insectes plus petits. Relativement stupides mais très calmes, les libellules se portent à l'épaulé ou vivent en cage à la maison. Elles sont le plus souvent retenues par un lacet de cuir, bien que certaines reconnaissent leur maître et reviennent vers lui à son appel. Très endurantes, on essaya récemment de les utiliser comme animaux coursiers, mais l'échec fut total en raison de la bêtise de l'animal et de son sens de l'orientation déficient.

(les objets magiques mineurs**Les coraux**

Les riches marchands et les nobles possèdent souvent des pieds de coraux ensorcelés, maintenus en vie hors des océans par le biais de la magie. Des mages des océans ou des artisans élémentaires enchantent les délicates arborescences, ce qui y entretient une humidité perpétuelle et simule ainsi le milieu marin. Les coraux arborent parfois plusieurs nuances de couleurs. Leur popularité va croissant et ils constituent l'un des cadeaux les plus appréciés, hormis leurs qualités décoratives.

(les objets magiques mineurs**Les marque-pages élémentaires**

Tout érudit qui se respecte possède un marque-page ensorcelé, fait d'un cuir ou d'une étoffe de son choix et enchanté par les artisans élémentaires. Outre les décorations et broderies qui les parsèment, les marque-pages élémentaires peuvent révéler le nom de leur propriétaire lorsque l'on passe la main au-dessus. Il se forme alors un glyphe magique fugace, scintillant d'une matière élémentaire choisie par le mage et formant son nom. Les ornements d'un marque-page sont souvent en rapport avec le Statut de son propriétaire. Une coutume interne veut que, si on désire faire savoir qu'on l'étudie, on laisse son marque-page à l'intérieur d'un livre, posé dans les rayonnages d'une bibliothèque. Il est, pour un érudit, très impoli de consulter un livre ainsi réservé, si le Statut du propriétaire est manifestement supérieur au sien. Dans ce cas, il est d'usage de demander l'autorisation à l'érudit concerné, qui la refusera rarement.

NOUVEAUX SORTILÈGES

(Magie instinctive

Les cercles du nénuphar

Niveau : 1

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15

Clés : Mains ouvertes, paumes vers le sol, rune d'Ozyr
Effets : Très utilisé par les navigateurs et les enseignants des Sources, ce sortilège permet de faire flotter des objets inanimés à la surface. Un jet réussi permet de faire flotter un objet pesant 1 kg et chaque Niveau de Réussite multiplie ce poids maximal par 10. Ce sortilège n'affecte qu'un objet, pour une durée égale au niveau de la Sphère des Océans en heures.

Enfant d'Ozyr *

Niveau : 2

Coût : spécial

Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 20

Clés : Une perle de valeur, yeux clos, respiration retenue, rune d'Ozyr

Effets : En retenant sa respiration et en enserrant hermétiquement la perle dans sa main, le mage ralentit son rythme cardiaque et se passe d'air pendant 1 minute + 1 par Niveau de Réussite. Le

lancement du sortilège coûte 5 Points de Magie, +1 par minute passée dans l'eau. Quand les effets du sortilège se dissipent, le mage ne dispose que de quelques secondes d'oxygène...

Les embruns de la Marée-Mère

Niveau : 3

Coût : 6

Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 25

Clés : Diamant pur, gourde d'eau pure, rune d'Ozyr, longue expiration

Effets : En déversant lentement le contenu d'une gourde au sol, le mage tend la main vers une créature vivante et provoque l'évaporation de ses fluides vitaux. Dès le lancement du sortilège, la victime coche la première de ses cases de blessure, +1 par Niveau de Réussite du sortilège, puis une nouvelle à chaque tour que dure le sortilège. " Les embruns de la Marée-Mère " sont actifs 3 tours +1 par Niveau de Réussite. Les cases de blessure se cochent dans l'ordre croissant, jusqu'à la mort de la victime ou l'expiration du sortilège. Les effets physiques sont visibles, la peau se dessèche à grande vitesse et une insupportable douleur torture la victime.

(Magie invocatoire

L'onde

Niveau : 1

Coût : 3

Temps d'incantation : 10 minutes
Difficulté : 15

Clés : Gourde d'eau, sable ou terre, rune d'Ozyr

Effets : En versant un peu d'eau dans le creux de sa main, le mage voit tomber à terre assez de liquide pour dessiner sur le sable les contours des sources, lacs et rivières présents dans un rayon de 10 kilomètres par Niveau de Réussite. Une carte des cours d'eau se forme alors à ses pieds, lui permettant d'en localiser les plus proches.

La marée des souvenirs

Niveau : 2

Coût : Tous les Points de Magie de la Sphère des Océans, minimum 5

Temps d'incantation : 10 minutes
Difficulté : 20

Clés : Gemme transparente de grande valeur, robe ou vêtements blancs

Effets : En plaçant un objet ou un être vivant dans un bassin, un lac ou tout autre volume assez grand pour l'immerger

totallement, le mage provoque une transe qui fera résonner des souvenirs, lui permettant d'user de psychométrie. Le mage doit avoir une idée précise de ce qu'il souhaite savoir pour " voir ", en gardant les yeux fermés, des images se forment dans son esprit. Avec un Niveau de Réussite, il ressent de plus les sensations de l'objet ou de l'être vivant, et avec trois, il perçoit le contexte sonore. Les visions durent 1 minute +1 par Niveau de Réussite.

L'esprit, au-delà du corps

Niveau : 2

Coût : 6

Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 20

Clés : Mains jointes, yeux clos, bandeau de lin blanc, rune d'Ozyr

Effets : Pour lancer ce sortilège, le mage ferme les yeux et s'y noue un bandeau. Puis, en conservant les mains jointes, il fait des incantations pendant une heure en se concentrant sur le flux des vagues. Ensuite, pendant une durée de 1 heure + 1 par Niveau de Réussite, il voit ses Attributs Physique, Manuel et Social réduits à 0. Son Attribut Mental, est augmenté de la valeur cumulée des trois autres. Toutes les actions physiques et manuelles du personnage sont augmentées de 10 pendant la durée du sortilège, qui se dissipe si le bandeau est ôté. Toutes les actions requérant la vision sont impossibles, et le meneur de jeu reste juge de ce que le personnage peut ou ne peut logiquement accomplir dans cette position.

Équilibre ultime

Niveau : 3

Coût : Tous les Points de Magie de toutes les Réserves, minimum 20

Temps d'incantation : 1 journée entière
Difficulté : 25

Clés : Robe blanche de cérémonie

Effets : Ce sortilège permet de purifier l'esprit perturbé d'un être humain. Il chasse les traumatismes, atténue les ravages de l'âge et réinstalle l'équilibre mental. Le mage doit accomplir une cérémonie s'étendant des premières lueurs de l'aube à la tombée de la nuit, en plaçant le bénéficiaire dans la mer. Le corps se met à flotter devant lui et, au terme d'une journée d'incantations, Ozyr insuffle l'équilibre perdu...

Un seul homme ne peut bénéficier de ce sortilège qu'une seule fois, quelles que soient les circonstances. Seul un mage ne possédant aucun point en Tendances Homme et Fatalité peut lancer ce sortilège, et celui qui en bénéficie voit ces deux Tendances réduites à 0. Une seule tentative est possible et il arrive qu'Ozyr refuse d'accorder cette faveur - que le jet soit réussi ou non - si le bénéficiaire en est jugé indigne.

(Sorcellerie

Sceau d'Ozyr

Niveau : 1

Coût : 2

Temps d'incantation : 5 minutes
Difficulté : 10

Clés : Cachet de cire, rune d'Ozyr

Effets : En scellant un parchemin avec ce sceau, le mage prononce le nom de la seule personne capable de l'ouvrir.

Si le sceau est rompu par une autre personne, une brusque vague d'eau bouillante balaie la surface du parchemin, dissolvant instantanément le texte en une tache d'encre.

De l'eau à l'os

Niveau : 1

Coût : 7

Temps d'incantation : 1 nuit
Difficulté : 15

Clés : Coraux, coquilles de crustacés, eau de mer en quantité

Effets : Pour procéder à ce rituel, le mage doit réunir suffisamment d'eau de mer et de coraux pour façonner, par magie et par sculpture, une statue de la taille et de la corpulence d'un homme. La magie opérant, cet étonnant golem prend les traits, les attitudes et la pose désirés par le mage, avec une précision stupéfiante. Il est ainsi possible de façonner une statue à l'effigie de tout homme connu du mage, vêtements, couleurs et équipement compris. La statue est faite de corail dur comme de l'os et disparaît dès qu'elle est brisée. Le mage ne peut en façonner qu'une à la fois.

De l'os à la vie

Niveau : 2

Coût : 12

Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 20

Clés : Gemmes de valeur réunissant les sept couleurs de l'arc-en-ciel

Effets : En plaçant une statue façonnée à l'aide du sort " De l'eau à l'os " dans de l'eau de mer, le mage peut invoquer la puissance des océans et animer son œuvre, qui deviendra capable de se mouvoir et d'effectuer des actions physiques, mais non de parler. L'enchantement reste actif jusqu'au prochain lever du soleil et confère à la statue les Caractéristiques, Attributs et Compétences de Physique et de Manuel du mage, mais aucune de ses facultés magiques ou capacités éventuelles.

Le golem comprend les volontés du mage, seul capable de le commander, et accomplira de son mieux les tâches lui étant confiées. Il reste animé un nombre de jours égal à la Tendance Dragon du lanceur et se dissipe aux premiers rayons du soleil du matin suivant le dernier jour.

De la vie à l'océan

Niveau : 3

Coût : 20

Temps d'incantation : 3 heures
Difficulté : 25

Clés : Dague rituelle et diamant d'une valeur de plus de 100 dracs d'or

Effets : Ce sortilège constitue l'ultime étape de la création du golem des océans et permet au mage de manipuler les énergies primordiales et de conférer à sa statue des capacités physiques et des Compétences de son choix. Le mage fait la somme de ses Caractéristiques, qu'il multiplie par 1 + 1 par Niveau de Réussite, et répartit ces points dans les Caractéristiques du golem - à la limite de 15 par Caractéristique. Il fait ensuite de même pour les Attributs - 12 au maximum - et dans les Compétences de Physique et de Manuel - 15 au maximum. Le golem peut porter et manier toutes les armes et armures que le mage est en mesure de lui fournir. L'enchantement reste actif jusqu'au prochain matin du jour des Océans.

rien de remarquable

LES ÉLUS D'OZYR

« Le Lien ? Pourquoi vous parlerais-je du Lien ? »

- Erfoon, Élu des océans

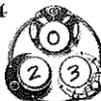
Erfoon

Erfoon a le regard fou du fugitif et le sourire carnassier du prédateur. Il survit de rapines et en vendant ses connaissances aux plus offrants. Complètement paranoïaque, il ne croit personne, ne tourne jamais le dos et préfère la fuite à une trop longue discussion.

Caste : Aucune (ancien Érudit)

FOR 5 RÉS 7
INT 9 VOL 10
COO 4 PER 9
PRÉ 2 EMP 6

Physique : 4
Mental : 9
Manuel : 5
Social : 1



Chance : 2
Maîtrise : 4

Armure : 12 (vêtements de cuir bouilli)
Initiative : 3d

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

Ozyr est convaincue que le destin de l'Homme lui échappe. Ne pouvant reconnaître un tel échec et imperméable aux désirs d'émancipation de l'Humanité, le Grand Dragon des Océans trouve son équilibre en décrétant que les humains sont stupides, inférieurs et nuisibles ! Vexée de constater son incompétence et les limites de sa connaissance, tout en étant sincèrement fascinée par ces êtres inférieurs qui se démènent pour grandir, Ozyr préfère apporter une réponse catégorique de rejet, que tenter de remettre en cause les croyances qui sont siennes.

Cette ambivalence inconsciente se ressent de façon nette dans le Lien. En effet, bien que clamant que cette " coutume " est inutile, voire pire, est nuisible, car elle peut écarter de jeunes dragons du droit chemin, Ozyr ne déclare pas, pour autant, son interdiction et favorise implicitement sa prolifération. Cependant, elle ne reconnaît aucune valeur aux Élus qui sont, à ses yeux, des hommes comme les autres. Elle considère donc que le privilège du Lien revient à ses enfants et non aux humains auxquels ces derniers se lient !

Erfoon

Erfoon, alors jeune érudit ambitieux, a, lors d'une discussion un peu houleuse, assassiné l'un de ses collègues pour lui prouver *manu militari* le bien-fondé de ses théories. Pourchassé par la loi des hommes, Erfoon a fui sa ville d'origine, au cœur des Marches Alyzées, pour se réfugier dans l'anonymat d'Oforia la magnifique. Il vécut, ainsi, heureux de nombreuses années, fondant même une famille et oubliant, si ce n'est l'espace de terribles cauchemars, la folie meurtrière qui avait guidé sa main.

Malheureusement pour lui, ce passé trouble refait surface et met à mal la petite vie rangée qu'il s'était confectionnée. Sous le coup d'un odieux chantage, Erfoon reprend les armes et tue pour la seconde fois de son existence. Ce meurtre ne passe pas inaperçu car l'un des fils d'Ozyr (Vouarg) est témoin de la scène. Ce dernier suit Erfoon et lui permet d'expliquer son acte. Fasciné par un humain capable de meurtre pour défendre ses idées, Vouarg offre le Lien à Erfoon. Ainsi commence le second exil de l'érudit qui, du jour au lendemain, abandonne famille et biens pour prendre la route.

D'escale en escale, Erfoon poursuit ses recherches jusqu'au jour où il est convaincu que les réponses que recherche l'Humanité ne peuvent se trouver qu'au-delà des océans, là où les mers sont générées par des terres lustrales. Inquiet pour son protégé, Vouarg s'en remet à sa mère et... perd la vie pour son incompétence ! Depuis, Erfoon erre aux abords des côtes et se cache du courroux des hommes et... du Grand Dragon des Océans !

L'Appel des océans

Ozyr est indéniablement le Grand Dragon le plus " insensible " au destin des hommes. L'humanité n'est pour elle qu'un élément parmi tant d'autres faisant la richesse de l'univers. Dès lors, elle n'envisage aucunement de favoriser un homme plus qu'un autre, ni même un être humain plus qu'un autre être vivant. Étonnamment, rares sont ses enfants lui ayant proposé d'établir un Lien avec une forme de vie autre que l'humanité !

Tel un être égoïste, arrogant et fier de sa toute-puissance, le Grand Dragon des Océans n'envisage pas la moindre concession en faveur de l'humanité. Dans ce contexte, elle considère le Lien comme une relation privée établie grâce au bon vouloir d'un de ses enfants qui n'offre à l'Élu aucune autre reconnaissance, ni traitement de faveur, que le simple fait d'être reconnu comme " Élu " ! Au cours des âges, cette vision a connu divers aménagements, résultant tantôt de la volonté d'Ozyr de mieux comprendre le monde et donc l'humanité, tantôt de mettre cette dernière à l'épreuve ou encore de faire comme ses frères et sœurs. De cette évolution est née une forme de Lien bâtarde, dans laquelle l'humain occupe peu de place, se voit contraint à de nombreux sacrifices et en retire finalement peu d'avantages.

Les compagnons draconiques

Les enfants d'Ozyr ont bien compris leur rôle particulier dans le Lien et sont tout à fait conscients de la responsabilité qui leur incombe. C'est pourquoi très peu d'entre eux tentent l'expérience, préférant la solitude aux contraintes imposées par une relation empathique avec un humain ; relation qui, au demeurant, n'est pas favorisée par leur mère. Pour eux, l'établissement du Lien n'est donc pas une fin en soi, mais bien une expérience originale qui leur permet d'appréhender la grandeur de l'univers à travers d'autres sensations et d'autres connaissances. Les enfants d'Ozyr considèrent donc le Lien de façon très égoïste, ne privilégiant dans cette relation que leur propre intérêt, car ils savent qu'en cas de problème, c'est eux qui devront rendre des comptes et non leur compagnon.

Au fil des âges et parallèlement à la progression de l'hérésie humaniste, les enfants du Grand Dragon des Océans ont modifié leur conception du Lien. Simple expérience originale à ses débuts, celui-ci a pris, pour certains, le rôle d'outil de propagande et de contrôle. En effet, ces dragons usent du Lien pour canaliser les désirs d'émancipation d'érudits trop entreprenants.

De même, s'est aussi développée parmi certains dragons une passion morbide pour la déviance. Ainsi, il n'est pas rare que des enfants d'Ozyr cherchent une relation privilégiée avec des êtres humains mis au ban de leur société, afin de parfaire leur compréhension de l'imperfection du phénomène appelé " homme ".

Les élus d'Ozyr

Au début de leur relation, les enfants d'Ozyr sont assez distants de leur compagnon, préférant la solitude des grands espaces à la présence intrusive d'un être maladroit. Par la suite, le temps aidant, et pour peu que le compagnon humain se montre à la hauteur de la dure existence que lui fait mener son dragon, ses relations vont, petit à petit, évoluer et prendre une réelle consistance empathique. Ce Lien peut parfois devenir si fort que certains dragons se laissent écarter du droit chemin pour suivre et défendre leur compagnon ! Cela dit, hormis ces rares cas, cette relation est épuisante pour l'Élu car elle repose sur un déséquilibre flagrant : le dragon questionne et ordonne, l'humain subit et suit ! Toute action entreprise est jaugée et accompagnée d'incessantes questions : *pourquoi ? Comment ? Pour la suite, qu'envisages-tu ?* L'Élu doit justifier chacun de ses actes afin de combler l'avidité de connaissance de son compagnon draconique. De même, chaque activité se verra sanctionnée de façon cinglante car, même dans une relation privilégiée de Lien, le dragon doit rappeler à l'homme qu'il est plus faible et imparfait !

Le prélude

Le prélude " imposé " par Ozyr est des plus minimalistes. En effet, lorsqu'un enfant des océans a identifié un humain comme compagnon potentiel, il prend immédiatement contact avec lui et lui propose froidement de devenir son Élu. Toute hésitation sera considérée comme une réponse positive et seul un " non " catégorique et ferme peut remettre en cause la relation privilégiée que le dragon a déjà planifiée selon ses désirs. Le choix de l'humain varie fort selon la personnalité du dragon lui-même. Certains choisiront un Élu à la Tendance Homme forte, d'autres seront intéressés par un fuyard, d'autres encore contacteront un membre de la caste des érudits... À aucun moment Ozyr ne prendra part à cette relation et n'imposera ses vues à l'un de ses enfants.

Les rites

Les rites mis en place par les enfants d'Ozyr pour leur Élu sont très variables, mais toujours très exigeants. En fait, chacun d'eux adapte le moment clé du passage de niveau à son compagnon humain, en tenant compte des

Erfoon (suite)

Interdit : La Loi du Savoir
Privilèges : Aplomb, Calligraphie, Linguistique, Mémoire
Techniques : La lettre et le nom, La rune et le secret, L'homme et l'étoile
Avantages : Ambidextre, 6e Sens, Résistance à la Magie
Désavantages : Appel de la Bête, Déviance : Paranoïaque, Ennemi (5 : recherché par les autorités)
Faveurs : -

Compétences : Armes de distance 3, Corps à Corps 7, Discrétion 9, Esquive 10, Connaissance des dragons 7, Connaissance de la magie 5, Géographie 7, Histoire 5, Orientation 9, Astrologie 5, Cartographie 8, Estimation 8, Herboristerie 6, Lire et écrire 8, Médecine 6, Premiers soins 8, Alchimie 4, Armes mécaniques (Spécialisation : Arbalète) 6, Explosifs 4, Pièges 7
Équipement : Arbalète légère (Init.+1 / 10 + D10)

rien d'océanique

La mort d'un compagnon

La mort d'un Élu n'est qu'un petit interlude dans la vie d'un fils des océans. Au mieux, il versera une larme sur la dépouille de son compagnon, puis s'en ira vaquer à d'autres occupations. Les dragons les plus âgés aiment prendre quelques moments de réflexion (ce qui, à l'échelle draconique, peut représenter de nombreux mois) afin de découvrir l'enseignement de cet acte funeste. C'est assez rare pour être signalé, la mort d'un Élu d'Ozyr n'ayant aucune répercussion ni sur ses pairs, ni sur les enfants du Grand Dragon ; tout au plus l'un ou l'autre érudit tentera-t-il de conserver dans un livre des bribes de la mémoire du défunt.

La mort d'un compagnon draconique conduira son Élu à traverser toutes les émotions possibles : la tristesse de la disparition, la joie de la fin de la tyrannie, le doute sur le sens de la vie... Généralement, il recherchera la solitude afin de rédiger des textes résumant au mieux la somme des connaissances apprises par l'entremise de son dragon. Durant cette période, il sera ténébreux par l'angoisse d'oublier des connaissances importantes et se montrera imbuvable avec son éventuel entourage. Nombre d'Élus voient leur santé mentale se déliter au cours de cette période, car ils ont le sentiment d'avoir flirté avec LA connaissance et prennent malheureusement conscience de leur vacuité. Ceux qui s'en sortent gagnent généralement en sagesse ou s'enfoncent dans un mutisme teinté de paranoïa.



"expériences" qu'il désire lui imposer pour parfaire sa compréhension de l'univers. Chaque passage de niveau est une réelle épreuve, qui doit prouver au dragon que l'Élu est prêt à se dépasser toujours plus et rappeler à l'humain qu'il n'est rien ! Pour nombre d'Élus d'Ozyr, ces moments sont redoutés et beaucoup souhaitent secrètement ne jamais devoir progresser dans leur relation privilégiée. Étonnamment, avec la progression, le comportement du compagnon draconique s'adoucit, donnant même lieu à de réels moments de communion psychique et de partage, au cours desquels (dans un moment de faiblesse ?) le dragon tente d'expliquer le sens du savoir à son Élu.

Premier niveau : Écume

Le prélude se ponctue toujours par un ordre et une mission. Cette dernière a pour but d'isoler l'Élu de ses éventuels compagnons de route et de lui faire découvrir les plaisirs de la solitude. La mission est toujours calculée au plus juste, selon ce que le dragon a pu jauger de son Élu (par exemple : délais très brefs pour traverser une région, problème théorique complexe à résoudre seul dans un temps imparti, personne à rencontrer dans un lieu à une date fixe, etc.). Cet ordre s'accompagne toujours d'une menace destinée à motiver l'Élu pour respecter les règles du jeu et s'investir à fond dans sa

tâche. Si celui-ci échoue ou rate le rendez-vous, l'attitude des enfants d'Ozyr varie selon leur personnalité. Certains appliqueront la sanction à la lettre, d'autres briseront l'ébauche de Lien et ne reviendront plus sur cet échec, d'autres, enfin, sermonneront leur Élu et lui confieront une nouvelle mission sensiblement plus facile ; ces derniers pensent s'être trompés lors de leur première évaluation et tenteront de cerner et de réévaluer leur compagnon humain.

Deuxième niveau : Ressac

Accéder au deuxième niveau nécessite que l'Élu ait développé trois nouvelles Compétences privilégiées et ait augmenté de 2 points trois Compétences de Théorie. Sa Maîtrise doit être supérieure de 2 points à ce qu'elle était lors du prélude. De plus, au cours de l'Écume, il ne doit pas avoir embrassé la cause fataliste ou humaniste. Enfin, le personnage doit réussir un jet Mental + Empathie + Tendance Dragon contre une Difficulté de 30 pour ne pas être dégoûté ou terrorisé par son compagnon draconique. Un échec critique signifie que le personnage mettra tout en œuvre pour rompre le Lien qui l'unit à son "tortionnaire" ; un échec traduit l'incapacité momentanée du personnage à vouloir s'impliquer plus dans une relation qui le dépasse. Dans ce dernier cas, il pourra à nouveau tenter de progresser lorsque son Attribut Mental aura

augmenté de 1 point. Il faut être fort pour vivre en empathie avec les enfants d'Ozyr ! Nulle cérémonie ne viendra ponctuer le passage de niveau. Seule une nouvelle "mission impossible" récompensera l'Élu, son compagnon draconique lui rappelant ainsi sa médiocrité ! Généralement, durant cette étape d'apprentissage du Lien, le fils des océans prendra ses distances et observera son compagnon de loin. Il confiera la mission de harcèlement moral et de contrôle à d'autres dragons.

Troisième niveau : Vague

Pour prétendre accéder au troisième niveau, un Élu doit avoir développé deux nouvelles Compétences privilégiées et avoir augmenté de 2 points deux Compétences de Théorie. De même, sa Maîtrise doit être supérieure ou égale à 6. Il ne doit jamais avoir embrassé la cause fataliste ou humaniste depuis que le Lien est établi. Enfin, le personnage doit réussir un jet Mental + Empathie + Tendance Dragon contre une Difficulté de 25 pour ne pas être usé par la pression induite par son compagnon draconique. Un échec critique signifie que le personnage mettra tout en œuvre pour rompre le Lien ; un échec traduit l'incapacité momentanée du personnage à vouloir s'impliquer plus dans une relation qui le dépasse. Dans ce dernier cas, il pourra à nouveau tenter de progresser lorsque son Attribut Mental aura augmenté de 1 point. Le but du rituel de passage à ce troisième niveau est de faire douter l'Élu de ses certitudes et de ses connaissances. Qu'est-ce que le bien ? Le mal ? La magie ? Etc. À l'approche de la progression de niveau, le fils d'Ozyr mettra en scène des situations (pièges, missions, rencontres, etc.) desquelles l'Élu ne pourra se sortir que s'il remet en cause ses acquis et ses convictions. Une fois que le compagnon draconique juge son humain fin prêt, il le rencontre et lui signale laconiquement que le grand jour est arrivé.

Quatrième niveau : Marée

Rares sont les hommes qui atteignent ce niveau, car beaucoup ont craqué avant ou tentent de se reposer sur leurs acquis. Pour prétendre accéder au quatrième niveau, un Élu doit avoir développé une nouvelle Compétence privilégiée et avoir augmenté de 2 points une Compétence de Théorie. Sa Maîtrise doit être supérieure ou égale à 8. De plus, il ne doit jamais avoir embrassé la cause fataliste ou humaniste au cours sa vie. Enfin, le personnage doit réussir un jet Mental + Empathie + Tendance Dragon contre une Difficulté de 20 pour ne pas être fatigué des

exigences de son compagnon draconique. Un échec critique signifie que le personnage rompra par tous les moyens le Lien ; un échec traduit la volonté momentanée du personnage à vouloir se reposer sur ses acquis. Dans ce dernier cas, il pourra à nouveau tenter de progresser lorsque son Attribut Mental aura augmenté de 1 point.

Tout au long du troisième niveau, le Dragon se fera plus présent et se montrera sensible aux questions que pourrait se poser son Élu, en veillant toujours à y apporter des réponses évasives. Lorsque l'heure sonnera de devenir une Marée, l'Élu vivra une période de forte dépression au cours de laquelle il s'inquiétera du sens de l'existence dans le Royaume de Kor. Au bout de cette période de doute, son dragon viendra le reconforter (pour beaucoup d'Élus, ce sera la première fois que leur compagnon montrera un peu de compassion et d'affection) tout en lui proposant de répondre aux questions qui le tourmentent. Dès ce moment, le rite de passage est en cours. Le fils des océans ne répondra pas clairement à chacune d'elles, mais aidera l'Élu à trouver la réponse en lui posant les questions adéquates et en lui fournissant des indices riches de symboles. Dès ce jour, les compagnons deviendront réellement inséparables, chacun incarnant un outil essentiel du développement de l'autre.

Cinquième niveau : Courant océanique

Il semble qu'aucun Élu de ce niveau ne soit encore en vie. Pourtant, ce niveau ne souffre d'aucune condition particulière, la progression étant laissée à la totale appréciation du fils des océans. Néanmoins, le personnage doit réussir un jet Mental + Empathie + Tendance Dragon contre une Difficulté de 15 pour atteindre la quintessence de la relation. Un échec critique signifie que le personnage se donnera la mort pour échapper à la prison mentale que représente le Lien ; un échec traduit l'incapacité définitive du personnage à progresser. Aux yeux de son compagnon draconique, il semble avoir atteint ses limites !

Aucun événement particulier ne marque cette dernière étape, exceptées de longues périodes de réflexion, de raisonnement et d'interrogation. À tout moment, les compagnons s'épauleront mutuellement pour toujours progresser au plus profond de l'essence même du savoir. Plus aucune solution ne leur semblera idéale et chaque réponse engendrera de multiples questions. Dès ce moment aussi, les compagnons ne se cacheront plus rien : l'humain expliquera précisément ce

Humanisme, Fatalisme et Lien

S'il est laissé à l'appréciation de chacun des Grands Dragons de juger ses propres Élus se laissant tenter par l'une ou l'autre "hérésie", qu'en est-il de la vision des Fatalistes et des Humanistes qui accueillent en leur sein un Élu ?

Le Fatalisme :

Les Fatalistes voient dans la "conversion" de l'Élu un acte de bon sens et l'accueillent à bras ouverts. Rien ne sera entrepris pour lui faire rompre son Lien ; certains insisteront même sur le fait que c'est l'intolérance de certains Grands Dragons qui nuit à l'harmonie entre humains et dragons. Les Fatalistes voient aussi dans l'arrivée d'un Élu une porte ouverte vers la corruption d'un dragon !

L'Humanisme :

Les Humanistes sont, pour leur part, plus circonspects. Certes, ils sont sur le qui-vive et se méfient de tout ce qui a été "en communion" avec un Grand Dragon et de tout ce qui pourrait, éventuellement, leur porter préjudice. Cependant, leurs leaders se divisent sur la marche à suivre. Les plus modérés voient dans la venue d'un Élu un choix personnel et une possibilité de mieux comprendre le Lien et son impact sur l'épanouissement de l'homme ; d'ailleurs nul ne conteste les bénéfices d'un Lien avec un fils des cités. Les plus vindicatifs, en revanche, exigeront de l'Élu qu'il brise définitivement le Lien qui l'unit à un aïlé. Entre ces deux tendances, chaque communauté aime forger sa propre opinion et, selon les circonstances, faire des exceptions à la règle.

qu'il vit à son compagnon, tandis que ce dernier acceptera de donner des réponses claires dans la mesure de ses connaissances.

Faveurs, épreuves et sanctions

Les faveurs d'Ozyr

Premier niveau : Odes aux sources cachées
En réussissant un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 15, cette Faveur permet à l'Élu de faire naître une source d'eau pure dans n'importe quel lieu pour une durée d'une heure. Chaque Niveau de Réussite prolonge l'activité de la source d'une demi-heure. Cette Faveur est utilisable une fois par jour.

Deuxième niveau : Souvenirs pluvieux
En réussissant un jet de Mental + Perception contre une Difficulté de 15, l'Élu voit sa vue troublée par des trombes d'eau, qui dévoilent, petit à petit, le passé du lieu dans lequel il se tient. Chaque Niveau de Réussite permet de remonter dans l'histoire du lieu par tranche de 5 années. En réussissant un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 15, l'Élu peut se concentrer sur certains détails de la scène (par exemple : une porte, un toit, une fenêtre, etc.).

Deuxième niveau : Ceux qui bruissent
Cette Faveur permet à l'Élu d'invoquer de petits êtres liquides qui le guideront lors de la résolution d'un problème épineux faisant appel à une Compétence de Théorie. La réussite d'un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 20 permet de gagner un bonus de 2 points par Niveau de Réussite lors de l'utilisation d'une Compétence de Théorie. " Ceux qui bruissent " n'offriront jamais leur aide gratuitement et réclameront toujours un paiement en nature (par exemple : une information, la résolution d'une énigme, etc.).

Troisième niveau : La force des mots
Cette Faveur, utilisable une seule fois au cours d'un combat au contact contre un adversaire intelligent, permet de remplacer une Compétence d'arme par une Compétence de Théorie. Par cette Faveur, l'Élu " hypnotise " littéralement son adversaire grâce à la complexité de ses propos et peut ainsi porter plus aisément ses coups. Il est indispensable que l'Élu possède néanmoins la Compétence normale relative à l'arme utilisée.

Quatrième niveau : Calice du savoir

En réussissant un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 20, cette Faveur contraint toute personne, qui consomme un liquide (eau, vin, potage, etc.) dans un rayon de 5 mètres, à faire étalage de ses connaissances en répondant très précisément et très longuement aux questions qui lui sont posées pendant 5 minutes. Pour chaque Niveau de Réussite obtenu, soit la durée augmente de 1 minute, soit le rayon d'action augmente de 2 mètres, selon le désir de l'Élu. Cette Faveur est utilisable une fois par jour.

Sanctions et interdits

Les Interdits d'Ozyr sont plus représentatifs d'une philosophie de travail que réellement répressifs. Cela dit, les enfreindre peut conduire à la perte du Lien ou à de nombreux désagréments au sein de sa caste.

La Loi de la Preuve : Aucune vérité n'est jamais acquise, tant que tu ne l'auras pas vérifiée. L'Élu se doit de douter de tout ce qui lui est dit ou appris tant qu'il n'en a pas eu une preuve concrète et irréfutable. De même, aucune découverte " scientifique " n'est jamais effective, tant que sa mise en pratique n'a pas été réalisée.

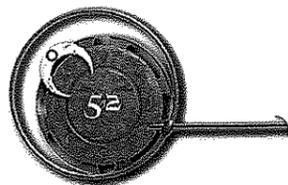
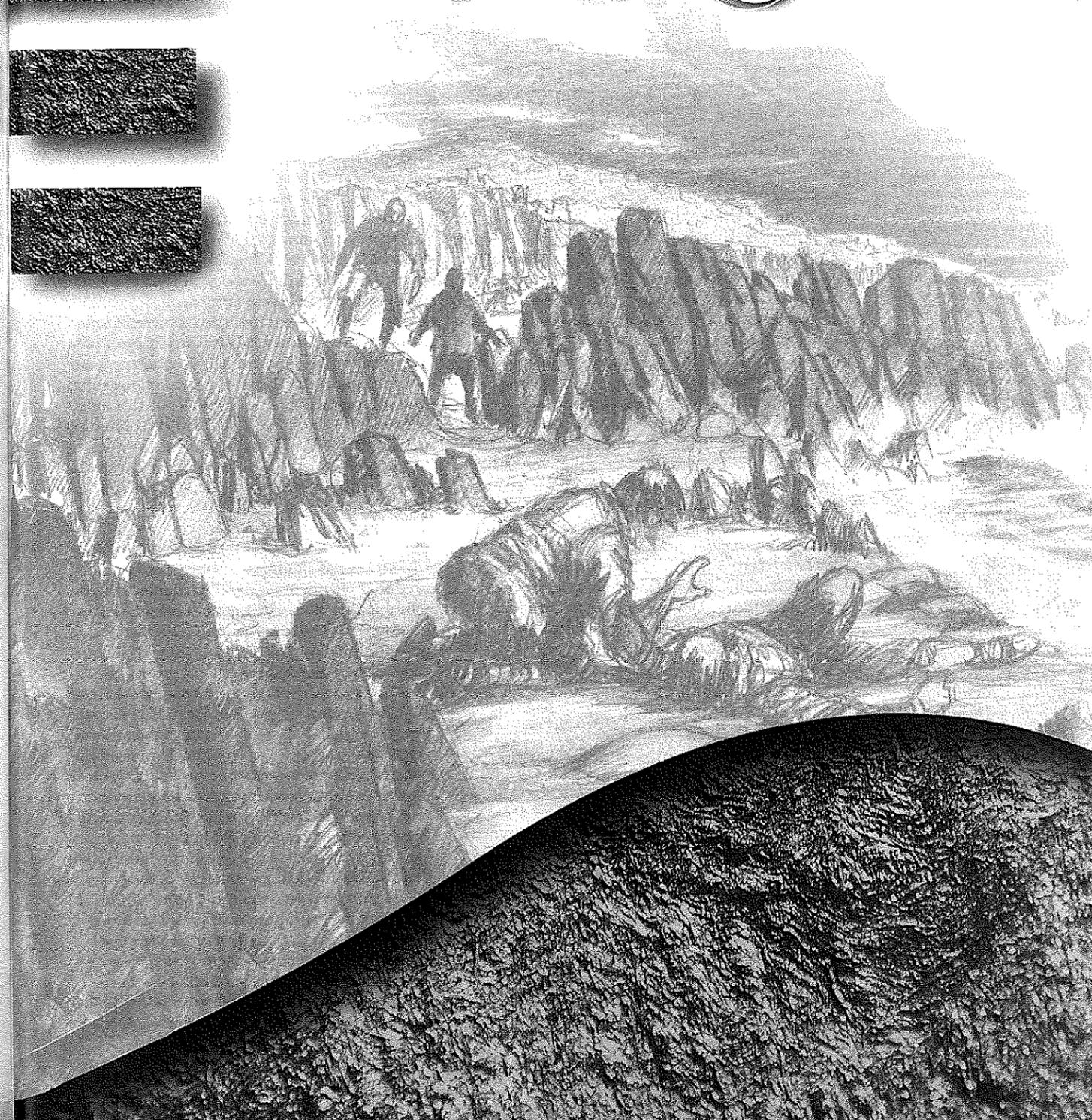
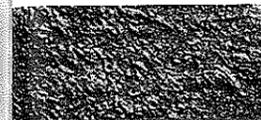
La Loi du Questionnement : Jamais tu n'accepteras une réponse, car elle peut toujours en cacher une autre. L'Élu se doit de toujours remettre en cause ses acquis. Toute réponse, aussi anodine qu'elle soit, doit engendrer de nouvelles questions, qui lui permettront de progresser sur le chemin de la connaissance.

La Loi du Silence : Jamais tu ne partageras ton savoir. Cet interdit, incompatible avec l'Interdit de caste La Loi du Savoir, représente la quête solitaire du travail et symbolise la conception éphémère que l'humanité peut avoir de la connaissance. Un Élu se doit de conserver pour lui ce que sa relation privilégiée lui offre, afin de conduire chaque homme à prendre en main sa propre connaissance sans se reposer sur le travail d'autrui.

Les sanctions

Ozyr ne prend jamais aucune sanction à l'égard des Élus ! Seuls leurs compagnons payent le prix de leurs erreurs. Ayant pris le parti de ne pas intervenir, le Grand Dragon des Océans sanctionne peu ses propres enfants, mais lorsque les punitions tombent, elles sont souvent synonymes de mort.

L'AVENTURE



SOUS LE REGARD DES DRAGONS

Et si... les joueurs sont difficiles ?

Il y a d'autres moyens de les incorporer à la trame principale. En voici quelques-uns : tout d'abord, les proches de nouveaux amis rencontrés sur les chemins des Marches Alyzées pourraient bien être devenus marins. Or, lorsqu'un nouvel ami vous explique qu'il craint pour la vie de son fils embarqué dans une telle expédition, on ne peut, en tant que PJ, que lui rendre le service de s'embarquer pour veiller sur lui. Hormis une faveur dont ils sont redevables ou le négoce de leurs talents, l'obligation pourrait s'avérer un aiguillon efficace pour les PJ ! S'ils se retrouvent impliqués dans une sale histoire lorsqu'ils seront à Elia, ils peuvent se voir contraints de fuir et les cales d'un bateau sont un bon moyen pour prendre la large et se faire oublier quelque temps. Enfin, s'ils sont vicieux, faites-les embarquer par l'un des opposants à l'expédition avec pour mission de s'arranger pour qu'ils ne ramènent rien de concret ou qu'ils pillent eux-mêmes les fameux vestiges.

L'aventure contée dans ces pages suit un tracé linéaire et romancé, de façon à vous permettre de mieux l'appréhender dans son ensemble et de pouvoir ainsi broder plus naturellement sur les initiatives des joueurs. Afin de vous faciliter la tâche, plusieurs paragraphes intitulés " Et si... ? " fournissent des options et des pistes à développer. Embarqués en compagnie d'érudits voguant vers une île pour une mission archéologique, pris dans une tempête fantastique, les PJ échoueront sur un autre rivage dont l'exploration révélera nombre de mystères. Confrontés à leurs réflexions sur la limite des voies draconiques, pourchassés jusque dans les profondeurs de l'île par des corsaires chanceux, ils rencontreront un couple de dragons et leur toute jeune progéniture. De retour sur le continent, ils risquent encore d'avoir à répondre de leurs actes au cours d'un procès, l'occasion pour eux de s'apercevoir que leur réflexion sur les limites de l'érudition n'était peut-être pas infondée.

Il était une fois...

Au XX^e siècle de l'Âge des Conquêtes, les premiers marins se seraient heurtés à la colère d'Ozyr interdisant les océans. Pourtant, certains indices laissent penser que des communautés s'établirent sur quelques îles éloignées. Si l'on estime (à juste titre) qu'elles n'ont pas perdu, on ne sait pratiquement rien des civilisations qui s'y développèrent. Ceux qui ne rejettent pas cette possibilité les estiment primitives, cannibales et régressives. D'autres pensent que leur présence ne fut pas longtemps tolérée par Ozyr et qu'elles furent rapidement annihilées.

Mais une confrérie de quatre érudits d'Elia, dans les Marches Alyzées, n'exclut pas la présence d'une civilisation plus évoluée. S'appuyant sur des fragments de céramiques colorées trouvés par hasard et sur quelques gravures anciennes, ils se sont battus pour obtenir l'autorisation de partir en mission d'exploration sur l'île d'Ebel, située entre Jaspour et l'Archipel de Pyr, afin d'en apprendre plus sur l'histoire humaine.

seulement voilà...

Pendant ces quatre mois de débats et de préparation, la nouvelle s'est propagée de bouche à oreilles, jusqu'à celles, curieuses, d'un marchand jaspourien. Croulant sous la fortune, le seigneur Murnioç Antipatèce cultive une passion morbide et sans bornes pour les reliques de l'ancien temps. Cet esthète lamentable n'a pas hésité un seul instant à faire embaucher un capitaine corsaire et son équipage pour suivre l'affaire. Le capitaine Guydemer a trouvé l'affaire alléchante, probablement aisée et certainement exclusive, puisque peu de concurrents se risqueraient à encourir la colère d'Ozyr. Les dracs lui insufflèrent le reste de sa motivation.

D'un autre côté, les instances universitaires sont divisées et n'ont aucunement l'intention de cautionner un acte potentiellement hérétique. Cette position s'est accentuée avec l'implication véhémente de certains contradicteurs qui ne voulaient pas prendre le risque de voir bafoués leurs propres thèses sur l'évolution. Toutefois, la curiosité et la fougue des quatre érudits l'emportèrent et l'expédition reçut l'aval de la caste.



un peu d'implication

La préparation de l'expédition constitue un laps de temps suffisant pour diriger les pas de vos joueurs vers les côtes des Marches Alyzées. Les moyens de les impliquer dans ce voyage sont nombreux, mais plutôt que d'imaginer des intrigues tordues et palpitantes, pourquoi ne pas leur faire goûter un peu de quotidien ? Ce serait l'occasion de nouer des contacts pittoresques, de partager les nouvelles du monde local au cours de discussions hautes en couleur. Amené à discuter de la rumeur prétendant que des érudits se mesureraient aux limites des flots d'Ozyr, un PNJ amical pourrait les mettre en contact avec un recruteur ou des marins impliqués dans le voyage et ainsi faciliter leur embauche.

quelques jours de mer

Le navire est un voilier jaspourien ancré dans le port d'Elia (cf. les annexes de ce supplément, p. 64). Aux premières lueurs de l'aube s'achève le chargement des provisions. Une pluie fine tombe dru sur le quai et la nuit s'attarde par des nuées noirâtres. Trois badauds sont venus mettre en garde une dernière fois les érudits contre la colère d'Ozyr, mais leurs voix fluettes se perdent dans le clapotis de la pluie. Les lanternes vacillant sous la pluie sont de mauvais augure pour l'équipage et les quais demeurent étrangement silencieux. La mer est calme pourtant. Les érudits arriveront en carrosse à la dernière minute, accompagnés de leurs proches à la mine ternie par l'idée d'un voyage qui pourrait être sans retour. Derniers regards chargés d'émotion, derniers pincements au cœur et le navire larguera enfin les amarres, emportant avec lui un peu de ce silence, seulement brisé par les ordres du second.

Avant midi, le ciel se sera dégagé et l'équipage aura retrouvé le moral. La traversée doit durer environ quatorze jours. L'île en question est un rocher peu fertile, connu des cartographes, mais qui n'a jamais été réellement exploré. Si vos joueurs ont assez à faire en jouant leur rôle, il n'est pas nécessaire de recourir aux monstres marins, pirates ou autres.

Pensez plutôt à faire vivre l'équipage : rencontre avec des pêcheurs, plongeurs à la nuit tombée, contemplation des étoiles...

Au dixième jour, le cabotage le long des côtes de Pyr instaure un silence macabre et provoque un frisson parmi l'équipage : les falaises déchiquetées sont encore surplombées par des ruines noires et désolées où la végétation ne parvient pas à reprendre ses droits. Certains marins jureront encore sentir l'odeur de la chair brûlée. Tandis que règne un terrible sentiment d'inhumanité et que des dragons volent dans le lointain, décrivant un ballet incompréhensible, tous ressentiront ce fossé insondable qui peut exister entre l'homme et ces créatures.

Au douzième jour, alors que les terres de Jaspour et de Pyr commencent à disparaître, la vigie remarquera un navire au large et qui semble suivre la même route qu'eux. Mais, il n'y a pas grand-chose à faire : les matelots ne sont pas des combattants et un affrontement risquerait de compromettre l'expédition. Il ne reste plus qu'à prier pour que ce navire ne soit pas à leur poursuite ou pour qu'il ne s'agisse pas de pirates humanistes attendant la nuit pour combler la distance. Ce sont, en réalité, des corsaires de Guydemer, mais la tempête les fera disparaître de l'horizon pendant plusieurs jours, le temps de réparer leur navire avant de revenir. Après deux nuits d'angoisse et de tours de guet, l'île d'Ebel sera enfin en vue.

L'ouragan

C'est à ce moment-là que l'horizon s'assombriera subitement et les bourrasques d'un ouragan surnaturel agiteront la mer et avaleront bientôt le navire. Impossible de manœuvrer ou de parer au cataclysme qui dégage une énergie colossale. Faites en sorte que les joueurs croient leur dernière heure venue au milieu de vagues gigantesques, d'éclairs déchirant le ciel et de la foudre venant frapper le mât. Multipliez les détails, les prises de décision rapides, noyez-les sous un flot de paroles, tandis que vous simulez quelques jets de dés capitaux et qu'une poignée de marins finissent à la mer sans

Les érudits

Le vieil historien Tau Anèch est le cerveau d'un groupe réuni par un intérêt commun pour l'histoire de Kor et les civilisations anciennes. Cohân Mergel est un historien, ami de longue date avec lequel il partage la passion de l'onvic - un fort alcool d'algues - et de nombreuses théories sur le passé du royaume. Lesquelles font depuis deux ans écho auprès d'Elentio d'Amaronne, premier à mettre sur la table ses discutables opinions politiques. Aux trois historiens s'ajoutent un camarade d'école, Anunzio Nurakwar - érudit respectable de l'université des Marches Alyzées, véritable rat de bibliothèque, mais rallié à l'aventure après une mémorable cuite à l'onvic - et Qalougèr Delcroix, un autre vieillard de soixante ans, conteur robuste et voyageur, grand connaisseur de légendes et de langages désuets, toujours à débattre contre Elentio afin de mesurer la verve de l'un à la patience de l'autre. Tous sont des Érudits (Statut 3), sans histoire, jusqu'à ces derniers mois.

espoir de survie. Entre les craquements terribles, la visibilité nulle, la découverte d'une voie d'eau dans la coque, qu'ils pensent que c'est un miracle s'ils en réchappent ! Alors que des marins prostrés entonnent des prières à Ozyr, le tonnerre et les hurlements doivent faire de cette scène un moment effroyable. L'ouragan durera un jour et une nuit, au terme de laquelle le voilier s'écrasera sur des récifs dans un fracas infernal de bois et de cris, avant que tous ne perdent connaissance sous la violence du choc.

Le premier jour

Lorsque les PJ ouvrent les yeux, ils sont étendus sur une plage de sable blanc et de rochers, couverts de plaies irritées par le sel. Autour d'eux, les matelots se remettent sur pieds. La carcasse du voilier gît à une centaine de mètres de la rive, empalée sur des arêtes rocheuses. La houle s'est calmée. Il fait chaud et lourd. Des paquets de nuages noirs, contrastant avec la blancheur de la rive, s'éloignent à une vitesse impressionnante.

Les hommes s'autoriseront un peu de repos, le temps de faire le point et le bilan n'est pas fameux : six marins ont disparu pendant la tempête, sept autres sont invalides. Il y a peu de vivres et une partie du matériel a coulé à pic. Plus grave encore, les terres ayant disparu de l'horizon, cette île est inconnue. Le moral est donc au plus bas, aggravant un état de fatigue déjà important. Le capitaine propose dans un premier temps d'explorer les alentours, d'établir un campement et de voir ce qui peut être récupéré dans l'épave.

L'île est un caillou isolé à la végétation abondante et au relief particulièrement accidenté, créant de pénibles dénivelés rocheux. La crique est caractéristique : les récifs s'enterrent sous une courte plage blanche parsemée d'éminences rocheuses et s'écrasant contre une falaise haute d'une vingtaine de mètres, où s'étendent un plateau et un sous-bois touffu. Enfin, à quelques centaines de mètres, sur un promontoire, des ruines sont les témoins inattendus d'une civilisation perdue.

Deux heures d'exploration suffisent à faire le tour de l'île. La falaise couvre la moitié sud du rivage, puis décline vers quelques vallons et une rivière d'où s'écoule un mince filet d'eau potable. Cette partie permet d'accéder à l'intérieur de l'île, où le groupe peut espérer dénicher des comestibles, ainsi que du bois pour les réparations.

Les vestiges ne manqueront pas d'intriguer les érudits. Si la découverte semble confirmer leurs théories, de nombreuses questions se posent

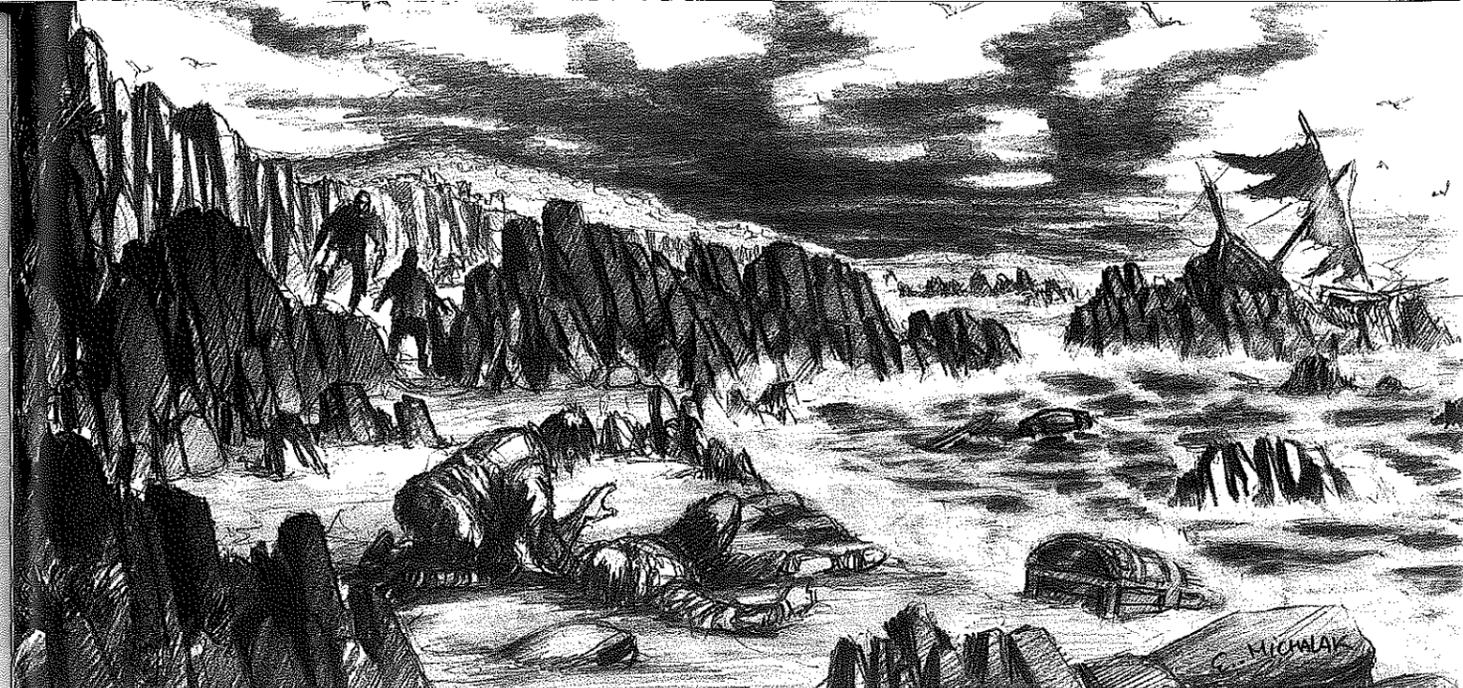
encore, car ces ruines se réduisent à une colonne écroulée, quelques tracés dans le sol et une petite bâtisse carrée dont il ne reste pas grand-chose.

Il paraîtra intéressant de poursuivre, mais au terme de la première journée, alors que le groupe se réunit autour du feu, le débat va naître : doit-on explorer l'île ? Le capitaine rappellera qu'ils ont brisé les Interdits draconiques en s'aventurant hors de vue des côtes du continent. L'ouragan peut leur donner des circonstances atténuantes, mais le capitaine juge qu'il serait dangereux de profiter de la situation pour se livrer à l'étude des secrets de l'île et il niera l'existence même de ces ruines. Il interdira donc à son équipage de quitter la crique, sauf pour aller chercher l'eau et le bois nécessaires. Pour les provisions, la pêche suffira. Le point de vue des érudits est partagé entre le respect du capitaine et la réalité de la situation. Après tout, si l'île est différente, l'objectif de leurs fouilles demeure inchangé. Il est probable que le capitaine campe sur ses positions, mais selon que les joueurs prendront part ou non à la discussion, les divergences d'opinion seront plus ou moins bien vécues - ce qui influera sur les rapports futurs.

Le deuxième jour

Les matelots s'activeront dès le lever du jour ; il faut inspecter l'épave, récupérer le matériel immergé, préparer les réparations et la remise à flots, s'occuper du bois et de la pêche. L'eau est limpide et peu profonde, sur les bancs de sable qui séparent la plage du bateau. Mais de nombreuses crevasses, pouvant atteindre quatre à cinq mètres de profondeur, jalonnent tout de même les fonds sablonneux. Leurs parois sont tapissées d'oursins et d'autres fruits de mer colorés et savoureux. Une partie du matériel gisant au fond, plusieurs plongeurs seront nécessaires pour le récupérer.

Or, si l'eau est vraiment claire, il n'en reste pas moins difficile de remarquer la présence de sortes de plaques sous-marines un peu floues, parfois larges d'un ou deux mètres et remplies de particules en suspension. Il s'agit en fait d'une structure filamenteuse à peine discernable, réagissant comme une plante carnivore : lorsqu'une proie (un poisson, mais aussi un pied, une main ou un bras) se prend dans le nuage, les filaments se rassemblent et forment une sorte de serpent de mer ouvert en deux sur toute sa longueur, comme une mâchoire béante. Ces murènes tissulaires ne constituent pas un danger mortel, mais peuvent sensiblement



complicar la situation. L'idéal pour s'en débarrasser consiste à les repérer et à les nourrir avec le fruit de la pêche (une fois contractées, elles s'abritent dans des failles et leur digestion semble assez longue).

Hormis ce léger contretemps, la journée se passera sans encombre et la soirée finira au coin du feu. Le capitaine et son second estiment que les réparations prendront six jours. Les érudits ont visité les ruines et déterminé qu'il s'agissait de constructions de surveillance côtière que les intempéries ont trop détériorées. Ils projettent une expédition de deux jours vers l'intérieur des terres dès le lendemain, afin de retrouver des ruines plus significatives. Il serait bienvenu que les PJ les accompagnent, ne serait-ce que pour parer aux dangers potentiels recelés par l'île.

L'exploration

Ces deux journées d'expédition doivent permettre aux érudits de mener à bien leurs recherches. En remontant le cours de la rivière, ils vont escalader quelques collines et s'enfoncer dans les méandres rocheux de l'île jusqu'au cœur d'un bois touffu, où ils découvriront les ruines d'un grand village. Il faut seulement quelques heures pour parvenir jusqu'au site. Les bâtiments de pierre sont remarquablement conservés et s'étendent sur plusieurs centaines de mètres à la ronde. On y trouve les vestiges de somptueuses et imposantes statues de bois assemblé, figurant des dragons dans un style symbolique, de nombreux fragments de céramiques, une ornementation riche, ainsi qu'une place entièrement recouverte de pierres polies, sur lesquelles on distingue encore des motifs sculptés. Une sorte de temple y est dédié aux aîlés et les bas-reliefs qui en couvrent l'intérieur sont une mine de renseignements sur le passé de l'île. C'est à proximité que les érudits installeront leur campement.

L'île a bien été colonisée par des humains autour du XXI^e siècle de l'Âge des Conquêtes. La civilisation qui s'y est développée exploitait les gisements miniers de l'île (or, argent, roches précieuses) pour son propre compte, vivant en autarcie, cultivant les quelques terres arables aujourd'hui recouvertes par les bois et pratiquant l'élevage. De nombreuses tablettes de pierre, gravées dans une langue ancienne, dérivée de langages autrefois connus sur le continent, témoignent d'une vie citadine organisée, paisible et respectueuse des dragons. Mais il semble qu'après une quarantaine d'années de prospérité, un terrible cataclysme se soit abattu sur l'île, décimant population, forêts, troupeaux...

Les événements suivants ne respectent pas d'ordre prédéfini. Libre à vous de les faire intervenir au moment le plus opportun. Tout d'abord, l'expédition connaîtra les affres d'une surprenante pluie salée, lorsqu'un jeune et fougueux dragon virevoltant dans les airs s'ébrouera en plein ciel après sa baignade. On pourra croire qu'il s'agit d'un dragon de Szyl, mais il passera en trombe sans même remarquer le groupe, trop heureux de jouer avec le vent.

Certains arbres protègent leurs troncs tendres en sécrétant un suc savoureux (pouvant servir d'enduit pour la coque du navire), en s'entourant de lianes fines, mais incroyablement résistantes qu'ils étendent parfois jusqu'à une dizaine de mètres sous la ramure. Ces lianes mobiles, les myolianes, agrippent tout animal passant à portée, l'enserrent et le découpent grâce à des écailles internes acérées. Il est dangereux de se retrouver seul entouré de myolianes, car si la pression tranchante qu'elles exercent n'est pas suffisante pour découper un homme vêtu d'une protection, la lacération peut le vider de son sang en moins d'une heure. Dans certains endroits, il est possible de les repérer facilement grâce au spectacle morbide de dizaines de milliers d'insectes grouillant près des troncs suintants et dégageant une odeur de charogne.

Les murènes tissulaires

Le mouvement de capture des murènes est si rapide qu'on ne peut l'esquiver. Elles causent une blessure légère, ainsi qu'une paralysie temporaire du membre (1D10 minutes) due aux sucres digestifs. Toute tentative manquée de se dégager par soi-même (Jet de Force + Physique Difficulté 15) entraînera une égratignure du membre. Si jamais le personnage devait "mourir" de ses blessures, on considérerait que le membre est sectionné. L'aide d'une tierce personne permet d'ajouter le résultat de son propre jet de Force + Physique à celui de la victime. La créature semble insensible aux armes, sa peau s'ouvrant et glissant sous les coups avant de se reformer. Sorties de l'eau, elles ressemblent à des murènes gluantes composées d'une gelée de particules. Seul un intense froid magique pourra les tuer net sans danger, alors que le contact avec une flamme les racornit, puis les fait éclater, projetant des sucres digestifs à plus de deux mètres à la ronde et provoquant des égratignures à tous.

et si... les joueurs ont une étoile ?

En admettant que vous souhaitiez faire de celle-ci le moteur principal de votre action, ce scénario s'y prête très bien. Quatre mois suffisent à aiguiller le Guide vers Elia et les érudits, grâce à des signes mystiques envoyés par l'Étoile. Reste à trouver la motivation.

Antipatèce pourrait être à la tête d'une Compagnie concurrente qu'il faudrait affronter - le face-à-face avec les corsaires constituerait alors un premier contact et une première épreuve. De manière plus évolutive, ce pourrait être un moyen de les rapprocher d'un nouvel Inspiré (Joueur ou PNJ) - un marin, un érudit ou même un corsaire. Enfin, il s'agit peut-être aussi une étape de leur parcours initiatique, en comptant avec les révélations du procès final, qui ébranleront le respect dû aux dragons et qui pourront renforcer leur Éclat.

Enfin, le soir venu, l'archéologie inspirera aux érudits des discussions sur la frontière entre savoir et hérésie, la souveraineté draconique et le désir d'affranchissement des humains. L'absence des marins donnera un nouvel éclairage au débat. Attirées par le feu de camp, les ignibellules sont des insectes de quelques centimètres, qui s'embraseront joyeusement en passant dans les flammes, absorbant de leur intensité à chaque contact (une vingtaine suffisent à éteindre un bon feu). Elles danseront autour, enflammant maladroitement ce qu'elles touchent. Là encore, rien de vraiment dangereux, mais ces insectes sont attachants et risquent de mettre le feu un peu partout. Si les PJ ont de l'eau en quantité suffisante, cela ne posera pas de problème véritable. Ils peuvent également choisir de prendre une torche pour les attirer au loin, dans la rivière par exemple. Quoi qu'il en soit, leur simple présence compliquera le maintien de tout feu de camp pendant deux jours.

Le cinquième jour

Pendant que les érudits explorent les ruines, les corsaires de Guydemer finiront de réparer leur navire - uniquement endommagé par l'ouragan - et débarqueront à leur tour. Armés jusqu'aux dents et aguerris, ils ont tôt fait de capturer tous les hommes encore valides, sans avoir besoin d'en occire pour l'exemple. Et c'est dans le professionnalisme le plus strict qu'ils seront en train d'interroger tout le monde au sujet des ruines, lorsque la petite expédition reviendra sur la plage. Vite repéré, le groupe sera pris en chasse par un détachement qui les obligera à retourner vers l'intérieur de l'île.

Jouez la poursuite : les érudits ne sont pas très athlétiques, inaptes au combat, fatigués par ces heures de marche et probablement chargés de quelques vestiges ramassés sur le site. Arrangez-vous donc pour que les joueurs utilisent au mieux le décor (pourquoi pas les myolianes) afin de mettre de la distance entre eux et leurs poursuivants. S'ils sont belliqueux, permettez-leur d'en affronter quelques-uns afin de les distraire mais, dans tous les cas, faites-leur bien comprendre que les corsaires sont trop nombreux et trop bien équipés pour leur laisser la moindre chance (n'hésitez pas à forcer la dose et à ajouter un mage, si besoin est).

Les corsaires finiront certainement par perdre leurs traces, mais qu'importe : grâce à eux, ils auront aussi découvert le village et des merveilles bien plus intéressantes que le sang d'innocents. Les PJ seront, quant à eux, dans une belle panade ! Les hommes de Guydemer

sont encore les maîtres de la plage : ils disposent d'arcs et savent s'en servir. Les autres pillent les ruines et ce n'est pas la peine d'en espérer grand-chose non plus. Finalement, l'un de leurs derniers recours pourrait être ce dragon aperçu auparavant.

Le sixième jour

Même si cette idée ne les effleure pas, quelques clairières plus loin dorment deux dragons que vous n'aurez qu'à placer sur leur route au premier détour.

Fefrisse et Aramensnare sont respectivement fille de Szyl et fils d'Ozyr. Surpris dans leur repaire, les ailés se montreront d'abord assez peu amènes et les PJ risquent la bavure. Mais l'île étant inhabitée, Fefrisse se révélera très curieuse de connaître la raison de leur présence. Suffisamment en tout cas pour qu'une scène finement jouée leur permette de s'expliquer et que les ailés comprennent que c'est par un malencontreux hasard que ces êtres fragiles ont enfreint les Interdits draconiques.

De plus, ce sont leurs ébats en pleine mer et la naissance de leur fils Epaïnalyne qui sont à l'origine de l'ouragan qui faillit coûter la vie à tout l'équipage. Les parents ont abandonné leur progéniture et se sont posés sur cette île afin de profiter d'un sommeil réparateur. Inutile de dire que l'arrivée de ce petit groupe d'humains provoque un sentiment de malaise mutuel. Mais les deux amants ne sont pas du même terreau que leurs ancêtres et, si tout se passe bien, les PJ pourront gagner leur affection. L'intérêt et le respect qu'ils leur porteront, la sincérité dont ils feront preuve et la fraîcheur de leur esprit seront autant d'atouts pour s'attirer la faveur des dragons. Ces derniers étaient jeunes lorsque des humains arpentaient encore cette île paisible et ils savent que c'est la colère d'Ozyr qui anéantit la civilisation des naufragés. Lorsqu'il apprendra pour les corsaires, Aramensnare prendra un air hautain et beaucoup plus sombre. Après avoir jugé les personnages et les érudits comme amusants et attachants, les ailés redeviendront soudain inaccessibles et impitoyables, s'apprêtant à punir les profanateurs corsaires venus piller les vestiges de cette île qu'ils considèrent comme la leur.

L'envol des dragons

C'est le septième jour que les ailés libéreront leur fureur contre les corsaires. Ils risquent de ne pas faire dans la finesse et les PJ auraient tout intérêt à les convaincre de ne pas s'abandonner au massacre. Après tout, il y a



là un navire en bon état, des prisonniers, des blessés et des vestiges à préserver. Les dragons se laisseront convaincre, pour peu que les joueurs parviennent à mettre au point un plan d'action, mais ils ne montreront aucune pitié pour les corsaires, contre lesquels ils déchaîneront les éléments.

Ce plan dépend des PJ et peut se limiter à profiter de la fureur des ailés pour libérer leur équipage et prendre d'assaut le navire corsaire par eux-mêmes. Il faudra faire vite avant qu'ils ne lèvent l'ancre et que Fefrisse ne se charge de leur sort. Quant au capitaine Guydemer, il serait intéressant de le capturer pour lui extorquer des renseignements sur son employeur et le traduire en justice à Elia.

épilogue

L'île d'Ebel

Le huitième jour l'expédition sera prête à rentrer, guidée par les vents et les courants favorables des ailés. Au onzième jour, les côtes d'Ebel seront en vue. À la demande des érudits, le capitaine acceptera d'y accoster pendant trois jours au maximum - après quoi ils seront à cours de vivres pour retourner à Elia.

C'est sur l'île inconnue que les érudits découvriront que la volonté de Szyl permit à ces civilisations de s'établir ; et que c'est par celle d'Ozyr qu'elles se sont rapidement éteintes. Toute une humanité tuée dans l'œuf, toute une vie de découvertes et de talents, femmes, vieillards et enfants... Ebel est un ancien avant-poste témoin de cette violence passée : un caillou aride et plat sans grand intérêt.

Les érudits y retrouveront bien des ruines mineures dont ils pourront tout juste attester la parenté avec la civilisation de l'île inconnue. En résumé, ce n'est finalement qu'un triste témoignage des ravages que les oppositions entre les deux Grands Dragons ont causé chez les Hommes. Les érudits partageront une mine amère, abattus par leurs découvertes. D'après ce que racontait Aramensnare, ce fut une civilisation brillante pour l'époque et, malgré leur vie paisible et le respect de la foi draconique dont témoignaient les statues et le temple, ils furent impitoyablement massacrés. Seule la perspective de publier leurs conclusions leur mettra du baume au cœur.

Le procès

Après ces ternes constatations, il ne leur restera plus qu'à faire route vers Elia. Leur arrivée au port fera l'objet d'un fâcheux contretemps, en raison des couleurs jaspées et inconnues du bateau corsaire et il faudra attendre que des responsables de l'université et de la capitainerie viennent se substituer au comité d'accueil des miliciens. Une fois le malentendu dissipé, le groupe sera chaleureusement accueilli. Le retour de l'expédition est un événement et la promesse d'histoires légendaires fait des PJ des hôtes d'honneur aux banquets des tavernes et de l'université. Mais, tandis que la plèbe se réjouit des exploits des marins, les universitaires gardent leur réserve au fur et à mesure que se dévoilent les aléas du voyage. Très vite, quelques dignitaires jettent un froid poli et entendent en invitant le groupe à tenir sa langue pour ne pas se fatiguer davantage.

En ce qui concerne les myolianes, le danger vient davantage du nombre que de la vitesse ou la force de pression réelle de chacune. La vitesse est simulée par un jet de Physique + Esquive contre une Difficulté de 10. Lancez 1D10 afin de déterminer le nombre de lianes tentant d'agripper leur proie et augmentez la Difficulté de 5 après chaque paire de lianes esquivée (maximum Diff. 30). Toutes les 10 minutes, les lacérations causent une blessure légère à un personnage non protégé, une égratignure à un personnage revêtu de cuir et rien du tout, au-delà. Pour se libérer, il faut réussir un jet de Force + Physique contre une Difficulté de 20, entraînant une égratignure supplémentaire à chaque échec.

Et si... les joueurs en décident autrement ?

En supposant qu'ils n'accompagnent pas les érudits, ils devront alors trimer sous les ordres du capitaine. Parmi les tâches supplémentaires que vous pouvez leur assigner, il y aurait bien la recherche de feuilles spéciales pour confectionner une voile, d'autres pour stocker l'eau potable et d'un ingrédient particulier pour improviser une pâte étanche pour la coque. Évidemment, ils assisteront à l'arrivée des corsaires et seront probablement capturés comme les autres avant de pouvoir mettre au point un plan d'évasion. L'occasion pourrait se présenter lorsque les érudits rentreront ou peu de temps avant. Dans tous les cas, ils seront pris en chasse vers l'intérieur de l'île et auront l'occasion de traverser les fameuses ruines, d'en apercevoir certains détails et de recevoir les explications des érudits en version condensée, ainsi que de rejoindre les dragons pour la suite du scénario. Quant au passage des myolianes, ce ne sont pas les occasions de le replacer qui manquent.



et si... la situation se compliquait ?

Si vos joueurs sont d'un roleplay calamiteux ou d'une bêtise sans borne (attaquer les dragons, tenter de capturer Epainalyne, donner des ordres aux aîlés), ils affronteront alors la colère de Fefrisse et d'Aramensnare. Avec une chance inouïe, ils parviendront peut être à profiter du couvert des bois pour fuir. Les deux dragons remarqueront tous ces humains qui grouillent sur leur île et entreprendront une expédition punitive qui n'aura rien à envier aux colères parentales ! Persuadés que rien n'a survécu, ils partiront ensuite vers d'autres cieux, laissant les PJ miraculeusement en vie, condamnés à bricoler un radeau avec le fol espoir de rejoindre le continent. D'un autre côté, imaginez ce qui se passerait si le capitaine Guydemer était ce nouvel inspiré de l'Étoile des joueurs ? Leur seul moyen de le sauver serait de s'arranger pour qu'il se fasse la belle sans qu'eux-mêmes soient soupçonnés. En tout cas, ils auront tout le temps de la traversée pour faire sa connaissance et découvrir ses motivations. À ce titre, les hommes du seigneur Antipatèce pourraient bien vouloir mettre un terme définitif à sa carrière, si jamais il réchappait de son procès.

En clair, il est aisé de percevoir la gêne de l'assemblée et il serait dangereux que les PJ manquent de discrétion au sujet de ces fameux exploits. En effet, ils risqueraient bien de "passionner" les instances draconiques. Les personnages seront subtilement encouragés à s'éloigner d'Elia quelque temps. Les érudits feront étalage de leur gratitude en petit comité et les PJ se rendront bien compte qu'ils semblent engoncés de nouveau dans le carcan rigide des traditions draconiques.

Et c'est effectivement le cas. Quelques semaines après leur retour, ils rédigent un rapport d'expédition sous forme de thèse, cumulant des années d'étude sur l'essor des civilisations insulaires et relatant, entre autres, le détail des découvertes de l'île inconnue et les révélations d'Aramensnare. Dans les auberges du pays, la rumeur ne tarde pas à faire écho à ce pamphlet involontaire contre la primauté draconique. Deux semaines suffisent alors pour que les autorités mettent les érudits aux arrêts et les traduisent en justice au cours d'un procès, qui devra déterminer leur caractère hérétique. Les accusations portent sur la légitimité des fouilles sur l'île inconnue, la remise en question des découvertes et l'interprétation qui est donnée du déclin subit de cette civilisation perdue. Évidemment, les opposants à l'expédition seront parmi les voix les plus accusatrices. Contre leur gré, l'affaire se répandra, servant même d'intrigue à des pièces de théâtre satiriques et de plus en plus de spectateurs viendront assister aux débats. Arrangez-vous pour que cette partie de l'épilogue se déroule quand les PJ remettront les pieds dans les Marches Alyzées (ou avant qu'ils ne les quittent), de façon à ce qu'ils puissent choisir de revenir défendre la cause de leurs compagnons, à moins que leur témoignage ne soit requis par les juges. Quels que soient les moyens et les conclusions qui se mettront en place, il est important que les joueurs sentent eux aussi

le poids de l'obscurantisme draconique et s'impliquent alors avec conviction, en jouant leurs Tendances et en assumant les conséquences de leurs avis.

Les protagonistes

Les corsaires

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

Physique : 6
Mental :
Manuel : 4
Social : 2



Armure : 8 (cuir souple)
Initiative : 3d

Seuils de blessure
Blessé (01-40) : 000
Mort (41 et +) : 0

Compétences :
Armes de distance 4,
Armes tranchantes 6,
Corps à corps 5, Athlétisme 6, Esquive 5, Cordes 7, Rame 4, Intimidation 4

Équipement :
Cuir souple (8), épée courte (Init : +2, dommages : 14 + 1D10), arc (Init : +3, dommages : 13 + 1D10).

LE GRAND DRAGON

L'ÉPIQUE

L'AVENTURE

Le capitaine Guydemer
Caste : Voyageurs (Voyageur)

FOR 5 RES 6
INT 6 VOL 6
COO 7 PER 7
PRE 7 EMP 5

Physique : 4
Mental :
Manuel : 5
Social : 5



Chance : 5
Maîtrise : 5

Armure : 10 (cuir souple supérieur)
Initiative : 4d

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

Interdit : Loi de la Liberté
Privilèges : Compagnons,
Connaissance du monde,
Logistique

Avantages : Influence,
Revenus
Désavantages : Mauvais œil
(corsaire)

Compétences :
Armes de distance 5, Armes tranchantes 7, Corps à corps 6, Esquive 6, Connaissance des dragons 4, Géographie 6, Orientation 7, Navigation 7, Astrologie 6, Artisanat : Charpenterie navale 5, Cordes 5, Éloquence 7, Marchandage 7, Commandement 7, Diplomatie 5

Équipement :
Épée de duel (Init : +1D10/+2, dommages : 13 + 1D10), arc (Init : +3, dommages : 13+1D), carnet de bord comportant des cartes marines et des annotations très importantes (ce livret d'une vingtaine de pages suffirait à le faire exécuter pour Humanisme).

Description :
Guydemer est un homme à la moralité certes un peu

douteuse. Il n'est pourtant pas touché par cette déliquescence si familière à son employeur. Amoureux de la mer, la piraterie jaspориene lui procure une carrière sûre et riche d'aventures, tout en conservant ses entrées et sa liberté dans les palais de l'île. Optimiste et esthète, amoureux d'un certain art de vivre, ne tuant que par stricte nécessité, le massacre de ses marins plongera probablement le capitaine déchu dans un désespoir cynique. Guydemer porte ses quarante années, mais paraît peu marqué et, du haut de sa haute silhouette, son visage glabre au regard amusé reste assez commun. C'est par ses gestes et ses mots bien sentis qu'il se distingue, devenant tour à tour entreprenant, violent ou mondain. Son attitude lunatique joue pour beaucoup dans son style insaisissable.

Fefrisse, dragon des vents vieux
Voir *Les Grands Dragons*, p. 101

Epainalyne, dragon des vents jeune
(nouveau-né). Voir *Les Grands Dragons*, p. 101

Aramensnare, dragon des océans adulte
Voir *Les Grands Dragons*, p. 91



calendrier

J-4 mois : début des préparatifs de l'expédition.

J-15 jours : départ depuis le port d'Elia.

J-1 jour : l'ouragan fantastique.

J 0 : naufrage sur l'île inconnue et établissement d'un camp.

2ème jour : premières fouilles.

3ème jour : départ de l'expédition des érudits.

5ème jour : les corsaires débarquent, retour de l'expédition et poursuite à travers l'île.

6ème jour : rencontre avec Fefrisse et Aramensnare.

7ème jour : sanction des dragons contre les corsaires.

8ème jour : début du voyage de retour.

11ème jour : arrivée en vue d'Ebel, exploration.

15ème jour : départ de l'île d'Ebel.

28ème jour : arrivée au port d'Elia.

Quelques semaines plus tard : publication de la thèse des érudits.

15 jours plus tard : arrestation des érudits et début du procès.

La navigation maritime dans Kor

Bien que les techniques de navigation n'aient jamais fait l'objet de recherches très poussées, cela fait des siècles que les hommes ont appris à utiliser les océans pour se déplacer plus facilement. Cantonnée au cabotage, la marine de Kor peut toutefois se vanter d'une bonne position sociale et d'un respect conséquent.

Les marins

Regroupés en une vaste confrérie (cf. livre de base p. 256-257), les marins sont majoritairement des serviteurs. Les plus compétents d'entre eux (capitaines, timoniers et maîtres d'équipage) sont les navigateurs, des citoyens originaires de la caste des voyageurs, mais forcés de jurer allégeance à l'ordre marin de la caste des érudits. Véritable microcosme de tradition, les marins perpétuent donc plutôt les enseignements de Szyl et les marins-citoyens se définissent comme des voyageurs d'après leurs Privilèges, Bénéfices et progression. Le changement de Statut s'effectue avec l'aval de l'ordre marin. Il est également possible de jouer un marin avec une carrière de commerçant, voire de combattant-aventurier.

Règles de transport maritime

Les règles suivantes permettent de simuler un voyage en mer. Les vitesses sont exprimées en Souffles (1 Souffle = 1 852 m), en hommage à la portée légendaire du souffle de Szyl, qui en fixa la longueur. Selon le mode de propulsion de son navire, le capitaine effectue un jet et consulte les tables ci-dessous. Pour les bateaux à voile, il s'agit d'un jet de Mental + Navigation, ajusté de la Voilure, contre une Difficulté indiquée par le type de vent. Selon ce jet, qui représente son habileté à prendre les vents et à gérer le grément, il obtient sa vitesse, indiquée selon les NR obtenus. Pour les bateaux à rames, c'est un jet de Physique + Équipage + Rame contre une Difficulté de 15 qui est nécessaire. Il est impossible de ramer durant une tempête. La vitesse est calculée selon les NR obtenus, correspondant à la cadence de croisière. Deux autres cadences sont possibles (voir sous le tableau), mais nécessitent un repos complet égal à la moitié du temps d'effort. La science navale limitée de Kor ne permet pas l'usage simultané des rames et de la voile, mais même les voiliers disposent de rames d'accostage et les galères ont toujours une voilure minimale pour compenser la fatigue de l'équipage.

	Jet de Navigation					
	Raté	0 NR	1 NR	2 NR	3 NR	4 NR
Encalmé (15)	0	0	1	1	1	2
Brise (10)	0	1	2	3	4	4
Vent léger (15)	1	3	4	5	6	6
Vent modéré (15)	2	4	5	5	6	6
Vent fort (15)	3 D	4	5	6	6	7
Coup de vent (15)	2 C	2 D	4 D	6	7	8
Tempête (20)	C auto	0 D	1 D	2 D	4	5

D : Risque de démâtage : Le capitaine jette 1D10 (sans aucun modificateur) sous sa Chance. Si le jet est supérieur, le mât se rompt. La vitesse passe à 0 et les dégâts à l'équipage sont à la discrétion du maître de jeu. Un mât de fortune peut être confectionné avec les matériaux restants. Le maître de jeu détermine la Difficulté du jet d'Artisanat : Charpenterie navale et le temps nécessaire. Un mât de fortune permet au mieux une vitesse égale à la moitié de la normale.

C : Risque de chavirer : Le capitaine jette 1D10 sous sa Chance. Le résultat est ajusté de la Stabilité du navire. Si le jet est supérieur, le bateau chavire, brisant sa mâture. Le maître de jeu détermine à son gré le devenir de l'équipage, des cargaisons et du navire. Ce dernier peut se retourner à nouveau, flotter retourné ou couler.

	Jet d'effort de rame					
	Raté	0 NR	1 NR	2 NR	3 NR	4 NR
1 à 20	0	1	2	2	3	3
21 à 50	0	1	2	3	3	4
51 à 100	1	2	3	3	4	4
100 à 200	1	2	3	3	4	5

Cadence de manœuvre : Vitesse x2, peut être maintenue (physique de l'équipage) heures.

Cadence de fuite ou d'éperonnage : Vitesse x3, peut être maintenue (physique de l'équipage) encablures.

Les courants

Il existe, par endroits, des courants plus ou moins forts, gênants ou avantageux. Selon le site, le maître de jeu peut décider de la présence d'un courant, de sa puissance et de son orientation. Il applique alors un des modificateurs ci-dessous. Aucun relevé précis des fonds marins ou de leurs courants n'est encore disponible, mais l'existence des plus connus se transmet par oral, de pilote à pilote. D'où l'avantage d'en avoir un à bord, au fait de tout ceci.

Courant	Lieu	Modificateur
Faible	Fleuves, côte proche	+/- 1 souffle
Marqué	Embouchure de fleuve (selon la marée)	+/- 1 ligne
Fort	Brisants, hauts-fonds, détroit +/-	1 colonne

Voies fluviales

La majorité des fleuves de Kor décrits sur les cartes du livre de base sont navigables sur de longues distances. Le plus courant est de les parcourir à la rame. Pour les voyages à la voile, les vents de terre sont au mieux des brises, parfois des souffles légers. Il est donc très rare de rencontrer des esquifs à voile sur les fleuves. Pour en remonter certains, les capitaines préfèrent recourir au halage, faisant tirer leurs navires par des hommes ou des bêtes sur la berge. Ce procédé évite d'épuiser les rameurs à contre-courant. Le halage permet des allures régulières de 4 km/h pour les embarcations légères et de 3 km/h pour les navires lourds.

Le combat naval

Comme la marine de guerre n'existe pas vraiment, se limitant à des transports de troupes, le combat naval se résume presque toujours à un abordage fougueux. Aucune nation de Kor ne se risque à détruire les navires ennemis au combat. Si, parfois, le feu est une arme de dernier recours, les bateaux sont trop rares et coûteux pour être envoyés par le fond. Les abordages sont souvent précédés d'un éperonnage, afin de garantir la jonction des navires. Les éperons de Kor sont toujours hauts, conçus pour percer les bordages, mais jamais la coque sous la ligne de flottaison. Les engins de siège ne sont jamais embarqués, étant trop lents d'utilisation et interdits par Ozyr sur son domaine marin.

Poursuite

Lorsqu'un navire tente d'en rattraper un autre, le meneur de jeu détermine, selon la visibilité, le nombre d'encablures qui les sépare. Chaque capitaine effectue un jet de Mental + Navigation contre une Difficulté de 15 pour tenter de modifier l'encablure. Par Niveau de Réussite, chaque capitaine prend une encablure à son avantage (échec : perte d'une encablure, échec critique : perte de deux encablures). De plus, le maître de jeu ajuste la distance entre les navires par le calcul suivant : (Vitesse du fuyard - Vitesse du poursuivant) x 10 = nombre d'encablures à ajouter. À tout moment, un des capitaines peut modifier sa voilure ou changer d'allure de rame, ceci entraînant un nouveau jet de vitesse selon les tableaux ci-dessus.

Au-delà de 100 encablures, le fuyard est hors de vue et soulagé. À 0, le fuyard est rattrapé. Le poursuivant peut tenter de se mettre bord à bord en brisant les rames de sa cible ou simplement lancer des grappins. Pour écraser les rames, chaque timonier effectue un jet de Manuel + Navigation contre une Difficulté de 10. Celui qui obtient le plus de Niveaux de Réussite prend son adversaire de vitesse et le percute tout en rentrant ses propres rames. La différence de Niveaux de Réussite multipliée par 10 indique le nombre de rames brisées. Cette manœuvre est très appréciée des capitaines de voiliers aux prises avec une galère et permet parfois à un fuyard de reprendre l'avantage.

Attaques contre les navires

Il arrive que des archers ouvrent le feu sur les équipages ennemis. Toute attaque est soumise à la Couverture du navire ciblé. Elle représente la structure du navire à même d'intercepter d'éventuelles flèches ou projectiles résultants d'un sortilège. Pour chaque attaque dirigée contre un matelot visible, un jet de pourcentage est effectué. S'il est inférieur ou égal à la Couverture, la Protection de Couverture est soustraite des dommages.

Éperonnage et arrimage

Pour aborder, les agresseurs lancent une bordée de grappins. Dans le cas où un équipage tranche les liens, une opposition se met en place. Les maîtres d'équipage effectuent des jets spéciaux de Social + Commandement + Cordes contre une Difficulté de 15 pour diriger leurs hommes. La Difficulté peut être modifiée pour l'équipage le plus réduit : +5 pour un équipage inférieur d'un tiers, +10 pour deux tiers. Le nombre de Niveaux de Réussite est comparé et la différence donne le nombre de liens solides arrimés.

Pour éperonner, les timoniers effectuent des jets de Manuel + Navigation contre une Difficulté de 15, afin de se placer. Celui qui réussit avec le plus de Niveaux de Réussite parvient à prendre l'autre à revers. Ensuite, un nouveau jet est effectué. Si l'attaquant

l'emporte à nouveau, le défenseur n'a pu se dégager et les navires s'encastrent. Si le défenseur se dégage de justesse, toute la manœuvre est à refaire.

Abordage

Pour aborder le navire opposant, les agresseurs effectuent des jets de Physique + Athlétisme contre une Difficulté de 15. Deux navires encastres réduisent cette Difficulté à 10. Le nombre de liens solides est ajouté au dé dans le cas d'un abordage flanc à flanc. Le combat se résout alors sur le pont d'un des navires, libérant la scène pour des actes de bravoure et des faits d'armes décisifs. Le meneur de jeu est alors libre d'interpréter la mêlée à son gré, laissant les personnages affronter leurs adversaires en combat singulier, alors que les équipages se combattent à l'arrière plan.

Types de navires

Bien que les navires soient nombreux, ils ne constituent que des variantes des coques énumérées ci-dessous. Le meneur de jeu veillera à définir les valeurs exactes correspondant à chaque navire rencontré.

Voilure : Modificateur aux jets de navigation à voile, rendant compte de l'efficacité des voiles (De +3 à -3).

Équipage : Passagers possibles, rameurs et équipage minimums nécessaires.

Noté (passagers/rameurs/équipage).

Physique : Capacité physique moyenne de l'équipage de rameurs (de 2 à 8).

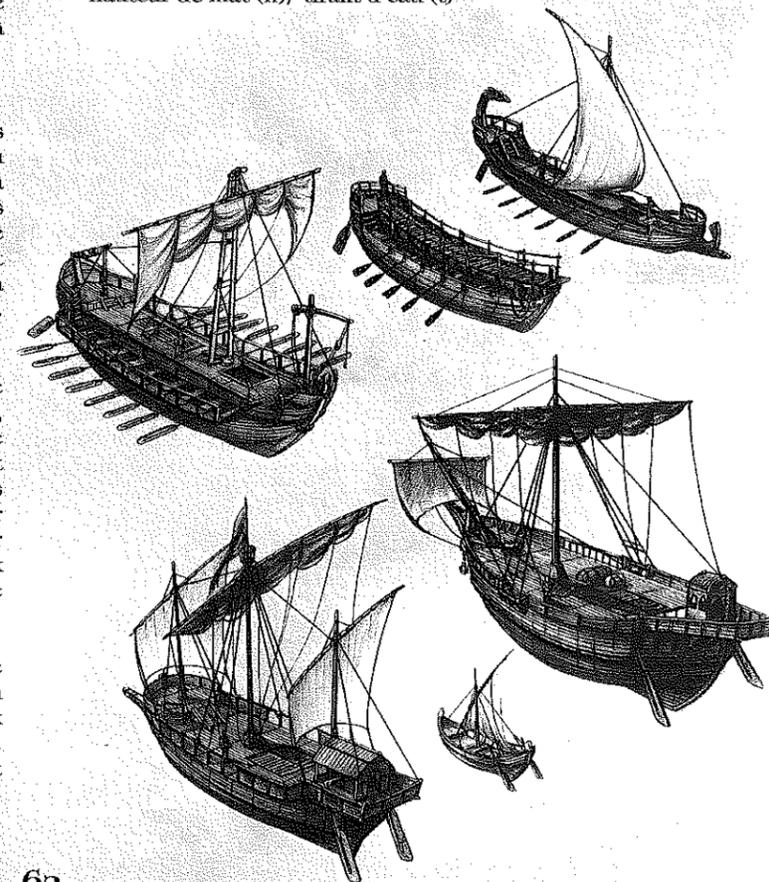
Rame : Compétence moyenne des rameurs motivés par un maître d'équipage (de 1 à 10).

Stabilité : Modificateur utilisé lors des risques de chavirement (de +2 à -2).

Couverture : Chance qu'un projectile soit intercepté par un obstacle salvateur. La protection est indiquée à côté.

Fret : Volume transportable en tonnes métriques

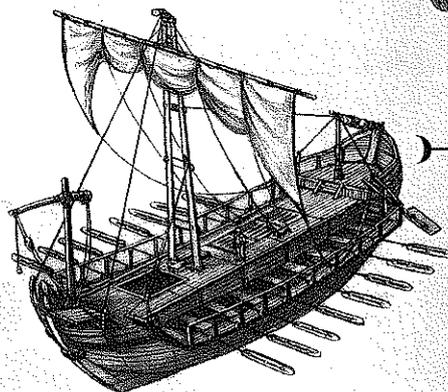
Dimensions moyennes : Longueur de coque (L) / largeur de coque (l) / largeur totale avec rames (lt) / hauteur de mât (h) / tirant d'eau (t)





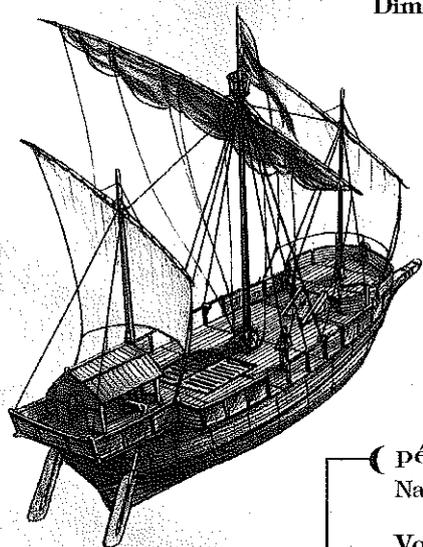
barque de pêcheur
Navire léger de mer et fleuves

Voilure : +1
Équipage : 6/2/1
Endurance : 5 à 7
Rame : 3 à 6
Stabilité : 0
Couverture : 5 % (5 pts)
Fret : 2
Dimensions : L 6m / l 1,5 m / lt 4m / h 2,5m / t 0,5m



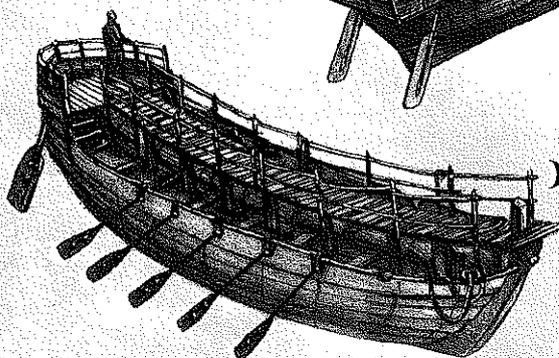
galère phénicienne
Navire lourd de transport en mer

Voilure : -3
Équipage : 30/50/5
Endurance : 4 à 6
Rame : 5 à 8
Stabilité : +2
Couverture : 20 % (10 pts)
Fret : 20 à 60
Dimensions : L 35m / l 12m / lt 18m / h 6m / t 1,5m



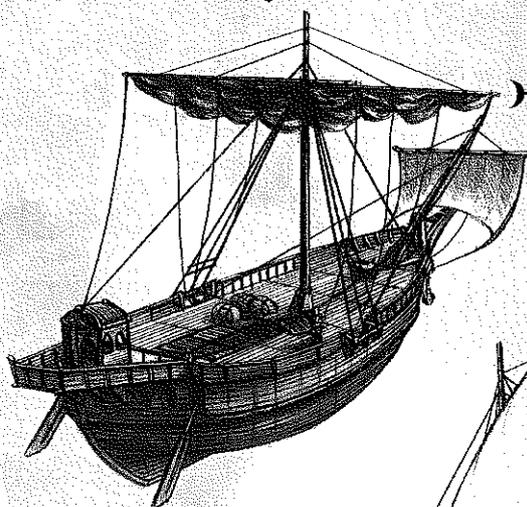
voilier oforien
Navire léger de transport en mer

Voilure : +3
Équipage : 25/8/20
Endurance : —
Rame : —
Stabilité : -1
Couverture : 15 % (8 pts)
Fret : 15 à 40
Dimensions : L 40m / l 12m / lt 16m / h 22m / t 2m



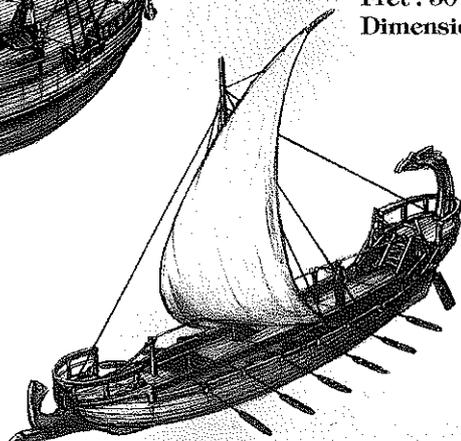
péniche impériale de solym
Navire lourd de transport fluvial

Voilure : NA
Équipage : 15/40/6
Endurance : 5 à 7
Rame : 4 à 7
Stabilité : +2
Couverture : 25 % (15 pts)
Fret : 10 à 30
Dimensions : L 25m / l 10m / lt 15m / h 3m / t 1 m



voilier jasporien
Navire lourd de transport en mer

Voilure : +2
Équipage : 30/10/25
Endurance : —
Rame : —
Stabilité : +1
Couverture : 25 % (12 pts)
Fret : 30 à 80
Dimensions : L 45m / l 5m / lt 19m / h 18m / t 3m

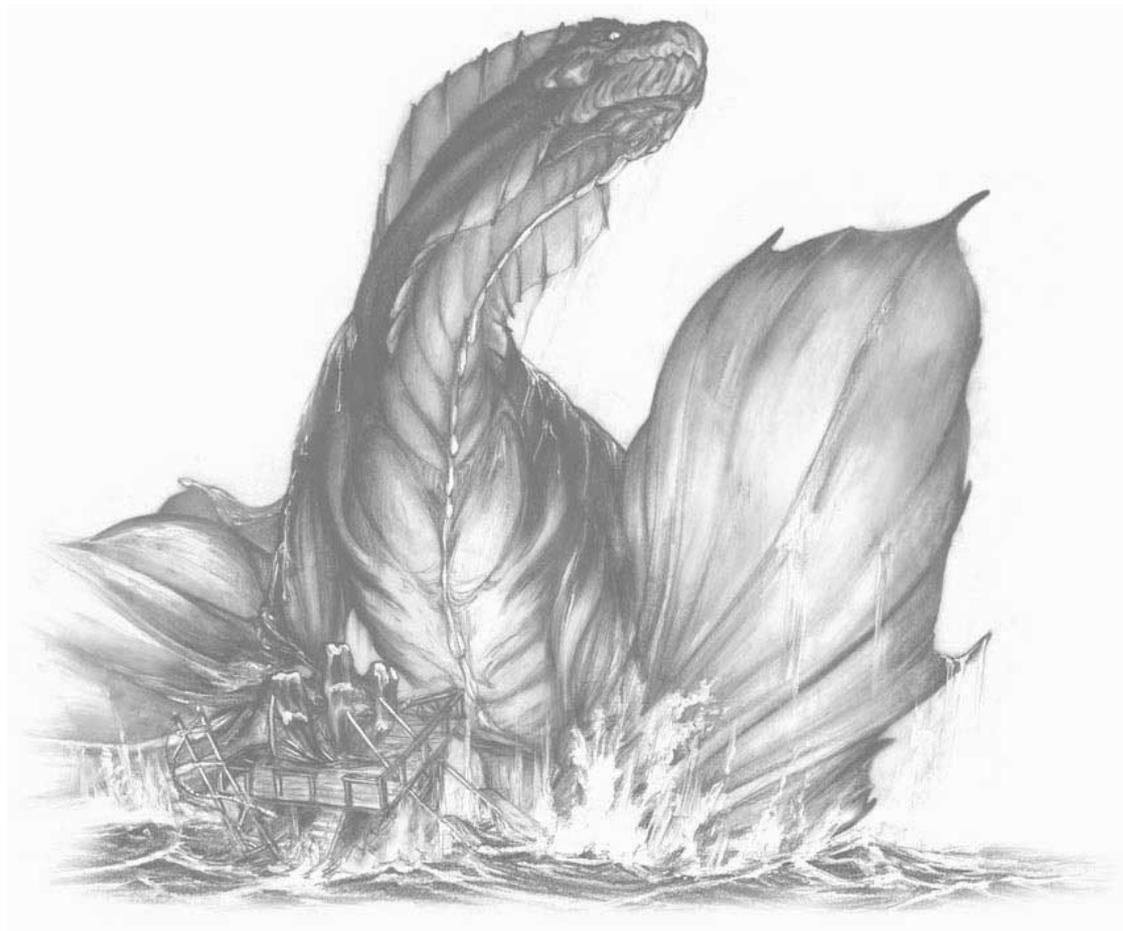


birème galym
Navire léger de transport en mer

Voilure : -2
Équipage : 20/40/4
Endurance : 4 à 8
Rame : 4 à 8
Stabilité : 0
Couverture : 15 % (8 pts)
Fret : 10 à 30
Dimensions : L 25m / l 8m / lt 13m / h 6m / t 1,5m

PROPHECY

Les Versets
D'Ozyr



Cette aide de jeu est faite pour vous permettre de continuer à utiliser les livrets draconiques de première édition en votre possession avec la seconde édition.

Comme toute mise à jour, celle-ci remplace les précédentes versions éventuellement en votre possession. Certaines modifications mineures pourraient apparaître par rapport à des mises à jour partielles que vous posséderiez, mais vous trouverez ici les versions finalisées et condensées de cette remise à niveau. Si des questions ou incompréhensions subsistent, vous pouvez tout à fait nous contacter sur la FAQ.

Les Compétences, capacités, lieux et objets qui sont redétaillés ici ne subissent comme modifications que celles indiquées. Par défaut, on considère que les autres points de règles restent inchangés si aucune mention n'en est faite.

Les Privilèges peuvent changer de coût, qui est alors redonné entre parenthèses. Comme pour les Compétences, les points de règles qui ne sont pas spécifiquement abordés ne sont pas modifiés.

Le Désavantage de la carrière de mage d'Ozyr n'est plus "acheté" comme en 1° Edition. Désormais, il peut remplacer un des Désavantages obligatoires du personnage (il est alors un « troisième choix » en plus des deux tirages sur la table p.80) si ce dernier a choisi d'interpréter un mage d'Ozyr.

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

Les versets d'Ozyr

Les écailles insoupçonnées

- Les écailles de la quintessence
Ces bonus sont définitivement acquis par le personnage. Ils peuvent permettre de devenir Expert par ce biais, mais pas de dépasser 15.

Privilèges

- Illuminé
Il ne s'agit pas d'un Avantage, mais bien d'un Privilège.

Carrières des érudits

- L'architecte**
Spécialisation : Architecture
Bénéfice : L'oeil de l'expert
[...]. Ce malus de 5 peut être annulé si les deux personnages communiquent par télépathie ou possèdent un moyen surnaturel de fusion des esprits (à l'appréciation du Mj).

Note : L'architecture est désormais un Don artistique.

L'astronome

Requiert : [...], Astronomie à 6, [...]

Le cartographe

Requiert : Manuel à 6, un Don artistique graphique (enluminures, dessin d'art, dorure ...) à 4, [...]

Le conteur

Requiert : Social à 5, un Don artistique (danse, chant, mime...) à 4, [...]

L'érudit

Spécialisation : une des Connaissances développées

L'herboriste

Requiert : Manuel à 5, Matières premières à 5, [...]

Bénéfice : A la racine de tout bienfait : [...], à n'importe quel jet impliquant les Compétences de Médecine, Premiers soins, Alchimie, Chirurgie et Herboristerie, ainsi qu'aux actions [...].

L'historien

Aucun changement

Le médecin

Bénéfice : L'os et le ligament

[...]. Chaque jour, il dispose d'un nombre de Niveaux de Réussite égal à son Statut qu'il peut attribuer à un jet de Médecine, de Chirurgie ou de Premiers soins réussi. [...]

Le navigateur

Requiert : [...], Manuel à 5, Commandement à 4, [...]

Note : La carrière de Navigateur est accessible aux castes énoncées dans la marge de la p.39 des Versets d'Ozyr

Le scientifique

Requiert : Mental à 6, Manuel à 5, [...], 20 Points dans les Compétences de Technique.

Spécialisation : Astrologie, Médecine, Alchimie, Chirurgie ou Mécanismes.

Désavantages des mages

- Instinct supérieur (2)
Peut remplacer un Désavantage Commun obligatoire.

Compétences des mages

- Cérémonie***
Dans le cas d'un protecteur, Prodiges ou paladin, il n'est pas nécessaire de posséder le Désavantage : Instinct supérieur.
Spécialisation : par méthode.

Privilèges des mages

- Détachement
Permet au maximum de doubler sa Volonté et de dépasser temporairement 10.



Intellectualisation

Il ne s'agit pas d'un Avantage, mais bien d'un Privilège.

Sortilège fétiche des océans* (4)

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

Magie usuelle

Les clepsydras

Leur création s'effectue avec Artisanat : Verrerie (Difficulté 25). Il faut une semaine de travail.

Il est possible de créer des clepsydras ensorcelés à partir de matériaux nobles comme du verre, ce qui demande alors un jet d'Artisanat : Verrerie (Difficulté 20) puis une cérémonie au Maître du Temps, Kalimsshar. Il suffit alors d'une journée de travail au total et la dépense de 3 points de magie de la Sphère de l'Ombre. La possession (et la création) de ces clepsydras ensorcelés est soumise à l'*Aval draconique*.

Disponibilité et prix

Clepsydras de verre Villes r/2500

Villages int/4000

Clepsydras magiques Villes tr/6000

Villages int/8000

Les marque-pages élémentaires

Leur création demande un jet d'Artisanat : Tannerie (Difficulté 10), puis un jet d'Artisanat élémentaire au choix (Difficulté 15). Les NR obtenus à ces deux jets s'ajoutent pour donner une appréciation de la qualité du marque-page obtenu. Il est de coutume de chercher à obtenir au moins un NR par Statut de l'érudit auquel il est destiné, mais pas plus, car cela constitue une faute de savoir-vivre très mal vue par les artisans et les érudits.

Disponibilité et prix

Villes pc/Statut*100

Villages pc/Statut*125

Les coraux

Leur adaptation demande un jet d'Artisanat élémentaire: Océans (Difficulté 15). Leur acclimatation demande trois jours d'effort et il est possible d'adapter un pied de 20 cm par un jet réussi, éventuellement doublé pour chaque NR obtenu (1 NR:40 cm, 2 NR:80 cm...)

Disponibilité et prix

Villes pc/taille*10 Villages c/taille*8

Faveurs

Souvenirs pluvieux

Permet de remonter 5+5/NR années en arrière.

Ceux qui bruissent

Le bonus acquis est de 2+2/NR.



Sphère des océans



Sorts de niveau I

Les cercles du nénuphar

Complexité : 20

Discipline : Magie instinctive

Coût : 3

Temps d'incantation : 3 actions

Difficulté : 17

Clés : mains ouvertes, paumes vers le sol, rune des Océans

Effets : ce sortilège très utilisé par les navigateurs et les enseignants des Sources permet de faire flotter des objets inanimés ou des personnes immobiles à la surface de l'eau. Il fait flotter 10 kg, et chaque Niveau de Réussite multiplie ce poids maximal par 10. Ce sortilège n'affecte qu'un objet ou être, pour une durée égale au niveau de la Sphère des océans en heures. Si la personne ou l'animal bouge violemment (porte un coup, se débat ou gesticule), le sort se dissipe en un tour.

L'onde

Complexité : 15

Discipline : Magie Invocatoire

Coût : 2

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 17

Clés : gourde d'eau, sable, poussière ou terre, rune des Océans

Effets : en versant un peu d'eau dans le creux de sa main, le mage voit tomber à terre assez de liquide pour dessiner sur le sable les contours des sources, lacs et rivières présentes dans un rayon de 10 kilomètres par Niveau de Réussite. Une carte des cours d'eau se forme alors à ses pieds, lui permettant de localiser les plus proches.

La marée des souvenirs

Complexité : 25

Discipline : Magie Invocatoire

Coût : 6

Temps d'incantation : 6 tours

Difficulté : 18

Clés : gemme transparente de grande valeur (à réduire en poudre et à lancer dans le bassin, consommée), robe ou vêtements blancs, cercle runique des océans tout autour du bassin.

Effets : en plaçant un objet ou un être vivant dans un bassin, un lac ou toute autre volume assez grand pour l'immerger totalement, le mage provoque une transe qui fera résonner des souvenirs, lui permettant d'user de psychométrie. Le mage doit avoir une idée précise de ce qu'il souhaite savoir pour "voir" (en gardant les yeux fermés) des images se former dans son esprit. Avec un Niveau de Réussite, il ressent de plus les sensations de l'objet ou de l'être vivant, et avec trois, il perçoit le contexte sonore. Les visions durent Sphère minutes, chaque minute permettant de remonter d'un siècle.

De l'eau à l'os

Complexité : 20

Discipline : Sorcellerie

Coût : 4

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 15

Clés : mélange d'eau de mer et de coraux (consommé), sculpture à créer à partir du mélange (Don artistique: Sculpture Diff. 15), Outils gravés de la rune des océans

Effets : pour procéder à ce rituel, le mage doit réunir suffisamment d'eau de mer et de coraux pour façonner, par magie et par sculpture avec des outils sacrés, une statue de la taille et de la corpulence d'un homme. La magie opérant, cet étonnant golem prend les traits, les attitudes et la pose désirés par le mage, avec une précision stupéfiante. Il est ainsi possible de façonner une statue à l'effigie de tout homme connu du mage, vêtements, couleurs et équipement compris. La statue est faite de corail dur comme de l'os et disparaît dès qu'elle est brisée. Le mage ne peut en façonner qu'une à la fois.

Coursier des profondeurs

Complexité : 20

Discipline : Magie Invocatoire

Coût : 12

Temps d'incantation : 15 tours

Difficulté : 15

Clés : Encens d'Ozyr, posture (à genoux au bord d'une étendue d'eau, prosterné), cercle runique des océans

Effets : A la fin de la méditation, le mage sort de transe alors que les runes du cercle émettent des rayons de lumière bleu-vert qui jaillissent vers le ciel. Le magicien attire alors l'attention d'un fils d'Ozyr (le plus proche) pour lui demander conseil ou solliciter un transport personnel vers une destination précise. Le dragon est de la seconde tranche d'âge + 1/ NR. Le dragon vient par ses propres moyens (et donc peut mettre un moment à arriver), n'a aucune obligation vis à vis du mage et ne vient pas pour se battre (il a d'ailleurs probablement d'autres affaires à régler). Le magicien doit avoir une bonne raison de demander de l'aide, et seule une grande révérence assurera l'amabilité de l'Ailé.

Les dragons d'Ozyr peuvent priver l'invocateur de l'usage de sa Sphère des Océans pour un jour par tranche d'âge s'ils estiment que sa requête est futile, mais usent peu de violence physique. Par nature, les dragons des océans seront curieux et attentifs à l'exposé du mage. Ce n'est qu'après réflexion qu'ils s'exprimeront et prendront leur décision. Ils seront souvent assez sévères envers un mage qui les sollicitera pour de l'aide, et ne se priveront pas de le tancer pour son incompetence. Toutefois, l'homme étant faible et faillible, ils accorderont leur aide contre des quêtes ou des promesses d'actes symboliques et personnels (s'impliquer dans une aventure draconique, offrir bénévolement ses services à une caste pour un temps donné, parfaire un savoir...) Les dragons d'Ozyr préfèrent donner des conseils que d'agir directement et leurs services coûteront au mage. Ils vérifient toujours les promesses et en cas de manquement, prendront des sanctions sociales très lourdes (procès, déchéance, quête expiatoire) ...

Sorts de niveau II

Enfant d'Ozyr *

Complexité : 40

Discipline : Magie instinctive

Coût : 4

Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 17

Clés : une perle de valeur, yeux clos, respiration retenue, rune des Océans

Effets : En lui faisant retenir sa respiration et en la faisant empoigner hermétiquement la perle, le mage ralentit le rythme cardiaque de la cible. Cette dernière peut alors se passer d'air pendant (Sphère des océans)+3/ NR tours. Quand les effets du sortilège se dissipent, la cible ne dispose que de quelques secondes d'oxygène... Si le mage est en contact physique avec la cible (ou s'il s'agit de lui même), il peut alors prolonger les effets du sort de (Sphère tours) en re-dépensant 4 points de magie. Cela ne compte pas comme un nouveau lancement du sort. Ce sort ne fonctionne que si le mage et sa cible sont aspergées d'eau.

L'esprit, au-delà du corps

Complexité : 40

Discipline : Magie Invocatoire

Coût : 7

Temps d'incantation : 30 mn

Difficulté : 22

Clés : bord de mer, bandeau de lin blanc marqué d'une rune des Océans, position du lotus

Effets : pour lancer ce sortilège, le mage ferme les yeux et s'y noue un bandeau. Puis, en conservant les mains en coupole, il médite une heure (environ 12 tours, revoir marge p.66 de la Colère des dragons) en se concentrant sur le flux des vagues. Ensuite, pendant une durée de Sphère heures, il voit ses Attributs Physique, Manuel et Social réduits à 0. Son Attribut Mental, est augmenté de la valeur cumulée des trois autres. Les rares actions physiques et manuelles du personnage sont augmentées de 10 pendant la durée du sortilège, qui se dissipe si le bandeau est ôté. Toutes les actions requérant la vision sont impossibles, et le meneur de jeu reste juge de ce que le personnage

peut ou ne peut logiquement accomplir dans cette position, car il perd conscience de son propre corps. A la fin du sort, le personnage a besoin de dix minutes pour reprendre conscience et pouvoir se mouvoir normalement.

De l'os à la vie

Complexité : 40

Discipline : Sorcellerie

Coût : 10

Temps d'incantation : 2 heures

Difficulté : 22

Clés : gemmes de valeur liées aux océans (aigue-marine, saphir, lapis-lazuli, au moins 1000 df, consommées), chant des Puissances Marines (Don artistique : Chant Diff. 15), immergé dans l'eau jusqu'aux épaules

Effets : en plaçant une statue façonnée à l'aide De l'eau à l'os dans une large étendue d'eau naturelle (lac, cascade, mer, etc...), le mage peut invoquer la puissance des Océans et animer son œuvre, qui deviendra capable de se mouvoir et d'effectuer des actions physiques, mais non de parler.

L'enchantement confère à la statue des Caractéristiques et Attributs définies ci-dessous, des Compétences Physiques et Manuelles identiques à celles du mage mais aucune faculté magique ou Capacités tels que des Faveurs, Techniques, Privilèges...

Les Caractéristiques du mage sont additionnées et réparties dans celles du golem (maximum 10). Il en va de même pour les Attributs (maximum 10). Les Compétences sont par contre identiques à celles du mage (sauf en Mental et Social qui sont absentes). Le golem comprend les volontés du mage, (lui seul étant capable de le commander), et accomplira de son mieux les tâches lui étant confiées. Il reste animé un nombre de jours égaux à la Sphère des Océans et se dissipe aux premiers rayons du soleil du matin suivant le dernier jour.

Sorts de niveau III

Les embruns de la

Marée-Mère

Complexité : 60

Discipline : Magie instinctive

Coût : 7

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 22

Clés : diamant pur, gourde d'eau pure, rune des Océans, longue expiration

Effets : En déversant lentement le contenu d'une gourde au sol, le mage tend la main vers une créature vivante et provoque l'évaporation de ses fluides vitaux. Dès le lancement du sortilège, la victime subit 10+1D10/NR points de dommages sans aucune résistance possible (ni armure, ni esquive, ni parade, seules les capacités immunisant aux sort peuvent être envisagées). Les embruns de la Marée-Mère sont actifs autant de tours que la sphère des océans du mage divisée par deux (arrondie au supérieur). Les effets physiques sont visibles, la peau se dessèche à grande vitesse et une insoutenable douleur torture la victime.

De la vie à l'océan

Complexité : 50

Discipline : Sorcellerie

Coût : 15

Temps d'incantation : 5 heures

Difficulté : 26

Clés : poudre d'écaille de dragon d'Ozyr (consommée), hymne d'Eveil Suprême (Don artistique : Chant Diff. 22), sang du mage (provoque une Egratignure et une blessure Légère, à asperger sur le golem. Les traces de sang disparaissent immédiatement)

Effets : ce sortilège constitue l'ultime étape de la création du golem des Océans et permet au mage de manipuler les énergies primordiales et de conférer à une statue créée par De l'eau à l'os des capacités physiques considérables et des Compétences de son choix. Le mage fait la somme de ses Caractéristiques et répartit ces points dans les Caractéristiques du golem – dans la limite de 15 par Caractéristique. Il fait ensuite de même pour les Attributs – 12 maximum – et dans chacun des groupes de Compétences – 15 maximum, les points d'un groupe ne s'attribuent que pour ce groupe.

Chaque NR obtenu peut devenir un multiplicateur pour UN des groupes de points (Caractéristiques, Attributs, Physique, Mental, Manuel, Social). Ainsi, un NR peut permettre de multiplier un des ces groupes par 2, deux NR par trois, etc... Les NR peuvent être répartis sur plusieurs groupes (un NR pour un x2 sur un groupe et un autre pour un x2 sur un autre). Le golem peut porter et manier toutes les armes et armures que le mage est en mesure de lui fournir. Il n'est pas conscient de sa propre existence et ne possède pas de sentiments. Il est dénué d'humour, d'imagination ou d'un réel sens artistique (il ne maîtrise que les techniques, pas la flamme qui donne vie à une œuvre). L'enchantement d'animation reste actif jusqu'au prochain matin du jour des Océans.

Equilibre ultime

Complexité : 65

Discipline : Magie Invocatoire

Coût : 13

Temps d'incantation : 6 tours

Difficulté : 25

Clés : une journée entière de cérémonie (RES+Conn. de la Magie Diff. 20), Chant Spirituel (Mental+Don artistique : Chant Diff. 15), robe de cérémonie bordée d'une rune des océans en fils d'or.

Effets : Ce sortilège permet de purifier l'esprit perturbé d'un être humain. Il chasse les traumatismes, atténue les ravages de l'âge et ré-instaura l'équilibre mental. Le mage doit accomplir une cérémonie s'étendant des premières lueurs de l'aube jusqu'à la tombée de la nuit. Le est placé dans la mer et son corps se met à flotter seul. Au terme d'une journée de prières, en prononçant les mots de pouvoir du Chant Spirituel, le mage demande à Ozyr de ré-insuffler l'équilibre perdu...

Un homme ne peut bénéficier de ce sortilège qu'une seule fois dans sa vie, quelles que soient les circonstances. Seul un mage ne possédant aucun point en Tendances Homme et Fatalité peut lancer ce sortilège, et celui qui en bénéficie voit ces deux Tendances réduites à 0. Il peut également rayer des Désavantages mentaux à raison d'un point de Désavantage par point du mage en Sphère des océans. Une seule tentative est possible dans toute une vie et il arrive qu'Ozyr refuse d'accorder cette faveur – que le jet soit réussi ou non – si le bénéficiaire est jugé indigne.

Sceau d'Ozyr

Complexité : 65

Discipline : Sorcellerie

Coût : 2

Temps d'incantation : 30 mn*

Difficulté : 17

Clés : cachet de cire, lettre soigneusement rédigée et enluminée durant l'incantation (Manuel+Don artistique : Enluminures Diff. 15), encre mêlée de cristaux de sel-gemme (consommée).

Effets : A la fin du sort, en scellant le parchemin avec ce sceau et en y apposant des enluminures sacrées, le mage prononce le nom de la seule personne capable de l'ouvrir. Si le sceau est rompu par une autre personne, une brusque vague d'eau bouillante balaie la surface du parchemin, dissolvant instantanément le texte en une tache d'encre. Ce sort dure un Augure, après quoi l'énergie élémentaire des océans imbibe le parchemin et le change en une pulpe grisâtre et illisible.

* Ce sort se lance tout au long de l'écriture d'une lettre calligraphiée par le mage (ou par un scribe, auquel cas le mage doit être en contact avec lui).

