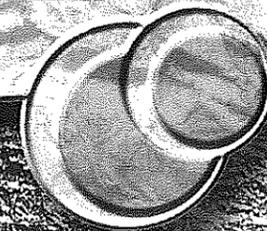


PROPHECY



SUPPLÉMENT SECRETS DU MONDE ET SCÉNARIO

ce supplément de 64 pages ne peut être vendu sans l'écran qui l'accompagne

CRÉDITS

*" Rares sont les hommes capables de construire seuls, de créer seuls, de vivre seuls...
Etrangement, contrairement à nous autres, il semble que l'homme ne puisse rien réussir sans le soutien des siens "*
- Kezgr, Grand Dragon du Métal

développement de l'univers/
responsable de gamme

thomas féron

adaptation 2^e édition

antoine clermont, thomas féron

visuel d'écran

aleksi briclot

coordination graphique

thierry masson

nouvelles originales

philippe tessier

illustrations

intérieures

gregory blot

thomas labourot

thierry masson

frank poterlot

anne rouvin

vincent tranouy

textes originaux

benoit attinost julien blondel,

thomas féron, geoffrey picard,

philippe tessier

scénario

"la dame qui pleure"

alexandre amirà

index

isabelle vassaux

Thomas Féron tient à remercier tous ceux qui par leurs questions, leurs doutes, leur présence et leurs choix ont su faire de Prophecy ce qu'il est maintenant.

Merci à Guillaume, Vincent et Vincent, Philippe et Aurélien.

Merci à Marc, Philippe et Croc.

Merci aux Séverines qui voient pas leurs Thomas.

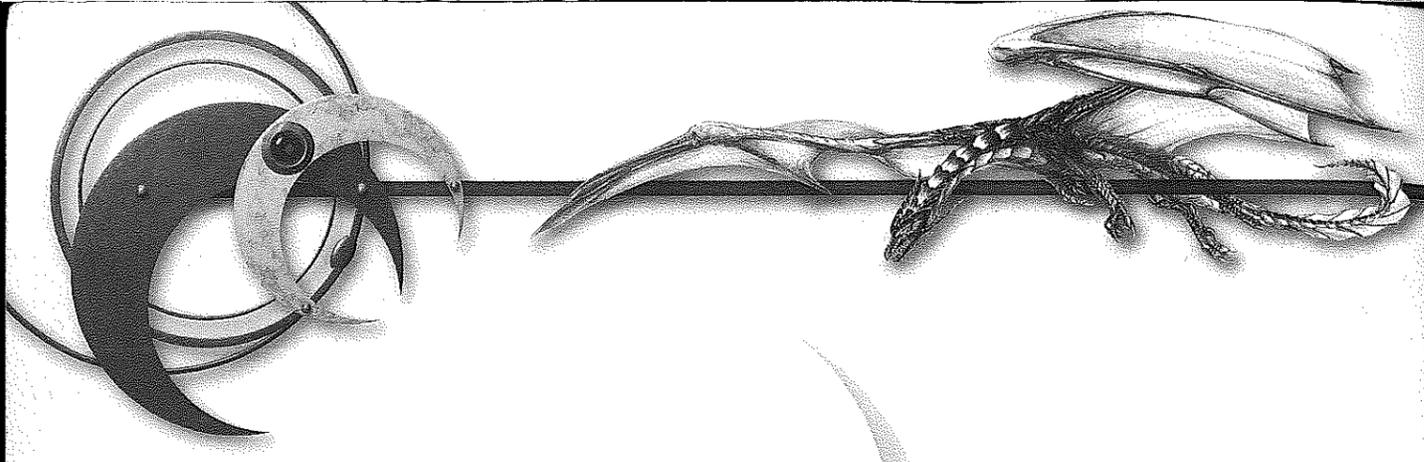
Merci à tous ceux qui nous ont suivi depuis le début envers et contre tout...

Merci à vous qui jouez, explorez et faite vivre ce jeu en nous supportant...

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

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

La deuxième édition de Prophecy entraîne d'importantes modifications techniques et des changements mineurs à propos du monde de Kor. Afin de vous permettre d'utiliser les suppléments que vous possédez déjà, une mise à jour va être graduellement disponible sur le site www.asmodee.com (rubrique téléchargement) à partir d'avril 2002. À la suite des aides de jeu parues dans Backstab (38 et 39), vous trouverez sur ce site les informations nécessaires pour convertir les personnages, créatures, sorts, capacités spéciales et équipements décrits dans les livrets draconiques, les Grands Dragons et les Secrets de Kalimsshar.



sommaire

CHAPITRE PREMIER
LES TOURMENTS DE L'HISTOIRE **p.3**

DANS LE SECRET DES GRANDS DRAGONS p.6

LE SEIGNEUR DE L'OMBRE p.12

LA TENDANCE FATALITE p.15

LE COMPAGNON DES HOMMES..... p.18

LA PROPHÉTIE p.24

CHAPITRE DEUXIÈME
D'HOMMES ET DE DRAGONS **p.27**

LES FACTIONS SECRÈTES p.30

LES ORPHELINS..... p.34

LES DERNIERS IMMORTELS p.36

LES VESTIGES DU PASSÉ p.41

CHAPITRE TROISIÈME
LA DAME QUI PLEURE **p.47**

SCENARIO p.50

INDEX DU LIVRE DE BASE **p.62**

LES TOURMENTS DE L'HISTOIRE





La forge résonnait du choc du métal contre le métal. Là, dans les profondeurs d'une caverne éclairée par la seule lueur des braises ardentes, un homme trapu, à la barbe en bataille, tentait de maîtriser le plus pur des métaux. Depuis des mois, il luttait pour dompter une parcelle du corps de Moryagorn, infime fragment de métal au pouvoir insondable, mais plus il croyait modeler les courbes de l'élément capricieux, plus le métal, feignant de céder sous le feu et les coups de marteau, semblait prendre plaisir à se rebeller. Du métal... Comment nommer cette matière, cet éclat doté d'une vie et d'une conscience propres ? Comment dompter cet élément capable, pour peu qu'un artisan parvienne à le soumettre à sa volonté, de créer les plus fabuleuses des armes ?

Il lui avait suffi d'un regard, plongé au plus profond des ombres de cette mystérieuse petite échoppe de Dungard pour repérer l'éclat incomparable des pépites encore brutes. A ses questions, l'infirme chenu qui tenait la boutique avait répondu par des propos évasifs, sa face grêlée dissimulant un sourire. Le prix qu'il en réclamait était sans rapport avec les possibilités fabuleuses qu'Ornack sentait envahir son esprit. Obnubilé par le sac crasseux issu d'une mine quelconque, il avait jeté sa bourse aux pieds de l'homme avant de repartir en serrant contre son tablier le mystérieux métal. Jamais il n'aurait pu dire pourquoi il avait remarqué la boutique, ni même ce qu'elle contenait d'utre ou même pourquoi il en était le seul client...

Remarqué par Kezryr lui-même, surnommé le Façonneur par ses compagnons de caste, Ornack avait tout de l'artisan talentueux et passionné. Des mois durant, il était resté attelé à l'ouvrage, les yeux luisants de sueur et d'excitation. Jusqu'à ce soir, où trop absorbé par son travail pour entendre résonner la lourde porte de la forge, il ne remarqua pas l'entrée de l'individu dont l'ombre, démesurément amplifiée par les flammes ondoyantes de la forge, se découpa soudain sur les parois de la caverne, puis sur les marches taillées de l'escalier de pierre, pour s'avancer dans l'ancre du forgeron.

- Le corps de mon père ne se laisse pas dompter facilement.
Si Ornack avait été surpris par le nouveau venu, il n'en laissa rien paraître. Il marqua un temps d'arrêt et, à l'aide d'une tenaille, brandit devant lui la lame incandescente.
- Ce métal est prodigieux, répondit-il. Il exige la perfection, tout comme moi. Il ne tolère aucun défaut. Je crois que, cette fois-ci, il est satisfait.
En effet, la lame ne se tordait plus et demeurait telle qu'Ornack l'avait forgée. L'artisan allaît la plonger dans le bac d'eau quand l'ombre encapuchonnée retint son geste.
- L'eau ne peut refroidir une lame rougie au feu de Kroryn, une lame issue du corps de mon père. Donne-la moi !
La silhouette mystérieuse rejeta en arrière la lourde capuche qui masquait son visage altier. Elle tendit le bras pour saisir le métal incandescent à pleine main puis, passant l'autre main sur la lame, lui conféra une teinte argentée et lumineuse.
- Rien ne pourra jamais calmer la fureur de cette arme. Que le Sang de Kezryr l'apaise, qu'il soit le fourreau de son feu prodigieux, et que l'homme puisse enfin l'honorer de sa main.
Le forgeron regarda sans mot dire s'accomplir le prodige puis, quand Kezryr eut terminé, il récupéra la lame. Elle était tiède, mais très agréable au toucher. Les yeux du forgeron brillaient d'admiration. Jamais une arme ne serait à la fois plus légère et plus résistante.
- Il te reste à lui donner la parure qui lui convient.
- Que va-t-elle devenir ? demanda Ornack, sans quitter l'arme des yeux.
- Quand le moment sera venu, répondit Kezryr, je révélerai aux forgerons le secret de ce métal. Pour l'instant, conserve-la avec soin.
Le Grand Dragon quitta la forge, laissant Ornack seul avec sa création. Ce dernier posa la lame sur l'enclume et s'attela à la fabrication d'une garde digne de son chef d'œuvre. Après plusieurs heures d'un labeur acharné, il sentit la fatigue l'envahir et gagna sa chambre pour se reposer. La forge était redevenue silencieuse. On n'y entendait plus que le crépitement des braises du foyer et un léger murmure qui semblait émaner de l'épée enchantée. Soudain, dans un recoin de la grotte, les ténèbres s'animent. Une ombre ondula vers l'enclume, tel un reptile vaporeux. L'obscurité prit forme et, quelques instants plus tard, un homme contemplait l'arme fabuleuse. Il tendit la main, saisit l'objet de sa convoitise et l'observa un long moment. Puis, dans un souffle, il disparut en emportant son butin.



Même de nuit, les rues de Dungard sont toujours très animées. Quand le sombre voleur réapparut dans les ombres de la Cité du Métal, il resta tapi quelques instants dans l'obscurité de la nuit, puis quitta promptement la ville. Dès qu'il en fut suffisamment éloigné, sa morphologie se modifia. Son corps devint énorme, couvert d'écailles et d'excroissances osseuses, ses bras et ses jambes s'allongèrent pour se transformer en puissantes pattes griffues, son cou s'étira démesurément et ses traits devinrent un cauchemar de cartilages fendu par une gueule hérissée de dents ivoirines. Sur son échine jaillirent deux gigantesques ailes d'ombres.

Quelques souffles plus tard, le dragon s'envola majestueusement, étreignant dans l'une de ses griffes un morceau de métal palpitant. Son périple le mena jusqu'aux nuages soufrés d'Ankar, la Cité du Feu qu'il survola silencieusement, avant de surplomber les noires cimes de la Chaîne de la Griffes, puis les terres de l'empire Zâl, la cité de Griff, la forêt de Solor et la Pomyrie, enfin, qu'il atteignit avant l'aube. Là, il se détourna des grandes villes et se posa près d'un petit village situé au sud, à la frontière des Terres Galys.

Le dragon y connaissait un forgeron, particulièrement habile et versé dans certains arts magiques. Reprenant son apparence humaine, il pénétra dans l'atelier pour y déposer l'arme puis, sans bruit, se faufilant dans les ténèbres, il se rendit dans la chambre à coucher. L'artisan et sa femme dormaient profondément. Le dragon se pencha sur le vieil homme et lui susurra à l'oreille quelques mots qui suffirent à graver dans ses rêves les secrets de l'épée.

Au matin, lorsque le forgeron découvrit aux côtés de la lame merveilleuse un minéral semblant fait de ténèbres, il se mit immédiatement au travail et mêla l'or et l'argent à l'obscurité. Du métal fait d'ombres, il fit la plus belle des gardes, travaillant sans relâche, prenant à peine le temps de se reposer ou de se nourrir. Puis, un matin, le calme revint dans son atelier. Le forgeron s'était endormi.

Après son réveil, l'épée avait disparu. Tout ceci n'avait-il été qu'un rêve ? Il aurait été tenté de le croire s'il n'avait, tout au fond de lui, la certitude d'avoir été l'instrument d'un dragon qui, pour le récompenser, lui avait fait du don du secret et offert de façonner la chair même de Moryagorn. Ce secret, il devrait le transmettre, car telle était la Loi du Compagnon.

...

Sornal découvrait le doute. Depuis des semaines, il vivait en ermite dans le marais des Ombres, cherchant vainement à comprendre ce qui lui était arrivé. Lui, membre de la caste des combattants, lui qui avait retenu l'attention de Kroryn, avait tout abandonné pour sauver un "hérétique". Aujourd'hui, il se trouvait banni de la société draconique. Loin de partager pas les idées humanistes, peu désireux de se soumettre à Kalimsshâr, il devenait...un homme sans idéal.

Près de sa hutte improvisée, Sornal restait prostré, les yeux rivés sur le feu qu'il avait réussi à allumer avec quelques branches mortes. Perdu dans ses pensées, il ne prêtait aucune attention à ce qui l'entourait.

- Des questions, toujours des questions, dit une voix aussi vieille que le temps. Sornal tourna lentement la tête. Il n'était pas surpris que le dragon d'ombre soit revenu. Après tout c'était cette créature qui les avait envoyés, lui et ses compagnons, chez cet hérétique.

- Que viens-tu donc encore manigancer, serviteur de Kalimsshâr ? dit-il d'une voix désabusée. Le dragon s'approcha et se coucha près du feu. Sornal avait beau se sentir tout petit, face à cette énorme masse de muscles, de pointes et d'écailles, il n'éprouvait aucune peur.

- Je t'apporte un présent qui, je l'espère, saura t'aider à trouver des réponses.
- Je ne veux rien de toi, fils du Corrupteur !
- Tss, tss ! dit le dragon en secouant son énorme tête. Ecoute ce que j'ai à te dire avant de refuser mon offre. Je peux t'aider à trouver ta voie. Je ne demande rien en échange ! Discutons, comme deux solitaires que nous sommes, peut-être en sortira-t-il quelque chose d'utile ! Quant à mon cadeau, je te le laisserai après notre conversation. Tu seras libre de l'accepter ou pas. Cela ne me vexera nullement.



DANS LE SECRET DES GRANDS DRAGONS

L'histoire du monde, telle que la décrivent les premières pages de *Prophecy*, n'a rien du récit que pourraient en faire les fils de Moryagorn, seuls êtres vivants capables de retracer la véritable évolution des hommes et de la Terre Sacrée des Dragons. Ces pages, accessibles à tous, ne regroupaient volontairement que les grandes phases, les principales légendes d'un passé connu par l'ensemble des historiens et des bardes qui, par leurs contes, dévoilent l'histoire du monde aux jeunes générations. Pour offrir au meneur de jeu toute la lumière dont il a besoin, les textes qui suivent présentent sous leur vrai jour les errances méconnues, alliances interdites et autres découvertes que les neuf Grands Dragons, présents à l'origine du monde, restent les seuls à connaître. Il va sans dire que ces révélations fondamentales constituent autant de secrets que les joueurs, et surtout leurs personnages, ne doivent apprendre qu'au prix de certaines précautions...

LES ÉRIES

Plusieurs fois, au cours de leur longue histoire, les Dragons s'isolèrent dans leurs domaines privés pour méditer et songer à l'avenir. Ainsi, Khy passa de longues années au bord de l'obscurité, Heyra sommeilla au plus profond de ses forêts et Ozyr, dans l'intimité inviolée de ses océans, contempla silencieusement l'évolution de ses frères et sœurs. Ces terres, où les Grands Dragons disparaissaient, constituaient bien souvent de véritables sanctuaires dont ils



"Tu vantais la sagesse et la mémoire de tes Élus, Ozyr, ma sœur, mais l'un d'eux se souvient-il seulement des temps où il n'existait pas encore ?"

-Kalimsshar

interdisaient l'accès aux autres descendants de l'Être Primordial. C'est là qu'ils créaient des nouvelles espèces - avant de les détruire, comme un sculpteur qui cherche la perfection. Toutes sortes de plantes, d'animaux et d'esprits y vivaient, sous l'aile bienveillante de leur créateur. Dans la majorité des cas, il ne s'agissait que d'êtres ou de végétaux issus de l'élément brut du Grand Dragon, tels les chiens de feu de Kroryn ou les ondes aquatiques avec lesquelles Ozyr conversait longuement. Ces contrées élémentaires furent en partie détruites lors des guerres fratricides, puis lorsque les Dragons se liguèrent contre Kalimsshar, mais il est toujours possible de s'y rendre. Ainsi, chaque fois qu'un magicien ouvre un portail, il a toujours une petite chance de créer un passage vers ces antiques refuges. Si les Éeries ne ressemblent bien souvent qu'à de grandes vallées dépourvues de vie, où seuls quelques roches inanimées brisent le paysage, il est toujours possible d'y rencontrer un dragon, fils du souverain des lieux, furieux qu'un intrus ose pénétrer dans cette région - au pire, une créature survivante des temps anciens qui prendra soin de réduire à néant

les importuns et autres mages aventureux... Quelques uns de ces sanctuaires furent épargnées par les ravages de la guerre. Par exemple, les Éeries d'Ozyr restaient trop profondément enfouies sous les flots pour être accessibles, et certaines de Nanya, nichées dans l'Éther, ne comportent aucun lien physique avec le monde des hommes. Les Éeries ne constituent pas un univers "parallèle", bien que l'imagerie populaire fasse grand usage de ce genre de terme magique, mais de véritables lieux physiques, existant soit sur le monde, soit dans celui des rêves. Sources de puissance élémentaire, refuges d'une vie oubliée ou bannie par l'histoire, havre de paix ou de désolation, les Éeries sont capables d'alimenter toutes sortes de légendes et d'aventures, pour peu que les meneurs de jeu respectent les proportions de ces sites, sans commune mesure avec celles de Kor, et la nature magique indissociable des moindres de leurs habitants.

LES ERRANCES DE SZYL

Au regard de l'histoire, beaucoup d'hommes ont tendance à minimiser l'influence du Grand Dragon des Vents, longtemps considéré comme un simple amoureux de la vie, à la voix et aux actes moins importants que ceux de ses pairs. Mais il est un événement que personne ne conte et que même Khy, qui en fut le témoin, n'a jamais mentionné.

Les faits remontent à l'époque où le fils de Kezyr, revenu des ténèbres recouvrant la moitié du monde, s'abîmait dans la contemplation des Étoiles. Szyl vint se poser à ses côtés et tenta de le raisonner. "Nous sommes tous fils de Moryagorn, frère..." avait-il commencé. "Nous sommes unis par le sang." Mais Khy restait silencieux, observant les Étoiles avec une intensité que rien ne semblait pouvoir affaiblir. Furieux, Szyl s'éleva dans les airs et interrogea les astres du regard, ne découvrant qu'un mutisme aussi profond que celui de son frère. Il prit alors de l'altitude, à la recherche d'une réponse, et s'éleva de plus en plus haut, crevant bientôt le dernier des nuages pour goûter au froid de l'espace et du vide. Jamais un Dragon n'avait franchi pareille limite. Mais comme il ne trouvait toujours aucune réponse, Szyl poursuivit son périple et s'égara dans le vide, flottant de longs siècles durant sur les courants étherés de l'espace. Là, dans le silence infini, il observa longuement les contours de l'astre où sommeillait Moryagorn, s'attachant aux moindres reliefs, aux plus infimes détails. Grisé d'excitation et de solitude, il s'empara d'un météore qu'il garda dans sa griffe, en souvenir vivant de son périple, puis, alors qu'il se dirigeait vers un champ d'Étoiles, il

entendit une voix résonner dans son esprit. "Que fais-tu si loin des tiens, fils des rêves et du vent ?" tonna la voix, lourde de reproche. Le Dragon chercha d'où venait la question et avisa une Étoile, plus brillante que les autres. Heureux de découvrir une conscience, il n'obtint pour seule réponse à ses appels qu'un chant grave et profond, dont les accents atteignirent bientôt les aigus les plus stridents. Pris de vertiges, Szyl perdit conscience et fila vers Kor tel une comète, lâchant son météore dont l'impact creusa un cratère de la taille d'Yris. Prostré sur le sable du gigantesque désert du Nord, le Grand Dragon des Vents passa de longs moments à méditer sur le chant de l'Étoile. Sous les accords perçants de cette mélodie stellaire, il avait perçu d'infimes fragments de savoir, visions éparses d'un univers bercé par les lumières ténues d'un million d'astres scintillants. Peu après Khy, le fils de Nanya avait donc à son tour approché les Étoiles et frôlé la conscience du monde, garante des vérités primordiales, mais il avait été repoussé.

Désormais, riche de quelques poussières d'un savoir jalousement gardé par les seuls astres, Szyl repense rarement à cet incroyable moment où, de retour sur le corps de l'Être Primordial, il médita sur la naissance de Moryagorn et les révélations offertes à Khy. S'il n'a jamais fait part de ses découvertes, le cratère creusé par son météore témoigne encore de son incroyable périple - pour peu qu'un aventurier se risque à franchir les sables du Grand Désert qui borde la frontière Nord de Kor.

LA GEMME DE LA HONTE

Il est des crimes que même les Dragons cherchent à cacher.

Ainsi, lors des guerres fratricides, Kezyr et Kroryn, tous deux aveuglés par la haine, voulurent décupler leur puissance. Leurs armées s'affrontaient en vain, car leur force était égale, et chaque fois que l'un d'eux inventait une nouvelle arme, l'autre y découvrait une parade. Kezyr vint donc trouver Nanya, pour en appeler à sa magie, mais Kroryn devina ses projets et parvint sur les lieux en même temps que son frère. Contraints d'user de diplomatie, tous deux demandèrent à la Chimère qu'elle leur offre une partie de sa puissance ; mais Nanya refusa. Étrangère à leurs guerres, elle ne comprenait pas l'objet de leur affrontement et condamnait ouvertement leurs envies de puissance. Furieux, les deux dragons fondirent en même temps sur elle, cherchant à arracher la gemme, source infinie de pouvoir, dont était serti son front.

Dans un monde où l'écrit reste un privilège, la plupart des légendes sont colportées par le seul conte, au cours de veillées et de soirées baignées par l'ambiance féérique du verbe. Il n'est donc pas rare que les conteurs, emportés par l'élan, ne se laissent aller à quelques inventions...

La Chimère ne put rien contre les assauts de ses frères.

Au prix d'un ultime effort, déjà meurtrie par les coups répétés des combattants, elle parvint avec peine à appeler Szyl, son fils, qui arriva beaucoup trop tard sur les lieux. Les deux Dragons avaient déjà arraché la gemme et serraient dans leurs griffes quelques fragments brisés d'une pierre morte, privée de toute vie. Ils découvrirent alors qu'ils avaient violé l'équilibre magique du monde et sentirent bientôt Kor chavirer autour d'eux. Fondant du ciel, Szyl profita de leur surprise pour s'emparer des éclats et emporter sa mère agonisante loin des deux assassins. Il alla ensuite trouver Brorne pour lui conter le triste événement et lui demander de reformer la gemme. Le Grand Dragon de Pierre n'avait jamais eu beaucoup d'estime pour Szyl, dont il n'appréciait guère la désinvolture et le manque de sérieux, mais il abhorrait plus encore le crime de ses jeunes frères. Fou de colère, il offrit son aide au fils de Nanya et, ravalant son envie de vengeance, recueillit sa sœur en son antre pour tenter d'unir à nouveau les fragments de la pierre. Mais tous ses efforts restèrent vains. Le mal était fait, et seul un sacrifice semblait capable de rendre à la gemme sa puissance originelle.

Brorne céda alors une partie de son propre cœur de pierre et, commandant à Szyl de faire de même avec son âme éthérée, unit les deux éléments opposés aux éclats de la gemme. Une explosion titanesque balaya le domaine de Brorne, vague d'énergie qui ébranla le sol et le ciel, résonnant jusqu'aux consciences coupables de Kroryn et de Kezryr. Lorsque le flot s'apaisa, la pierre était reconstruite et seule une minuscule fissure – toujours visible aujourd'hui – attestait de ses anciennes blessures.

Une fois Nanya sauvée, Brorne s'envola vers le champ de bataille et c'est pour faire justice qu'il prit part aux guerres fratricides. Szyl et Nanya se réfugièrent dans le domaine de l'air, se coupant du monde et de l'avenir des conflits draconiques. Nul ne sait si Nanya porte encore rigueur à ses frères pour leur crime, mais quand Kezryr lui demanda son pardon, elle se contenta de murmurer qu'elle n'était pas rancunière, mais qu'elle avait de la mémoire.

La folie de Brorne

Suite à la bataille de Khyméra et à la fureur meurtrière de Kroryn, Brorne s'isola dans son domaine dévasté et se plongea au cœur des ténèbres d'une grotte profonde. Il y demeura de longues années durant, coupé du monde et des siens, hurlant dans les profondeurs de Kor en maudissant la folie de ses frères et ses sœurs. La partie du cœur qu'il avait donné

pour sauver Nanya lui manquait terriblement, et il en souffrait. De ses délires et de sa folie furieuse, il ne tira qu'une seule conclusion : si les Grands Dragons, avaient été assez stupides pour servir de jouets à Kalimsshar, les Immortels ne manqueraient pas de tomber un jour dans le même piège.

Lorsqu'il quitta son antre, bien décidé à agir, le destin de l'homme était déjà scellé par le Pacte des Maudits. Libéré du joug de son immortalité stérile, l'homme se mettait à son tour à rêver, à bâtir et à enfanter. En apprenant que deux des derniers Immortels avaient refusé le don de Kalimsshar, Brorne courut le monde à leur recherche, questionnant chaque homme, chaque être... Mais en vain. Lorsqu'il retrouva ses frères, choyant de leurs dons l'humanité naissante, il offrit aux mortels la rigueur, l'ordre, la force de la pierre et la mémoire du roc. Mais dans le même temps, il créa le projet de l'Inquisition, une faction secrète dont la vocation serait de protéger l'homme contre les déviances de Kalimsshar et de ses corrompus. Le drame de Mars Exutor ne fut pas une surprise pour Brorne. Le Grand Dragon se doutait malheureusement du danger que courait son fils et c'est lui, en donnant à Mars l'idée de l'Inquisition, qui l'aïda à fonder et à organiser cette faction dédiée au combat contre le mal et la corruption. Plus tard, c'est tout aussi naturellement que l'Inquisition a orienté son champ d'investigation vers les trames des Humanistes – chez lesquels Brorne devinait, à tort, une nouvelle ruse de Kalimsshar. L'aversion de Brorne pour Kalimsshar accablait son cœur et son âme depuis plusieurs siècles, et l'Inquisition devint son exutoire. Ce n'est pas sans raison que beaucoup voient les Inquisiteurs comme des fous ayant trouvé un dérivatif légal au sein de cette organisation – et c'est sans doute pour cette raison que la majorité des dragons, sans condamner ouvertement leurs méthodes, ne prêtent que rarement main forte aux extrémistes de Brorne.

La rancune de l'océan

Alors que l'humanité découvrait chaque jour davantage le monde des Grands Dragons, les côtes Est de Kor devinrent le premier théâtre d'une série d'incidents qui valurent à l'océan le nom d'Interdit. Quand les Immortels reçurent l'âme, dérobée aux Grands Dragons par Khy et Kalimsshar, Ozyr fut à jamais choquée par les conséquences de cet acte. Dévouée, comme ses pairs, à la naissance de l'humanité, elle déplorait cependant que rien ne pût jamais combler le vide de sa conscience spoliée. Trop absorbés par l'homme et ses prouesses d'enfant, les autres Grands Dragons ne prirent pas même le temps d'y réfléchir. Mais le constat d'Ozyr



était sans appel. L'homme, de par sa seule venue au monde, privait la race des dragons d'une partie de sa puissance. Elle en vint rapidement à voir en l'homme l'incarnation d'une tromperie, image vivante de son échec et de celui des siens.

Certes, Ozyr offre toujours à l'homme la connaissance et la sagesse, mais la parcimonie et la violence dont elle fait souvent preuve sont étroitement liées à cette conception réductrice et profondément méfiante qu'elle a de la race humaine. De même, elle reste l'un des rares Dragons (avec Brorne) à détruire sans état d'âme les mortels qui osent braver ses interdits – comme naviguer loin des côtes ou détourner son savoir pour créer des machines et des concepts par trop modernes. Aujourd'hui, tout comme Brorne voue une haine sans faille aux corrompus de Kalimsshar, Ozyr reste la plus farouche ennemie des Humanistes et de Khy, qu'elle soupçonne de lancer l'humanité sur le chemin de l'indépendance.

Le vœu d'éternité

On pense souvent que la haine que Kezryr voue à Kalimsshar est née à l'époque des guerres fratricides. C'est en partie vrai, mais il existe une origine plus fondamentale encore à ce différent qui oppose – et opposera toujours – les deux Grands Dragons. A l'époque des guerres fratricides, Kezryr et Kroryn conclurent une trêve qui donna lieu à une des seules périodes de paix de tout ce sinistre épisode de l'histoire.

Désireux de faire le vide dans son esprit, le Dragon du Métal construisit en son domaine une tour gigantesque. Cet édifice, plus haut que la plus haute des montagnes était, selon son créateur, indestructible et éternel. Même Kroryn en fut impressionné. Mais lorsque

Kalimsshar s'approcha de la tour, il la toucha négligemment du bout de sa griffe et le métal s'effrita, laissant le bâtiment s'écrouler dans un terrible nuage de poussière ocre. Kezryr fut si surpris, si affligé par son échec, qu'il ne conçut aucune colère à l'égard de son frère. Ce dernier lui expliqua que quoi qu'il fasse, qui qu'il soit, l'éternité restait son seul domaine et qu'aucun de ses frères ne serait jamais capable de créer une œuvre qu'il ne pût réduire en cendres. Quiconque oublierait cette loi immuable devrait en subir les conséquences. Encore sous le choc, Kezryr laissa Kalimsshar rejoindre ses ombres, mais il se promit de fabriquer un jour quelque chose d'éternel, prouvant ainsi que son ténébreux frère avait tort.

Une fois la trêve rompue, le Maître du Métal reprit le combat et, au plus fort de la bataille, repensa aux paroles de son frère maudit. Si Kalimsshar avait le pouvoir de perdurer à toute création de ses pairs, pouvait-il également détruire le joyau de Kezryr, l'œuvre à laquelle il restait, et resterait à jamais, le plus attaché : son propre fils ? Dès lors, Kezryr ne conserva en mémoire que la menace voilée des mots de Kalimsshar et jura, plus que toute autre chose, de détruire le Seigneur des Ombres pour aider la vie à perdurer. C'est sans doute pourquoi il a tant souffert de l'éloignement de son fils et dépense, aujourd'hui encore, tant d'énergie pour faciliter les moindres entreprises de l'homme.

Les larmes de Kalimsshar

Assez étrangement, le premier des Grands Dragons à avoir tissé de véritables liens avec Kalimsshar ne fut autre que Heyra. Les deux êtres partageaient une passion pour la création et, au cours d'interminables conversations, Heyra créait, Kalimsshar

Au détour d'un chemin...

Une communauté de villageois troglodytes, à la frontière entre Kern et les Marches Alyzées, est actuellement en conflit avec des Inquisiteurs qui leur reprochent de vivre au sein des "ombres". Les villageois en appellent aux autorités de Kern et d'Elia pour les aider. Le messager est intercepté par les Inquisiteurs, mais les personnages en apprennent suffisamment. Quelle sera leur décision ?

détruisait, tous deux prouvant à l'autre les bienfaits et les failles de leur entreprise commune. Une part de l'évolution des Syrass est due aux réflexions du Dragon de la Nature, car contrairement à Kezyr, Heyra comprenait la notion de caducité de tout élément de l'univers. Elle ne voyait pas le temps comme un adversaire, mais comme un facteur d'équilibre et d'évolution. Bien entendu, les méthodes de Kalimsshar n'ont jamais plu à Heyra, mais elle en avait pris son parti. C'est peut-être pour cette raison qu'elle tenta vainement de le raisonner au plus fort de la bataille de Khyméra. Lorsque son frère éventré rejeta sa proposition de paix avec dédain, elle en fut meurtrie, plus que tout autre. Elle ne repartit jamais dans les terres obscures pour créer avec son frère, mais au bout de plusieurs siècles, c'est Kalimsshar lui-même qui revint vers elle.

Elle feignit alors de ne pas l'entendre, mais il se plaça à ses côtés et tenta, par un long monologue, de lui expliquer que les ombres, la mort et le temps faisaient partie intégrante de son être. L'entropie du monde était une fatalité, et nul n'y pouvait rien, pas même lui. Il n'avait pas choisi son rôle, et ne pouvait guère que l'assumer. A cette phrase, Heyra tourna son regard vers lui et s'aperçut que le Dragon regardait fixement les Étoiles. "Oui, ajouta-t-il, si je pouvais choisir, je ne serais pas celui que tout le monde abhorre. Je ne serais pas celui dont on crache le nom comme une malédiction. Je ne serais pas le fils indigne, cynique et sans cœur..."

"Alors pourquoi semer la discorde parmi nous ?" demanda froidement Heyra. "Je ne veux plus t'écouter, ni même parler avec toi. Tu es le venin de la terre, le poison de notre monde." Le Dragon se détourna et s'envola d'un coup d'aile. En partant, il hurla tellement fort sa peine que les légendes affirment que le bruit du vent n'est autre que l'écho de ce cri. Deux larmes coulèrent de ses joues noircies, formant des lacs que l'ombre du Grand Dragon marqua à jamais de sa tristesse. Sa colère anéantit les créatures magnifiques, plus belles encore que les Syrass, qu'il avait créées pour Heyra. Il est

dit que l'une de ces créatures échappa à la mort et trouva refuge au bord d'un des lacs, où elle chante encore les rêves et les déceptions de son père.

De toutes les créatures de Kalimsshar, celle-ci est la seule qu'Heyra ait interdite à ses hordes de détruire.

LES PROTÉGÉS DE HEYRA

De tous ses frères et sœurs, Heyra est de loin celle qui contribua le plus à la naissance de nouvelles espèces. Avant que les Edits Draconiques ne lui interdisent de créer d'autres formes de vie, elle cachait sous son aile protectrice une poignée d'Immortels amoureux de la Terre, ainsi qu'un peuple sylvestre aux individus variés et curieux de tout. Lors du pacte, les Immortels choisirent d'accepter la fécondité et, après de longues années de marche sur les chemins de Kor, finirent par regagner le domaine de Heyra. Là, ils retrouvèrent les enfants des bois et s'accouplèrent avec eux, engendrant ainsi une nouvelle race. Cette race est connue sous diverses de ses formes, mais l'imagerie populaire les assimile généralement aux peuples des fées. Si les Fenn'danns profitèrent de la protection bienveillante de Heyra, ils n'évoluèrent pas aussi rapidement que le reste des hommes. Suite à une violente scission qui leur attira la malédiction éternelle de Heyra, certains Fenn'danns changèrent à la fois de statut, de comportement et de nom - devenant Fendreds, qui signifie "déchus". Autant les Fenn'danns évitent les humains, autant les Fendreds les chassent impitoyablement, rendant leurs voyages en forêt aussi périlleux qu'imprévisibles. Les deux peuples, qui comptent un nombre incroyable de races, se vouent désormais une guerre sans merci. Les accouplements avec les humains sont possibles, mais déjà fort rares et dans la limite des morphologies de chaque espèce, mais les croisements entre Fenn'danns sont presque inconcevables.



LA CITÉ DES SABLES

Une légende veut que Nanya se présentât un jour aux portes du royaume de Kalimsshar pour lui présenter un de ses enfants : Dwan-Tereg, le premier dragon bicéphale de toute l'histoire de Kor. Intrigué, le Maître du Temps vint à sa rencontre et découvrit avec stupeur que chacune des têtes semblait riche d'une conscience propre - la première se prénomma Dwan, et la seconde Tereg. Quand Kalimsshar s'étonna que Nanya ait tenu à lui présenter ce dragon, elle l'interrompit et laissa parler Dwan, puis Tereg. Dwan salua le Fataliste comme on salue un oncle que l'on n'apprécie guère, mais Tereg honora Kalimsshar comme on salue un père - et un maître.

Dès sa naissance, Tereg s'était réclamé de Kalimsshar, et non de Nanya - mais, les deux têtes s'entendant à merveille, la Chimère ne pouvait se résoudre à éliminer la conscience rebelle. Kalimsshar lui-même en demeura perplexe. En sus des domaines oniriques qu'ils avaient en commun, les deux Grands Dragons entretenaient depuis toujours une relation énigmatique, passionnelle et indécise. Après de longues discussions avec sa sœur, Kalimsshar convint à son tour que Dwan-Tereg pourrait vivre en paix et servir à la fois les Rêves et le Temps. Nanya proposa au dragon bicéphale de régner sur une cité relativement discrète pour qu'il ne subisse pas la haine des Grands Dragons, tant à cause de sa différence que sa filiation avec le Maître des Ombres. Kalimsshar fit donc construire Myriand par ses serviteurs et Nanya la protégea d'une aura magique qui la rendit invisible. Dwan-Tereg s'y installa, mais la conscience fataliste du dragon l'emporta rapidement sur sa jumelle. Myriand devint alors la ville des rêves perdus, la cité des cauchemars. Quand les Immortels devinrent hommes, Dwan-Tereg laissa certains d'entre eux s'installer dans les ruines de Myriand, sans jamais se montrer à eux - devenant une sorte d'éminence grise au sein de son propre domaine. Par la suite, inspirés par la présence tangible du dragon, de nombreux magiciens ouvrirent de grandes écoles de magie qui contribuèrent à la réputation de la cité invisible.

Mais Borne vint à survoler la ville. La magie de Nanya avait beau en cacher les murs, la présence de Dwan-Tereg et son affiliation à Kalimsshar teintaient la région comme une braise vive embrase un lit de bois sec. D'un geste rageur, le Grand Dragon de Pierre déplaça une montagne de sable qu'il fit s'abattre sur Myriand et ses habitants, emprisonnant Dwan-Tereg dans son écrin de magie.

A présent, l'on pense que Myriand se trouve enfouie aux frontières d'Ysmir et des terres zül, seules ses tours les plus hautes dépassent des dunes. Des hommes s'y rendent et creusent le sable solidifié pour y trouver de nombreuses reliques des temps anciens, mais rares sont ceux

qui ont réussi à rallier les salles englouties par le sable. Si Nanya et Kalimsshar n'ont plus ressenti la présence de Dwan-Tereg depuis ce jour, rien n'indique qu'il soit mort lors de l'attaque de Borne - ni que les habitants de Myriand, protégés par la magie de Nanya, aient péri sous de simples flots de sable...

LE DERNIER INTERDIT

Si la plupart des conflits trouvent leurs sources dans l'histoire de l'Ancien Temps, il est un récent événement qui risque à lui seul de tourner une triste page de l'avenir des hommes. Guide et fondateur de la caste des voyageurs, Szyl n'a jamais ménagé ses efforts pour permettre aux hommes de découvrir chaque jour les merveilles de Kor. Depuis quelques années, il avait pris sous son aile une faction de voyageurs qu'il encourageait à pousser toujours plus loin leurs recherches. Les aidant parfois directement, il voulait créer une dynamique qui ne serait pas en opposition avec les principes conservateurs de ses frères et sœurs. Si aucune loi draconique n'interdit aux hommes de parcourir le monde, le problème des voyages en mer se posa rapidement en termes de violation du territoire réservé d'Ozyr. Plusieurs expéditions disparurent sous les griffes du Grand Dragon des Océans et de ses fils qui, guidés par Ozyr elle-même, s'attaquèrent avec rage à toutes les embarcations.

La mort de tant de voyageurs attrista profondément Szyl, mais le fils de Nanya hésita à se dresser face à Ozyr jusqu'au jour où l'un de ses protégés, Élu de grande valeur, fut à son tour victime de la fureur aquatique. Szyl laissa alors libre court à sa colère et se précipita vers les océans, où il déclencha une tempête qui causa la mort de nombreuses créatures marines - dont certains jeunes dragons d'Ozyr. Attirée sur les lieux par les remous, la Maîtresse des Océans jaillit des entrailles de la mer et obligea Szyl à la suivre dans les profondeurs pour livrer un combat sans merci, hors de la vue des simples mortels. Nul ne pourra jamais conter les détails de cet affrontement titanique, comparable aux guerres fratricides de l'Ancien Temps, mais il fallut l'intervention de Nanya et de Heyra pour séparer les deux Dragons et mettre un terme au carnage - dont la faune et la flore sous-marines portent encore les affres, à quelques kilomètres au large d'Oforia. Séparés par leurs pairs, Szyl et Ozyr se jurèrent une haine éternelle, dont résultent probablement les incroyables marées qui déferlent depuis peu sur les côtes est de Kor.

Au détour d'un chemin...

Les personnages découvrent les restes d'un convoi dévasté. Sous les décombres, gémit une créature plaintive comme jamais ils n'en ont vu. Avec elle, les ennuis commencent : elle semble vraiment porter la poisse aux gens. Comprendront-ils qu'une bande de fanatiques purificateurs est à leur poursuite pour faire disparaître ce témoignage du passé de Kor ?

LE SEIGNEUR DE L'OMBRE

Né des ombres

Kalimsshar est né des rêves tourmentés de Moryagorn, de son inquiétude, de ses doutes. Il est né car le Premier des Dragons pensait que son œuvre restait inachevée. En quelque sorte, le Grand Dragon de l'Ombre et du Temps n'est autre que l'incarnation de l'inconscient du père des Grands Ailés. Ceux qui voient en lui l'essence du mal se trompent. Comme il le dit lui-même, il n'est, dans le pire des cas, que celui qui donne du sel à la vie... Son manteau est tissé de ténèbres, car comment apprécier le jour si on ne connaît pas la nuit ? Ses griffes sèment la mort pour donner un sens à l'existence. Il incite à la corruption, à la trahison et à la lâcheté, pour que le courage, la fidélité et l'honnêteté trouvent leur juste valeur. Kalimsshar revendique tout ce que ses frères renient, non pas parce que telle est sa nature, mais parce que cela est nécessaire. Son histoire en est l'illustration parfaite. Sa naissance engendra la nuit, mais son premier acte fut de favoriser le foisonnement de la vie - et surtout la création de l'être humain. Dès sa venue au monde, Kalimsshar a poursuivi un seul et même objectif : rendre les êtres vivants mortels et périssables au regard du temps. Pour ce faire, il n'eut d'autre choix que d'utiliser ses propres armes, en dressant les Grand Dragons les uns contre les autres avant d'unir ses frères contre lui. Beaucoup pensent qu'il a été vaincu au cours de la bataille de Khyméra, mais Kalimsshar savait pertinemment ce qu'il adviendrait de lui. Pour devenir ce qu'il est aujourd'hui, le Maître des Ombres devait se débarrasser de ses doutes et de ses émotions. Quand Kezryr lui arracha le cœur, ce fut chose faite. On raconte qu'un jour, quand Kalimsshar sera las du lourd fardeau qui est le sien, il bondira vers les cieux, avalera son cœur et replongera dans l'oubli.

"Tu penses qu'il a changé, Kezryr, mais tu te trompes. Aujourd'hui, tu le hais autant que moi, qui l'ai chéri plus que tout autre, mais ton fils continue de voir du bon en lui. Kalimsshar est maître du Temps : il ne change pas, c'est notre jugement qui se transforme."

Heyra

Ayant compris très rapidement que l'immortalité n'engendre que la stagnation, le Seigneur du Temps, par ses machinations, réussit à s'imposer comme le champion de l'évolution en proposant aux êtres humains de devenir mortels. Ce don - car il s'agit bien d'un don, et non d'une malédiction - allait enfin permettre à l'homme de prospérer et de s'imposer dans ce monde comme l'espèce dominante. A l'instar de Khy, dont l'amour pour les hommes ressemble plus à un espoir, Kalimsshar connaît le véritable potentiel de cette espèce. Il sait qu'un jour ou l'autre l'ère des dragons sera révolue et que ses frères et lui n'auront d'autre choix que de rejoindre leur père dans son éternel sommeil. Aujourd'hui, le Dragon des Ombres continue de veiller à ce que rien ne puisse entraver l'évolution de l'homme. Il s'oppose à tout Dragon un peu trop ambitieux, mais aussi aux humains susceptibles de menacer la création ; il sème le trouble dès que le besoin s'en fait sentir, pour attiser la flamme de l'innovation. Si un empire stagne dans son développement, il y a fort à parier que Kalimsshar saura le mettre à bas. Qu'une ville devienne un peu trop florissante et il saura créer des troubles pour éviter que ses dirigeants ne se reposent sur leurs lauriers. Mais Kalimsshar sait aussi venir en aide aux désespérés et, quand le sort s'acharne sur une communauté, il arrive qu'un des fidèles du Seigneur du Temps vienne secrètement porter assistance aux malheureux. Cependant, le prix d'une telle aide est souvent exorbitant - il ne faut pas perdre de vue que les fidèles de Kalimsshar sont les plus fidèles adeptes de la Fatalité.

Les terres de Kalimsshar

Le royaume de Kali, également appelé Royaume de l'Ombre, est à l'origine de nombreuses

légendes et de récits terrifiants de véracité. Sa seule évocation suffit à emplir d'effroi le cœur des plus braves. Façonnée par Kalimsshar lui-même, c'est une terre sombre et violente où seuls les plus forts peuvent espérer survivre. Ses habitants, parias et sans caste rejetés par le reste du monde, ignorent la pitié, le remords et le doute. Les morts y côtoient les vivants, le soleil n'y réchauffe jamais les cœurs et l'automne semble être la seule saison connue. Tout ce que l'humanité peut engendrer de pire prolifère sur ces terres maudites. Encore une fois, le Dragon des Ombres s'approprie tout ce que rejettent ses frères et sœurs. Ainsi, le Royaume de Kali réunit en son sein toutes les déviances de l'humanité et offre à tous ceux qui le veulent un asile où ne règne qu'une seule loi : celle du plus fort. Les dragons de l'Ombre y côtoient les humains en toute liberté, en toute "égalité" - ce qui signifie que si un humain tue un ailé, cela ne choquera pas plus que lorsqu'un dragon se nourrit de la population... Une telle liberté implique naturellement que les individus les plus malfaisants s'y taillent la part du lion, mais si l'on en croit les récits de certains voyageurs, le Royaume de l'Ombre abriterait également des merveilles sans égales. Car si les êtres malfaisants y abondent, ceux qui cherchent une liberté totale dans leurs expériences sont tout aussi nombreux. Beaucoup d'artisans, d'érudits et de savants s'y installent pour progresser et atteindre le sommet de leur art, loin des contraintes de la société draconique. De même, les ordres noirs instaurés à Kali et Nadjar accueillent toute personne désireuse de s'élever de la masse et d'essayer de faire ses preuves. Tout individu a même le droit de se présenter à l'ordre noir des mages pour bénéficier librement des prémisses d'un enseignement mystique ; les meilleurs se verront peut être proposés le Lien par un dragon de Kalimsshar et accéderont aux secrets de la Voie de l'Ombre...

Dans ses récits, Lamsar l'érudit évoque des palais de marbre et de jade enfouis sous Nadjar et n'hésite pas à affirmer que Kalimsshar offre asile aux plus grands architectes du monde. Il parle également des artisans de l'Ombre, capables de créer des bijoux d'une splendeur sans pareille, mêlant ténèbres et lumière, vie, mort et éternité. Si le Seigneur du Temps n'intervient que très peu dans les affaires de son royaume, préférant laisser son peuple se débrouiller seul, il n'hésite pas à protéger certains érudits ou artisans qui ont trouvé grâce à ses yeux.

Le royaume est divisé en fiefs plus ou moins importants, dirigés par des seigneurs de guerre, des sorciers ou des dragons. Ces petits états sont perpétuellement en guerre, mais il serait imprudent de croire que cette situation affaiblit les défenses de Kali. Si un envahisseur massait ses armées aux portes du royaume, il y a fort à parier qu'il aurait à affronter une nation unie.

La Cour de l'Ombre et ses méandres font partie des mystères les plus insondables de tout Kor. Basée à Nadjar, la capitale des terres de Kalimsshar, elle regroupe les créatures les plus viles, les plus sombres et les plus instables qui soient. Il n'est donc pas étonnant que personne, y compris le seigneur et maître de cette organisation, ne connaisse l'ensemble des rouages et des membres de la Cour...

La cour de l'ombre

Pour mener à bien ses projets, mais aussi pour s'informer de tout ce qui se passe au sein de son domaine et du reste du monde, Kalimsshar s'appuie en permanence sur un grand nombre de créatures, de coteries et d'organisations. La Cour de l'Ombre en est la plus célèbre et la plus puissante. Composée des plus fidèles serviteurs du Grand Dragon du Temps, elle permet à Kalimsshar d'exercer une influence politique et militaire permanente sur son royaume, en inspirant ses séides pour guider les actes des créatures et des hommes qui vivent sur ses terres.

La Cour possède des relations très imprécises et indéfinies avec les organes plus officiels de la politique de Nadjar : les bourgmestres et le Sénat. Alors que les bourgmestres se chargent de l'administration des différents quartiers de Nadjar, que les Chambres Noire et Blanche du Sénat s'appuient sur ces bourgmestres pour faire appliquer leurs décisions politiques et économiques, la Cour œuvre depuis les ombres. Les membres de la Cour hantent la cathédrale de Kalimsshar. Dans ses jardins diaphanes et ses alcôves sépulcrales, la Cour manipule, conspire et œuvre pour son seigneur, à la manière de favoris décadents complètement dévoués à leur messie.

Si l'on ne sait pas grand chose de cette mystérieuse Cour, dont le changement semble être la seule constante, les témoignages de différents observateurs ont permis de dénombrer quelques-uns des serviteurs les plus influents. Plusieurs ordres noirs, équivalents nadjari des castes, regroupent apparemment les serviteurs de Kalimsshar au sein de différentes congrégations, responsables des principales initiatives du royaume.

Les Séides sont les plus nombreux. Ces serviteurs humains, qui embrassent la Tendance du Fatalisme, sont entièrement dévoués à Kalimsshar et font office de porte-parole au sein des cités et des autres organisations patronnées par le Seigneur de l'Ombre.

Les Corrompus sont des morts en sursis, dont la vie est prolongée par la puissance du Seigneur du Temps. Beaucoup plus puissants physiquement que les Séides, ils servent

souvent de bras armé à Kalimsshar, qui les emploie autant comme des soldats que comme des ambassadeurs de la mort.

Les Cauchemars tourmentent les vivants dans leurs rêves. Totalement immatériels, ils semblent n'avoir aucune implication dans les discussions des différents conseils et passent leur temps à s'insinuer dans les pensées des vivants, hommes et dragons confondus, pour semer le doute et troubler les certitudes de chacun.

Quant aux Syrass, descendants de la première race créée par Kalimsshar, ce sont des êtres extrêmement puissants, mais qui répugnent à user de leurs pouvoirs. Aujourd'hui encore, ils restent les serviteurs les plus proches de Kalimsshar, qui leur confie les rôles les plus importants lors de toutes les opérations qu'il lance - quand les Syrass ne les entreprennent pas d'eux-mêmes.

Cultes et factions d'importance

Le Culte du Crépuscule forme les assassins les plus redoutés. Cette organisation religieuse vénère Kalimsshar en tant que Seigneur des Ténèbres. Ses adeptes portent tous un bandeau de cuir sur les yeux et ont appris à vivre dans le noir total. Ce sont des fanatiques qui utilisent des drogues capables de décupler leurs autres sens. Pour devenir membre de l'élite de ce culte, il faut se crever les yeux.

Les Ailes de Cuir sont des petits humanoïdes ailés, d'une dizaine de centimètres de haut, qui grouillent sur tout le territoire de Kali. Constitués d'ombre, ils sont les yeux et les oreilles de Kalimsshar.

Les Maîtres de l'Ombre forment une organisation de voleurs, d'espions, de trafiquants et de déstabilisateurs. C'est un ordre politique qui agit avant tout contre les autres nations. La rumeur veut que ses membres pratiquent tous la plus noire des magies.

Les Abominations sont des créatures issues des manipulations des sorciers de Kalimsshar. Ce sont des êtres difformes, sans âme et sans intelligence, qui ne sont animés que par une insatiable soif de destruction.

Les Augures Noirs maîtrisent la Sphère de l'Ombre. Bien qu'ils soient tous de puissants sorciers, ils se donnent le titre de "prêtres" et servent directement le Seigneur du Temps, à la façon d'une divinité.

La Légion des Ténèbres est un corps d'élite présent presque uniquement à Nadjar. Cette unité est formée de soldats ayant quelques connaissances dans le domaine de la Sphère de l'Ombre, mais dont le principal atout est de frapper de terreur tout ennemi qu'elle combat. Ses étendards, ornés de la silhouette de Kalimsshar, seraient enchantés par le Grand Dragon lui-même.

Les Esprits Tourmentés sont nombreux dans le Royaume de Kali. Ces êtres désincarnés errent sur ces terres inhospitalières, à la recherche de victimes auxquelles ils veulent faire partager leurs souffrances. Ainsi, un individu mort de chagrin cherchera à posséder un vivant pour que ce dernier meure à son tour de tristesse - l'esprit pourra alors trouver le repos.

Les Tentateurs sont des agents assez particuliers, dont l'objectif est de faire fauter les vertueux. Ils sont présents partout et maîtrisent parfaitement l'art du verbe, ainsi que les arcanes psychologie humaine. Leurs cibles préférées sont les champions valeureux, les honnêtes marchands ou les maris fidèles, qu'ils bercent d'illusions pour mieux les pousser à la faute.

Les Vagabonds sont des êtres si mystérieux que certains, incapables de deviner leurs origines, affirment qu'ils ne seraient rien de moins que des incarnations de Kalimsshar. Ils sont dotés d'un redoutable pouvoir qui leur permet de confronter un individu à ses péchés, dans le but de le convertir au Fatalisme en lui prouvant que la voie qu'il a choisie n'est qu'hypocrisie et mensonge. Bien entendu, il faut que la victime ait quelque chose à se reprocher - mais qui n'a jamais fauté ? Surtout que ces créatures connaissent tout des écarts qu'un individu a pu commettre depuis sa naissance...

La Tendance Fatalité

"L'homme qui tue n'est pas mauvais, car qui tue au lieu d'être tué prouve bien qu'il est meilleur que l'autre, non ?"

-Kalimsshar

Trancher le pas

La Tendance Fatalité affranchit l'homme de tout ce qui peut limiter sa quête de connaissance ou de pouvoir. Elle se manifeste aussi bien chez le bandit, qui n'aura aucun scrupule à tuer femmes et enfants pour leur dérober leurs biens, que chez l'artisan, prêt à tous les sacrifices pour atteindre la maîtrise ultime de son art. Pour un fataliste, tous les moyens sont bons pour atteindre son objectif. Plus il laisse cette Tendance le dominer, plus il se renfermera sur lui-même et en viendra à considérer que tout ce qui l'entoure n'existe que pour servir ses projets.

L'histoire de Ganesh de Dungard illustre bien cet état d'esprit. Artisan de renom, salué par Kezyl par lui-même, Ganesh n'était jamais satisfait. C'était un homme bon et vertueux, jusqu'à ce qu'il se laisse consumer par sa soif de création. Il céda peu à peu au Fatalisme, s'isolant de plus en plus de ceux qui l'entouraient puis, un jour, il tua sa femme et ses enfants pour faire maître de leur chair, de leur sang et de leurs os, ce qu'il appela sa "grande œuvre". Les enquêteurs qui l'arrêtaient découvrirent que l'atroce sculpture était décorée d'ombres, de lumière et de larmes - les trois éléments les plus difficiles à modeler. Ganesh était vraiment un grand artisan, car malgré l'horreur de sa création, il en émanait une telle perfection qu'on pouvait mourir rien qu'en la regardant, terrassé par ce mélange de beauté et d'épouvante. Ce cas est bien entendu extrême. La Tendance Fatalité s'illustre beaucoup plus souvent par l'attitude insouciant des individus : un voyageur qui fait un feu sans se soucier de déclarer un incendie, un marchand ambulancier qui vend des produits toxiques en guise d'élixirs, un combattant qui passe son chemin alors que des voyageurs sont attaqués, etc.

Le plus désastreux avec cette Tendance, c'est que les actes d'un individu qui l'adopte peuvent faire naître les prémisses de la Fatalité chez ses

victimes. Ainsi, beaucoup d'hommes ayant souffert des abus de certains se mettent à maigrir, à modifier leur état d'esprit, à concevoir de la rancœur, puis deviennent fatalistes, sans même s'en rendre compte.

Il existe une autre interprétation de la Tendance Fatalité. Certains pensent en effet qu'il est de leur devoir de faire le bonheur des hommes quels que soient les moyens employés. Cela passe tout d'abord par le rejet de la société draconique, puis par l'élaboration de lois extrêmement rigides. Un individu fidèle à cette doctrine sera un adversaire farouche des dragons, mais il se montrera aussi prompt à aider ceux qui l'entourent - tant que ceux-ci respecteront SA loi. Malgré les farouches protestations de Bronne et de ses enfants, beaucoup pensent aujourd'hui que les Inquisiteurs, prêts à tout pour anéantir les déviances humanistes et fatalistes, seraient les parfaits exemples de ce Fatalisme déguisé qui combat le mal par le mal, détruit la vie pour protéger la vie et brise les lois en place pour mieux imposer les siennes.

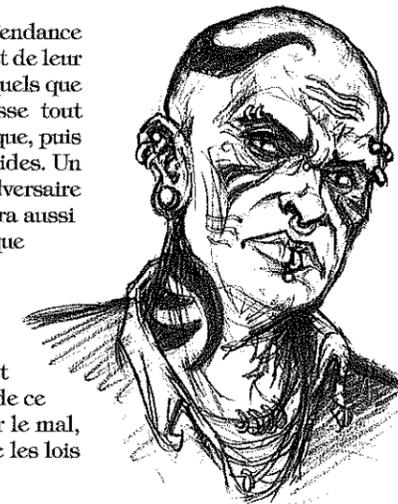
Les faveurs de l'ombre

pouvoirs communs

La plupart des corrompus - serviteurs de Kalimsshar, adeptes de la Fatalité et habitants de Kali, hommes ou créatures - peuvent disposer des avantages suivants :

vision nocturne

Particulièrement habitué à l'obscurité, les corrompus voient normalement dans les ténèbres naturelles et ne subissent



pas les malus à leurs jets de Perception – tous sens confondus – dus à l'obscurité ou à la nuit.

Sens de la vie

A force de côtoyer les morts, les corrompus et les créatures de l'ombre ont développé un sens aigu de la perception et peuvent, en réussissant un jet de Mental + Perception contre une Difficulté de 5, sentir la présence de n'importe quelle forme de vie dans un diamètre de 100 mètres. La portée de cette détection double pour chaque NR obtenu à ce jet.

Frayeur

La nature inquiétante des corrompus suffit à inspirer un profond sentiment de dégoût, de répulsion et de peur chez leurs interlocuteurs. Chaque fois qu'un être humain ou un animal fait face à un corrompu, il doit réussir un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 15 pour éviter de se sentir en danger, vulnérable, et de recevoir un malus de 5 à toutes ses actions pour les deux minutes à venir. La Difficulté peut être augmentée de 5, voire de 10, s'il s'agit d'une créature particulièrement monstrueuse ou d'un serviteur puissant de Kalimsshar.

Le dernier soupir

En établissant un contact physique avec un être humain ou une créature morte, les corrompus peuvent partager ses dernières émotions – visions, sentiments, etc. Il leur suffit de réussir un jet de Mental + Empathie + Tendance Fatalité contre une Difficulté de 15, augmentée de 5 pour chaque demi-journée écoulée depuis la mort. Un jet réussi donne une information vague, mais chaque Niveau de Réussite permet d'obtenir une information supplémentaire.

Faveurs et récompenses

Les pouvoirs qui suivent peuvent être considérés comme des Faveurs draconiques, conférées par le Lien, ou comme des récompenses accordées directement par Kalimsshar. Car en plus du Lien Obscur et de l'affiliation à la Tendance Fatalité, la corruption que propage le Seigneur de l'Ombre lui permet de distiller une partie de sa puissance dans l'âme, le corps ou l'esprit de n'importe quelle forme de vie.

Pour bénéficier d'une de ces Faveurs, quel qu'en soit le niveau, il suffit de posséder 1 point en Tendance Fatalité et de se faire remarquer par une action conforme à la mentalité de Kalimsshar.

Ces Faveurs peuvent également être employées comme des "malédiction" et, en renforçant la corruption d'un individu, freiner sa progression dans l'une des deux autres voies. Chacune des récompenses octroyées par Kalimsshar s'accom-

plisse automatiquement d'un gain de cercles de Tendance Fatalité égal à 3 fois le niveau de la Faveur accordée. Ainsi, si un personnage obtient une Faveur de niveau 3, il gagnera automatiquement 9 cercles de Fatalité, au risque de voir cette Tendance évoluer de 1 point.

Si le bénéficiaire tente d'éliminer toute corruption liée à cette Faveur, il perd 1 cercle par semaine durant laquelle il refuse d'utiliser la Faveur. Cependant, pour effacer 1 point de Tendance, il doit procéder à un rituel plus complexe - laissé à l'appréciation du meneur de jeu - et réussir une action susceptible de lui faire gagner 1 point dans l'une des deux autres Tendances. Chaque fois qu'il fait appel à cette Faveur, il gagne automatiquement 1 cercle de Tendance Fatalité qu'il ne pourra effacer avant la semaine suivante.

Sensation de la faute (faveur de niveau 2)

Cette Faveur permet de percevoir chez un individu une ou plusieurs des fautes qu'il a commises au cours de sa vie. Généralement, plus la victime a de remords, plus son péché sera facile à détecter. Pour l'utiliser, le joueur doit effectuer un jet de Mental + Empathie contre un jet de Mental + Volonté de sa cible. Si le joueur l'emporte sur sa cible, il découvre une faute commise par sa victime, plus une pour chaque Niveau de Réussite obtenu. La Difficulté peut être réduite si le personnage dispose de certaines informations lui permettant de mieux connaître le passé de sa cible ou si cette dernière est particulièrement rongée par le remords.

Corruption (faveur de niveau 3)

Cette Faveur permet de faire naître la corruption dans l'esprit d'une victime. Cette dernière, si elle cède à la corruption, pourra commettre des actes épouvantables - comme trahir ses camarades ou massacrer des innocents. Le joueur doit effectuer un jet en opposition de Mental + Volonté contre sa cible, qui subit un malus à ce jet égal à sa propre Tendance Fatalité. Si le jet est réussi, la corruption s'est introduite dans l'esprit de la victime. Pour chaque Niveau de Réussite obtenu, la victime sera sujette à un accès de corruption qui lui fera commettre des actes barbares, vicieux ou contraires à son éthique. Il appartient au meneur de jeu de décider de la manifestation exacte de chacun de ces "accès". Pour tenter de résister, la victime peut effectuer un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 15 pour la première crise, de 20 pour la suivante, puis de 25, etc. Les crises cessent une fois que tous les accès de corruption ont été gérés - qu'ils soient réussis ou ratés - et que la victime en a subi les éventuelles conséquences (gains de cercles de Tendance, sanctions, etc.).

Note : un personnage n'effectue aucun jet s'il accepte de son plein gré ou ne manifeste aucune réticence.

Remords (faveur de niveau 4)

Cette Faveur permet d'accroître les remords qu'éprouve un personnage pour un acte qu'il a commis dans le passé. Il faut nécessairement connaître la nature exacte de cet acte (grâce à la Faveur Sensation de la Faute, par exemple) pour pouvoir utiliser cette Faveur.

Le joueur doit effectuer un jet de Mental + Volonté en opposition contre sa cible, mais cette dernière subit comme malus la valeur de sa propre Tendance Fatalité. Si la réussite est normale, la victime éprouvera un profond remords et sera en proie au doute pour le reste de la journée. Avec un Niveau de Réussite supplémentaire, la victime gagne 3 cercles de Fatalité et s'empare dès que l'on aborde le sujet, au risque de provoquer de violents conflits. Avec deux Niveaux de Réussite, elle gagne 5 cercles de Fatalité et sa faute le ronge, se transformant en une véritable paranoïa. Avec trois niveaux de réussite, la victime gagne automatiquement 1 point de Tendance Fatalité et devient véritablement obsédé par sa faute, remettant en cause l'enseignement de sa voie, la parole de ses amis, etc. La victime de ce pouvoir peut se libérer du remords en réparant son erreur ou en acceptant 1 point de Fatalité qu'elle ne pourra effacer qu'une fois sa faute rachetée.

Ombre traîtresse (faveur de niveau 5)

Cette terrifiante Faveur permet d'animer l'ombre d'une victime pour la faire attaquer son propriétaire. Le joueur effectue un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 10. L'ombre reste animée 1 tour + 1 par Niveau de Réussite obtenu. Elle attaque, en tentant de l'étrangler, avec les mêmes Caractéristiques et Attributs physiques que sa proie, mais augmentés de 1 point pour chaque Niveau de Réussite obtenu. L'ombre inflige des blessures physiques et des dommages correspondant aux armes, à la Force et aux bonus éventuels de son double, mais ne peut saisir ou influencer aucune autre matière physique que les copies des armes dont dispose sa victime ; de plus, elle ne bénéficie pas des Bénéfices, Techniques, Privilèges, Faveurs ou accès à la magie du personnage copié. Elle ne peut être atteinte que par son double et ne subit que la moitié des dommages physiques et magiques infligés par lui. Par contre, elle se volatilise immédiatement dès qu'elle disparaît physiquement à la vue - dans d'autres ombres, par exemple, ou à la tombée de la nuit.

Exemple : un honnête marchand a été victime de l'utilisation de ce pouvoir par un agent de Kalimsshar, qui a obtenu trois Niveaux de Réussite. Quelques jours plus tard, l'agent corrompu propose au commerçant une affaire hautement illégale, comme la vente de drogues mortelles, par exemple. Le marchand subit immédiatement un accès de corruption qu'il peut tenter de refréner en réussissant un jet contre une Difficulté de 10. Qu'il triomphe ou non, l'agent de Kalimsshar pourra le tenter encore deux fois. La deuxième tentative aura une Difficulté de 15 et la troisième, une Difficulté de 20. S'il échoue à l'un de ces jets, il subira automatiquement les conséquences de son acte et pourra, par exemple, s'attirer les foudres d'un Élu de Khy, gagner 5 cercles de Fatalité, perdre l'une des ses Faveurs, etc.



Pratiques spéciales

Les fidèles de Kalimsshar ont à leur disposition un grand nombre de rituels leur permettant de se rapprocher de leur maître. En voici quelques exemples.

La cérémonie des revenants

La cérémonie des revenants permet aux fidèles de Kalimsshar de revenir d'entre les morts, où qu'ils se trouvent et quelle que soit la raison de leur trépas. Ils deviennent alors des Revenants corrompus. Cette cérémonie a généralement lieu dans les temples souterrains des Augures Noirs, une organisation de prêtres maléfiques versés dans les arts de la nécromancie. Les fidèles offrent une partie de leur âme à Kalimsshar et reçoivent en échange la marque des corrompus, un tatouage en forme de croc qui se greffe dans un endroit discret de leur corps. Nul ne sait à quoi Kalimsshar emploie ces revenants, mais ils ont été aperçus au cours de nombreuses guerres, ainsi que dans certains complots politiques de grande envergure. Considérés par la société nadjari comme de mauvais augures, les revenants découverts sont jetés dans le gouffre. Parfois, certains gèneurs ont été sommairement défenestrés sur ces allégations...

La cérémonie de perversion

Pour les lier éternellement à lui, Kalimsshar offre à ses fidèles la possibilité de gagner un point de Tendance Fatalité que rien ne pourra jamais leur ôter. Si les adeptes du Seigneur du Temps considèrent cette marque comme un véritable honneur, les victimes non consentantes y voient plutôt une malédiction... Il arrive en effet que des agents enlèvent des individus pour les soumettre à cette cérémonie. Les malheureux perdent alors 1 point de leur Tendance la plus forte et gagnent 1 point dans la Tendance Fatalité.

Cette cérémonie est longue et complexe. Pour un individu volontaire, il faut une semaine par point de Fatalité déjà acquis. Le personnage se rend généralement dans un temple des Augures Noirs et n'en ressort qu'une fois la transformation effectuée.

Si la victime résiste, elle doit effectuer un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 15 au terme de la première semaine. La difficulté augmente de 5 points par semaine supplémentaire. Pendant tout ce temps, la victime doit être en permanence soumise à la magie des ténèbres.

En règle générale, les pouvoirs conférés par Kalimsshar influent à la fois sur le mental et sur le corps, utilisant la faiblesse de la chair, la tentation de l'âme et la fragilité de l'esprit pour imposer ses volontés. Entre les mains d'un corrompu, les vices, les regrets, les fantasmes et les aspirations les plus honteuses sont donc des armes aussi meurtrières que l'acier et le feu...

LE COMPAGNON DES HOMMES

"Tu vois le mal en moi, Kezyl, car je sais que l'homme est appelé à mourir. Mais tu sais pourtant que je ne suis pas le seul. Ton propre fils l'a appris, bien avant moi, en partageant les voix qui guidèrent notre père. Alors, m'aimeras-tu comme ton fils, ou le haïras-tu autant que moi ?"

-Kalimsshar

Le fils du dragon

Le voyage de Khy dans l'ombre du monde constitue l'un des épisodes majeurs de l'histoire de l'Ancien Temps. Car en quittant la lumière pour chercher des réponses à ses angoisses, le fils de Kezyl apprit des astres le secret de la Genèse, les origines de Moryagorn... et de l'avenir des hommes.

Des neuf Grands Dragons, seuls sept sont véritablement les enfants de Moryagorn. Tout comme Szyl fut engendré par Nanya, Khy fut créé par Kezyl et, même si chacun d'eux porte aujourd'hui le nom de Grand Dragon, ils restent tous deux considérés comme plus jeunes, et surtout moins puissants que leurs pairs. C'est un point très important pour qui veut comprendre les relations conflictuelles entre les Grands Ailés - et notamment les rapports que Khy entretient avec les frères et sœurs de Kezyl.

Dès sa naissance, Khy se démarque par sa curiosité insatiable et par la solitude qu'il préfère à la compagnie des autres Grands Dragons. Fils du Métal, il est fasciné par les ténèbres. Porteur des espoirs de toute une famille, il se refuse à partager ses états d'âme et passe son temps, assis à la lisière de l'Ombre, à scruter l'obscurité qui voile la moitié du corps de Moryagorn. C'est l'ensemble de ces particularités qui le pousseront à s'aventurer dans les terres obscures, alors qu'aucun membre de sa famille n'en avait jamais éprouvé le besoin. Dans ces territoires plongés dans la nuit éternelle, Khy fit plusieurs découvertes qui allaient changer à jamais sa vie.

Le fils de Kezyl y découvrit les vertus de la nuit, qui sied particulièrement à la méditation et au repos, mais la plus importante des révélations fut certainement de voir pour la première fois les Étoiles qui illuminaient le ciel. Khy fut tant fasciné par ces diamants célestes, qu'il resta de longues journées à contempler, jusqu'à ce que les astres lumineux s'adressent à lui pendant son sommeil pour lui révéler les grandes lignes de son futur - et de celui du monde.

dans l'ombre du monde

En s'aventurant au plus profond du domaine obscur, Khy sentit une présence. Il sentit que quelque chose vivait dans ces ténèbres, quelque chose qui n'avait pas encore de forme, qui n'était pas encore défini. Il voulut découvrir ce que c'était et finit par comprendre qu'au travers de ces terres vierges, il touchait une partie de Moryagorn, père des Grands Dragons. Le fait que l'âme du fils de Kezyl fut touchée par cette entité explique à lui seul le lien qui unit le Grand Dragon des Cités à Kalimsshar.

Khy perçut alors les doutes et les angoisses du Premier des Dragons. Son esprit fut baigné d'images d'un autre temps, d'une époque à venir où la terre serait peuplée de nombreuses races. Il sut qu'il serait l'artisan de ce foisonnement de vie et qu'un jour, un Dragon viendrait lui offrir le dernier des dons de Moryagorn.

Le voyage de Khy l'éloigna un peu plus des autres Ailés. Il ne comprenait pas encore la signification de tout ce qu'on lui avait révélé. Sa place dans l'ordre naturel lui échappait et son cœur était lourd de doutes et d'inquiétudes. Se sentant fondamentalement différent de ses congénères, il s'isola pour réfléchir afin de comprendre ce qu'on attendait de lui. Même la création de Szyl ne put apaiser ses tourments. Bien que le Dragon des Vents fut, comme lui, engendré par un enfant de Moryagorn, il ne se posait aucune question. Khy n'avait pas besoin d'un camarade de jeu, mais d'un être avec lequel il pourrait discuter, dissenter du monde et de son équilibre, de ses vérités. L'arrivée de Kalimsshar permit à Khy de s'accomplir et de trouver sa voie. Désormais, il serait le compagnon de l'humanité et des cités que l'homme érigerait un jour.

De tous les Grands Dragons, seuls deux savaient ce qu'impliquerait l'arrivée de l'homme sur Moryagorn : Khy et Kalimsshar. Le premier, en



prenant sous son aile l'humanité, se doutait des conséquences que cela entraînerait. Il se sentait plus proche des humains que des dragons. Ainsi, quand son père lui arracha un œil, il n'éprouva aucun regret à rompre ses liens avec les Ailés et à renoncer à sa forme draconique. Que lui importait cette apparence grotesque et bestiale ? Khy choisit donc de ne plus apparaître que sous ses formes humaine ou élémentaire. Il est aujourd'hui persuadé que les dragons, en tant que tels, sont appelés à disparaître - que leur forme bestiale n'est qu'une sorte de cocon qu'ils délaisseront pour n'être plus, dans un lointain futur, que des forces élémentaires. Ainsi Kalimsshar redeviendra ténébres, Szyl s'évanouira dans le vent, Brorne se muera en pierre... Les majestueux dragons n'existeront plus que dans les rêves et les légendes.

Il est bien évident que cette opinion n'est pas partagée par ses congénères et que cela ne contribue qu'à l'isoler un peu plus, mais Khy a pris le parti de l'humanité, et rien ne pourra jamais l'éloigner de cette voie. Et si un conflit oppose un jour les dragons au genre humain, le Dragon des Cités luttera pour ceux qu'il considère aujourd'hui comme ses véritables frères et sœurs.

touché par les étoiles

Khy est le premier à avoir contemplé les Étoiles et à avoir entendu leur chant. Contrairement aux autres dragons, qui les craignent, le fils de Kezyl est fasciné par ces astres lumineux. Il a toujours poussé les hommes à les étudier car il pense que les Étoiles sont intimement liées à l'avenir de l'humanité - même s'il ignore le rôle que les astres jouent véritablement dans le destin de l'univers. Quand Khy poussa Moryagorn à faire tourner le monde, il voulait apporter le calme de la nuit et la splendeur du jour à toutes les régions de la Terre

Sacrée. Mais au fond de lui, il avait le désir de permettre aux Étoiles d'illuminer chaque parcelle du corps de Moryagorn. Jusqu'à la création de l'homme, les autres Grands Dragons ignorèrent les astres. Quand les humains levèrent la tête et commencèrent à se poser des questions sur leur signification - et leur rôle - dans le destin de l'humanité, les ailés sentirent poindre une terrible menace : les Étoiles pourraient les supplanter dans le cœur des hommes. Encore une fois, Khy et ses congénères s'opposent sur le sujet ; le Grand Dragon des Cités encourageant les hommes à percer le secret des Étoiles, les autres considérant toute recherche dans ce domaine comme une hérésie. A l'instar de Kalimsshar, Khy pense que les astres constituent une puissance supérieure à celle des dragons. De plus, il a émis l'hypothèse que Moryagorn, étant une force primordiale, partageait lui aussi la puissance des Étoiles - et serait, en quelque sorte, lui-même une Étoile.

Aujourd'hui, aucun Grand Dragon ne se doute de l'affinité qui existe entre le fils de Kezyl aux Étoiles - et surtout l'une d'entre elles. Mais Khy est en fait le premier des Inspirés. Guidé par M'lan, l'Étoile qui permit la naissance de Moryagorn, le Grand Dragon des Cités fut choisi entre tous pour incarner les Motivations de cette entité cosmique et répandre, par le Lien et l'échange, le message de liberté et d'espérance à toute chose. Si ce secret reste le mieux gardé de tous, c'est peut-être parce que même le principal intéressé n'est pas vraiment au fait de cette inspiration. De par sa nature magique, le Grand Dragon des Cités ne ressent pas l'Inspiration de son Étoile comme peuvent le faire les Inspirés humains qui courent le monde. Il pense naturellement que ses actes, ses doutes et ses élans découlent de son être, de son élément, et non d'une entité supérieure - bien qu'il se sente profondément lié à son créateur, Moryagorn, avec lequel il partage une foi inébranlable en la conception du monde et de la vie.

Lorsqu'il insuffla aux hommes les notions de liberté et d'indépendance, qui

Tout comme il est proposé aux personnages de développer le Lien et de gérer l'évolution de leurs Tendances, la voie de l'Humanisme reste une option envisageable - du moment que le meneur de jeu accepte d'intégrer à son groupe un personnage détenteur de tels secrets. Cependant, il n'est pas conseillé de leur attribuer les mêmes pouvoirs que ceux dont disposent les Humanistes actifs. Il en va de même pour certaines révélations, que le joueur prendra plaisir à découvrir, et qu'il vaut mieux faire apparaître de façon progressive.

donneraient un jour naissance à l'Humanisme, Khy ne se doutait pas qu'il appliquait les Motivations de M'lan. Plus tard, en offrant malgré lui l'Illumination aux rebelles humains, il devait une fois de plus servir de messager inconscient entre l'astre et les hommes, à la façon d'un prophète aveugle, incapable de lire et d'appréhender les textes de l'enseignement qu'il propage.

Tous ces éléments font de Khy un personnage complexe, à la fois conscient et innocent des actes et des bouleversements dont bénéficièrent les hommes. Uni par le Lien aux Élus de ses fils, inspirateur de l'Humanisme et catalyseur des Miracles conférés par l'Illumination, il reste un Grand Dragon renégat, amoureux de son humanité et destiné à transmettre le message de son Étoile sans jamais comprendre sa véritable nature d'Inspiré.

La tendance Homme

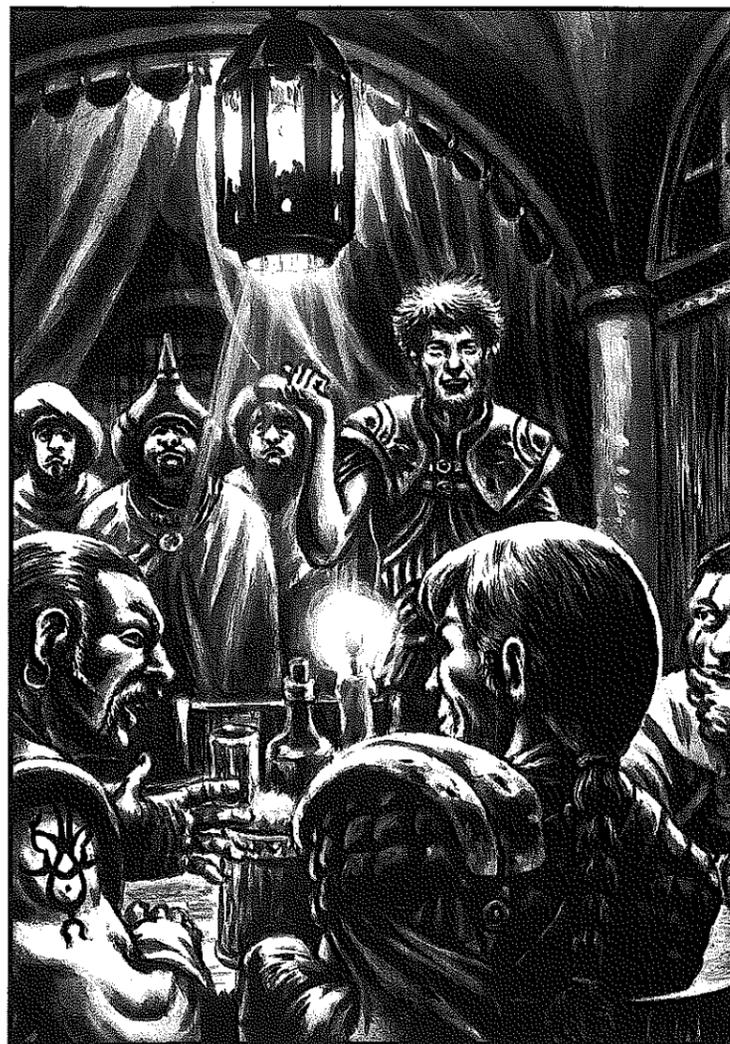
La Tendance Homme est celle des curieux, des chercheurs, des rebelles, des inventeurs, de tous les insatisfaits de la société telle qu'elle est, empreinte de son origine draconique. Cette tendance peut être bénéfique, si elle sert les

intérêts de l'humanité, mais aussi néfaste si elle sert ceux d'un seul homme ou d'un petit nombre. Cette Tendance a certains points communs avec la Tendance Fatalité, car elle pousse celui qui la suit à toujours rechercher le changement et à utiliser son environnement pour progresser. Il n'est d'ailleurs pas étonnant que certains fatalistes finissent par embrasser la Tendance Homme - et réciproquement.

Si tous les hommes sont d'accord pour dire que l'homme a bien été créé par le dragon, ne vient-il pas un moment où tout être laisse partir sa progéniture voler de ses propres ailes. Malheureusement, jamais les Grands Ailés ni leur descendance directe n'ont daigné accorder à l'homme le droit de s'émanciper. La Tendance Homme repré-

KHY, LES COMMERÇANTS ET LA SOCIÉTÉ DRACONIQUE

Même si par bien de ses comportements Khy a décidé de se couper de ses parents draconiques, il n'en garde pas moins une emprise considérable sur la société de Kor. En effet, la caste des commerçants est l'un des piliers de l'ordre draconiques, garantissant la prospérité et la stabilité financière. En s'assurant du bien être général de la population, Khy continue de veiller sur l'humanité et évite par la même bon nombre de guerres. Les commerçants, pour leur majorité, sont de bons citoyens draconiques, simplement plus prêts que les autres à "adapter" les règles draconiques, et donc plus proches de la Tendance Homme. Au delà de cette tolérance et cette autonomie bien innocente, les commerçants n'adhèrent pas réellement à la philosophie Humaniste, car briser les bases de la société qu'ils ont bâti et enrichi leur paraît bien inutile. Khy a bien conscience de cet état de fait et ne doute pas que le jour venu, il saura donner à sa caste les orientations subtiles qui l'amèneront à refuser l'ordre draconique pour embrasser la cause qui est la sienne. D'ici là, Khy veille à s'assurer la mainmise sur le commerce et la satisfaction des hommes, n'ayant pas hésité à accueillir dans sa caste certaines professions honnies comme les voleurs et les espions. Khy sait bien que toute société a ses parasites et que leur présence est signe de prospérité. À ses yeux, mieux vaut surveiller ces profiteurs bien innocents et les utiliser pour aiguillonner les marchands, plutôt que de laisser Kalimsshar en prendre le contrôle complet. Khy est en effet bien réaliste quant au caractère viscéral et indélébile du Héraut de la Fatalité et ne s'est jamais laissé prendre à certains de ses mensonges. Et l'expérience a prouvé que voleurs et marchands savaient intuitivement se comporter en hommes de commerce et s'utiliser les uns les autres....



sente en fait ce besoin d'émancipation. L'homme a passé son enfance sous la direction des Grands Dragons. Aujourd'hui adolescent, il veut quitter le nid familial pour explorer ses propres voies, faire ses premières découvertes seul et apprendre la vie, quitte à faire des erreurs et à les reconnaître. La Tendance Homme représente le passage de l'homme à un autre âge. Il désire explorer les domaines qui lui sont inconnus, découvrir les secrets qui lui sont cachés et goûter aux fruits qui lui sont défendus. Ressentant la société draconique comme propre à ses parents et inadaptée à ses désirs, il la repousse pour forger sa propre voie. Les personnes qui suivent la Tendance Homme sont en général curieux, inventifs, cherchant à aller au delà de l'ordre établi par les dragons, privilégiant la technique et l'expérimentation personnelle à la magie et à la parole des anciens. La majorité de ces personnes ne se démarque pas énormément dans la population de Kor. Leur tendance s'exprime dans leurs paroles moins empreintes de respect envers les dragons, quand on les entend parler d'autres systèmes sociaux, politiques, judiciaires ou de technologies...

En définitive, si l'Homme ne s'oppose pas forcément au Dragon, cette Tendance passe par un refus discret mais souvent systématique d'une grande partie des applications des Interdits et des lois sociales draconiques. Les humanistes au sens large sont donc plus des libres-penseurs et des sécessionnistes modérés que de farouches ennemis des Grands Dragons. Pour preuve, il n'est pas rare que la Tendance Homme soit représentée au sein des conseils locaux ou des assemblées gérant l'évolution d'une cité, d'une caste ou d'une faction urbaine.

Par contre, si l'adepte de la Tendance Homme suit les Lois draconiques, c'est que ne plus les respecter signifie la clandestinité ou la mort. Les plus farouches opposants des Ailés rejettent en bloc tout ce qui provient des dragons, plus ou moins subtilement. Ils n'ont donc souvent d'autre choix que la clandestinité. Ce sont des extrémistes que réprovoque et chasse la société draconique. On les appelle les Humanistes.

L'humanisme

Si Khy a bel et bien poussé les hommes sur la voie de l'Humanisme, il ne l'a jamais revendiqué en tant que tel. Il ne craint pas le courroux de ses congénères, mais, bien plus, redoute que les hommes puissent se croire manipulés par un dragon - ce qui est loin d'être le cas, son rôle se limitant à constituer l'étincelle qui allume et alimente le brasier de l'Humanisme.

Encore une fois, le Dragon des Cités reste en retrait du mouvement rebelle. Il observe et intervient le moins souvent possible, pour permettre aux humains de trouver leur propre voie. Par contre, il n'hésitera pas à intervenir pour se dresser contre les manigances de ses congénères qui voudraient,

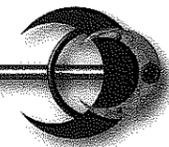
à l'exemple de Ozyr, anéantir ce courant de pensée. Les Humanistes sont considérés comme des rebelles par les dragons et leurs fidèles. Ils rejettent totalement la domination des Ailés et revendiquent leur indépendance, refusant qu'une autorité inhumaine leur indique ce qu'il faut ou ne pas faire, croire ou ne pas croire. Rejetant les lois des dragons, en marge de la loi, de la société ou isolés des foyers denses de dragons, les Humanistes imaginent de nouveaux systèmes politiques, sociaux et légaux, débarrassés des influences draconiques. Les Humanistes explorent aussi tout les domaines jugés hérétiques par les Grands Dragons : la technologie, les sciences, le progrès, la médecine, l'astrologie... On sait, par exemple, que les communautés humanistes utilisent fréquemment la chirurgie pour soigner une blessure - ce qui est considéré comme de la torture par les sociétés draconiques. Ils mettent également au point des armes mécaniques, telles que les arbalètes, et certains prétendent même que les savants de ce mouvement séditieux observeraient les Étoiles grâce à des appareils permettant de mesurer leurs déplacements.

L'Humanisme a pour effet secondaire d'amenuiser le lien qui unit l'homme au dragon. Plus l'homme progresse sur cette voie, plus il s'éloigne du giron draconique, allant jusqu'à briser définitivement tout attachement, toute croyance en la suprématie des ailes, voire même à lutter contre cette suprématie, théoriquement ou physiquement. Bien entendu, les Humanistes sont pourchassés en Kor. Leurs communautés fleurissent donc en dehors de ses frontières ou au sein de cités permettant l'existence d'une activité clandestine. Certains voyageurs font mention d'immenses villes, construites au cœur des forêts ou dans des vallées montagneuses, où des milliers de personnes vivraient coupés du monde et des lois des Grands Dragons.

Mais les Humanistes ne sont pas totalement absents de la société draconique. Sans être tolérés, quelques activistes et militants de la modernité sont autorisés tacitement à vivre au sein des cités draconiques, tant qu'ils ne vont pas trop loin dans leurs recherches ou n'incitent pas ouvertement à la rébellion. D'autres, plus suspicieux, préfèrent tout simplement rester cachés et vivent dans une clandestinité totale. Ces derniers peuvent être isolés les uns des autres ou, au contraire, organisés en factions secrètes.

La deuxième croisade et l'exode de pyr

Une grande majorité des habitants de Kor ont découvert l'existence de l'Humanisme en même temps que celle de l'Inquisition, à l'occasion du triste incident de l'archipel de Pyr, où les armées draconiques nettoyaient la région verdoyante qui servait de refuge aux premiers rebelles humains. Depuis ce jour, les dragons ont repris leurs droits sur l'ilot de nature, mais



Les caractéristiques de M'lan sont les suivantes :

Motivations

Vertu : pardon

Penchant : fanatisme

Idéal : évoluer

Interdit : renier

Epreuve : quête

Destinée : illumination

Envergure : 10 (plus de 500 Illuminés)

Éclat : 7

Pouvoirs de l'Éclat :

Bénédictio

Champ de force

Empathie

Harmonie

Offensive

Rituel

Télépathie

L'Humanisme n'en est pas mort pour autant - bien au contraire, semble-t-il, puisque l'activité des insoumis n'a fait que se renforcer depuis ce drame. Aujourd'hui, si peu de voyageurs sont à même de tracer un chemin vers le bastion de la résistance, il est de notoriété publique que l'Empire Nésora abrite les chefs de file de ce mouvement contestataire. Py et Salia en tête, toutes les cités d'importance de la région sont ouvertement inspirées par des principes de modernité, d'éducation libérale et d'études scientifiques qui, s'ils ne sont pas l'apanage de l'Humanisme, restent fortement teintés par la Tendances Homme. Les dragons y sont accueillis avec de lourdes réserves, les collèges enseignent le libre arbitre, les Élus sont rares et la magie est globalement absente, remplacée par la science et la médecine.

Ami meneur de jeu, l'heure n'est pas venue de livrer tous les secrets de l'Humanisme et de ses principaux membres - non pour vous priver d'intrigues palpitantes, mais pour éviter aux personnages d'être trop tôt confrontés aux réalités de cette philosophie. Tout ce qu'il est important de savoir, c'est que Py, qui sert de fief principal au bastion humaniste, abrite la forteresse depuis laquelle les guides spirituels de l'Humanisme donnent leurs ordres et leurs conseils. Cette gigantesque église, baptisée Cathédrale, est sûrement l'un des monuments les plus impressionnants de tout de Kor. On raconte chez les voyageurs que cette église est tellement teintée d'humanité et de ferveur que les dragons eux-mêmes répugnent à s'en approcher. Ce qui est sûr, c'est que si les Humanistes avaient eu le temps de bâtir cette Cathédrale avant la Croisade contre l'archipel de Pyr, tout aurait été différent.

L'ensemble de l'Empire Nésora est impliqué dans la résistance et la propagation du mode de vie humaniste, mais vous restez libres de créer toutes sortes de relais, de factions mineures et de sites où les personnages, envoyés ou poussés par la force des choses, pourront découvrir quelques uns des secrets de l'Humanisme. Dans la suite des suppléments, des scénarios introductifs et des descriptions précises de cette Voie vous permettront de disposer de tous les éléments indispensables - de la politique à l'organisation du mouvement, en passant par le nom et les fonctions de ses membres.

L'illumination

Tout comme les Grands Dragons peuvent offrir, par le biais de leurs fils, une partie de leur pouvoir aux Elus, certains Humanistes bénéficient d'un rapport privilégié, une sorte d'exaltation mystique, avec l'entité maîtresse de ce courant de pensée rebelle - M'lan. Comme il l'a été dit, le fils de Kezr n'est pas conscient de son implication dans le processus. Premier des Inspirés de M'lan, Khy sert simplement de catalyseur, de relais entre

l'astre et les Illuminés. C'est lui qui permet, en fédérant les Humanistes autour d'une foi commune, la transmission des pouvoirs conférés par l'Étoile. Les Illuminés ne sont donc rien de plus que des Inspirés. Mais en plus de leur rapport complexe avec l'esprit de Khy, ils disposent d'un lien unique avec leur Étoile - qui leur offre sa puissance et partage leurs actions à la façon d'une divinité, d'un principe fondamental, et non d'un idéal. Autant les Inspirés "classiques" ont conscience de servir les Motivations de leur Étoile, autant les Illuminés pensent avoir foi en un dieu, une entité supérieure aux Grands Dragons - et même à Moryagorn. Leur conception est à ce point complexe qu'elle leur donne l'impression de renier les Grands Dragons, en développant la foi, alors qu'ils bénéficient des mêmes avantages que tous les autres Inspirés et que Khy, le premier d'entre eux, est lui-même un Dragon n'ayant aucune conscience de son rôle.

Pour atteindre l'Illumination, les Humanistes obéissent exactement au même processus que les Inspirés. Ils sont touchés par M'lan, l'une des plus puissantes Étoiles, dont ils développent progressivement les Motivations et les pouvoirs. L'impression de "foi" que prônent les Illuminés est juste renforcée par leur nombre, qui influe directement sur l'Envergure de l'Étoile et le comportement religieux des fidèles - qui se réunissent, prient, vénèrent et amplifient par leurs messes l'aspect divin de leur rapport à l'Étoile. L'ensemble des Illuminés étant fédéré au sein d'une seule et même Compagnie, l'Envergure de M'lan s'en trouve considérablement renforcé. De plus, avec un Éclat actuel de 7, l'Étoile bénéficie d'une position de force considérable vis-à-vis des Grands Dragons.

Une fois développée, l'Illumination se gère comme l'Inspiration.

Les miracles

Les Illuminés disposent des mêmes pouvoirs que les Inspirés classiques, mais, en plus, ils développent une capacité - appelée Miracle - qu'ils peuvent utiliser en fonction de leur nombre. Ces Miracles s'utilisent exactement comme les pouvoirs conférés par n'importe quelle Étoile, du moment que les Illuminés sont suffisamment nombreux. Tous les Illuminés ont accès à ces Miracles, mais certains ne peuvent être utilisés que si l'un des trois rôles est représenté - Guide, Archiviste ou Main du Destin.

Égarement

Un Illuminé seul peut utiliser ce Miracle. Ce Miracle permet de n'importe quel Illuminé de semer un poursuivant dans les méandres d'une cité. Pour cela, il doit réussir un jet de Mental + Vie en cité en opposition contre celui qui le poursuit. L'Illuminé gagne un bonus en fonction de la taille de la cité, de +1 pour un village d'une vingtaine de maisons à +10 pour une cité draconique. Une

intense agitation (comme une foire marchande, par exemple) peut augmenter ce bonus - tout comme des rues désertes peuvent le réduire. Les Elus de Khy ne peuvent pas être abusés par ce Miracle.

Composition des mains

Un Illuminé seul peut utiliser ce Miracle. L'imposition des mains permet, en réussissant un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 5, de soigner un cercle de blessure, plus un par Niveau de Réussite. Pour chaque point que le bénéficiaire de ce Miracle possède en Tendances Dragon et Fatalité, la Difficulté est augmentée de 5. Ce Miracle est sans effet sur les créatures et les êtres humains possédant plus de 2 points dans l'une des deux Tendances opposées - Dragon ou Fatalité. Il est possible d'utiliser ce pouvoir autant de fois par jour que l'Illuminé possède de points en Tendances Homme.

Lumière céleste

Nécessite la présence d'au moins 5 Illuminés. Ce Miracle, qui ne peut être utilisé que la nuit, permet de faire jaillir une délicate lumière céleste dans un rayon de 100 mètres. Les êtres baignés par la lumière subissent (Tendance Dragon + Tendance Fatalité)/2 cases de blessures à chaque tour (arrondi au supérieur). Il faut un tour de concentration complet pour faire apparaître la clarté diaphane. Elle s'évanouit lentement et continue d'éclairer la scène pendant quelques minutes. Les Illuminés ne peuvent effectuer aucune action offensive durant les deux tours qui suivent l'apparition de la lumière.

Ville fantôme

Nécessite la présence du Guide et d'au moins 5 Illuminés.

Ce Miracle permet de façonner l'illusion d'une ville. Ce n'est qu'un mirage, sans existence tangible, mais au sein duquel il est cependant possible de se reposer, de se cacher, de semer des poursuivants ou d'échapper à des prédateurs animaux - qui feront tout pour éviter l'endroit. Il suffit de réussir un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 10 pour faire apparaître la ville fantôme, qui se matérialise en moins d'une minute. Si le jet est réussi, le mirage s'étend sur un diamètre de 100 mètres autour du groupe d'Illuminés, plus 50 mètres par Niveau de Réussite. En augmentant la Difficulté de 5, il est possible de créer une illusion supplémentaire, comme la présence d'habitants, de système de défense, etc.

La ville fantôme disparaît au bout de 2 heures + 1 par Niveau de Réussite obtenu. Elle se volatilise immédiatement dès qu'une goutte de sang humain est versé sur son sol. Les magies draconiques et fatalistes sont perturbées par la nature de l'endroit - toutes les sphères sauf celle des Cités subissent un malus égal à 2x l'endurance Homme la

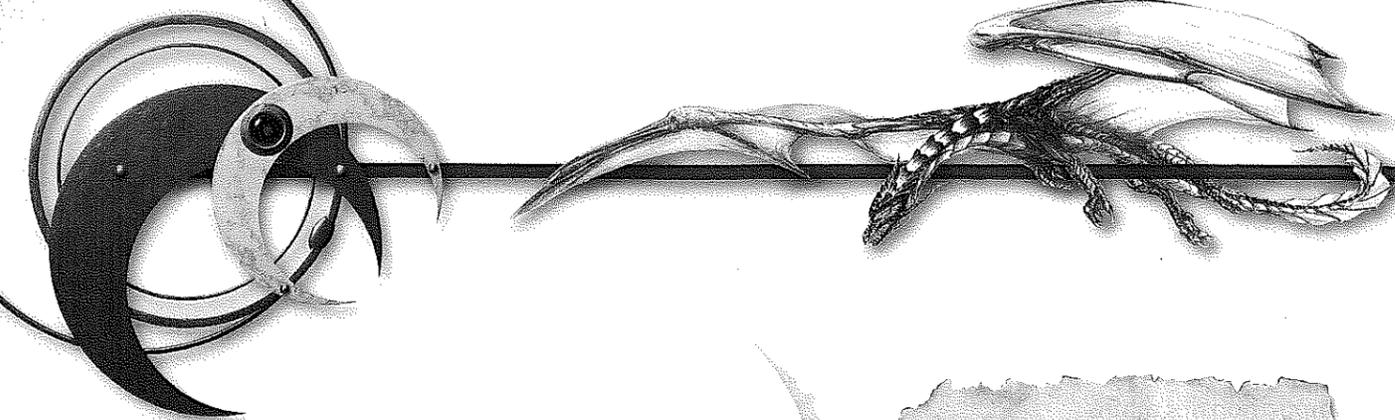
plus élevée parmi les Illuminés (donc souvent -10). Ce Miracle ne peut être utilisé qu'une fois par jour, et seulement en plein jour.

Résurrection

Nécessite la présence du Guide ou de la Main du Destin et d'au moins 10 Illuminés. Ce Miracle permet de rendre la vie à un individu récemment décédé. L'Illuminé servant de catalyseur - généralement, la Main du Destin - doit effectuer un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 5, augmentée par plusieurs facteurs. Si le corps est mort depuis plus d'une heure, elle est augmentée de 5. Ensuite, par journée écoulée, la Difficulté augmente également de 5, jusqu'à un maximum de +20. Si le corps est mutilé ou décomposé, la Difficulté peut être augmentée de 5 à 20, en fonction de l'état physique du corps (+5 pour une blessure Grave, +10 pour un membre manquant ou une blessure Fatale, +20 s'il ne reste plus qu'une partie du corps, etc.). Chaque Illuminé présent confère un bonus de 1 point au score de base du jet, puis, une le jet effectué - qu'il soit réussi ou raté - perd le droit d'utiliser n'importe quel Miracle jusqu'au lendemain matin. Un personnage ressuscité perd automatiquement 1 point en Tendance Dragon et gagne 1 point en Tendance Homme. Ce point ne peut être effacé d'aucune manière, sauf si le personnage effectue une action susceptible de lui rapporter 5 cercles de Fatalité ou Dragon d'un coup.

Le grand miracle

Le Grand Miracle ne peut être déclenché que si TOUS les Illuminés sont présents. Lorsque le besoin s'en fait sentir, les Illuminés se réunissent sous les voûtes de leur Cathédrale, érigée à Py, et procèdent à une grande messe qui les plonge dans une sorte de transe mystique. Une fois la transe entamée, le Guide lie les consciences de chacun de ses frères et ouvre les portes immatérielles du temps, permettant à la communauté d'entrevoir certains événements du passé ou de l'avenir. Pour des raisons évidentes, aucun jet n'est nécessaire et le meneur de jeu reste seul juge des informations que les Illuminés parviennent à obtenir au cours de ce rituel - aussi rare qu'éprouvant. Cependant, il est envisageable de leur accorder une divination relativement précise des jours à venir ou passés, ainsi que l'orientation générale des mois futurs. C'est en effet par ce biais que les Inspirés de M'lan apprennent les grandes lignes de l'évolution du monde - telles que l'éclatement d'une guerre, l'avènement d'un royaume ou la venue d'un groupe d'aventuriers. Aucun étranger ne peut participer, ni même assister à ce Miracle.



LA PROPHÉTIE

"Que peut-elle voir dans les cieux que l'océan ne sache déjà ?"

- Ozyr

Alors que le monde se remettait doucement des affaires de la guerre, l'homme découvrit le chemin de l'évolution et sa lança, guidé par les présents des Grands Dragons, dans l'exploration de Kor. Aucun de ceux qui avaient connu les fils de Moryagorn, seules entités susceptibles de donner un sens à la vie, n'aurait imaginé qu'un signe viendrait du ciel. Curieusement, tout le monde se souvient précisément de la date à laquelle Alya, alors Maîtresse de la caste des érudits, révéla à ses proches ce que lui apprirent les Étoiles.

Et pourtant, ce jour allait marquer un tournant sans pareille dans l'histoire de l'humanité.

L'ultime éclat

Pour comprendre la Prophétie, il faut faire un bond dans le temps et remonter à l'heure où Moryagorn n'était encore qu'une vague conscience dans l'espace et le vide. Une fois de plus, le Bien s'opposait au Mal, le Tout affrontait le Rien en un combat rituel, mêlant les explosions d'étoiles aux déflagrations cosmiques les plus inconcevables. Et une fois de plus, aucun vainqueur ne semblait poindre. Au choc des deux Forces, l'univers explosa. Une comète s'aggloméra en ultime résidu de l'explosion. Puis cette comète se fendit, s'ouvrit comme un œuf, et bientôt le Premier des Dragons sillonna l'espace.

Porteur de tous les espoirs, Moryagorn découvrit donc la vie et apprit des Étoiles, poussières affaiblies des deux protagonistes, la raison de sa venue au monde. Après de siècles d'errance, il retrouva enfin la seule ? terre où reposer son corps et créa ses fils, qui créèrent les hommes, qui créèrent l'espoir.

Si Alya ne fut pas la première à percevoir l'influence des Étoiles sur l'origine du monde,

elle fut celle qui hérita de la Révélation, du Secret, celle à qui les Étoiles choisirent d'offrir le choix de répandre sur le monde la véritable histoire. Bien avant elle, Khy avait déjà senti la présence de ces astres résiduels qui, condamnés à flotter dans le vide, n'attendaient déjà que l'heure où ils pourraient se retrouver, s'absorber, se fondre, pour que renaissent les deux principes fondamentaux – et qu'éclate à nouveau le combat. Telle fut la Prophétie révélée à Alya. Comme elle était née, la vie ne servirait qu'à guider les Étoiles vers l'issue fatale d'un nouvel affrontement. En s'anéantissant mutuellement, les principes de l'ordre cosmique donnèrent naissance à une multitude d'astres scintillants qui, tels les parties d'un tout, n'auraient pour seule motivation que de chercher à s'unir. Avec la création de l'humanité, les Étoiles virent le signe d'un grand changement – car en inspirant les hommes, elles pourraient enfin orienter l'issue du combat et tenter de faire pencher la balance.

Ainsi naquirent les premiers Inspirés.

La destinée des compagnies

Rares sont ceux qui deviennent, derrière l'inspiration qu'elles procurent aux membres de leurs Compagnies, le jeu auquel se livrent aujourd'hui les Étoiles. Pourtant, comme il l'a été révélé à Alya, les deux entités contradictoires n'auront de cesse de rassembler leurs forces pour s'affronter de nouveau. Ainsi, en tant que fragment des deux principes, les Étoiles se heurteront les unes aux autres pour mieux s'entre-déchirer, éliminant les plus faibles et laissant les plus fortes se préparer au combat. Vu à l'échelle humaine, tout n'est qu'une question de temps...

L'histoire est un éternel recommencement, mais, avec l'apparition de l'homme, les Étoiles

LES TOURMENTS DE L'HISTOIRE

disposent cette fois d'un nouveau vecteur. En inspirant les humains, elles peuvent en effet faire évoluer leurs orientations – les Motivations – sans jamais entrer physiquement en contact, laissant leurs Inspirés régler à leur place les questions "techniques".

Ce qu'il est important de savoir, c'est que chaque fois qu'une Étoile perd tous ses Inspirés, elle s'éteint. Ainsi, en éliminant l'intégralité de la Compagnie, il est possible de détruire directement...une Étoile – et il n'est pas rare que les astres envoient leurs Inspirés à la rencontre des élus d'une Étoile opposée. Surtout que lorsqu'un astre meurt, les Inspirés qui ont participé à sa destruction gagnent une partie de sa puissance et permettent, par le biais du lien cosmique, que leur propre Étoile évolue.

La Prophétie révélée à Alya décrivait parfaitement ce mécanisme d'absorption. Il y a plusieurs siècles de cela, l'érudit savait déjà que les Inspirés seraient guidés au devant des élus des Étoiles et, en cherchant à accomplir les volontés cosmiques, contribueraient à ce que le combat séculaire ait lieu une nouvelle fois. Car toutes les Étoiles ne mourront pas. Absorbées une à une, elles se retrouveront toutes finalement englouties dans le flot de deux entités contradictoires qui, comme par le passé, se jetteront l'une vers l'autre pour se défier de leur puissance.

La Prophétie décrivait ces deux forces.

L'absorption

S'il est évident que la Prophétie constitue le plus fondamental des secrets du monde de *Prophecy*, il n'est pas dit que les joueurs et leurs personnages n'auront aucun moyen de la découvrir – ou, tout du moins, de la soupçonner. Cependant, si les Inspirés découvriront vite que la mort d'une Compagnie entraîne l'extinction d'une Étoile, il est important qu'ils prennent conscience d'eux-mêmes du destin du monde et du combat final. Veillez donc à ne pas trop en dire, mais n'oubliez pas que cette quête de puissance, motivée par l'accomplissement de la Prophétie, vous permettra d'envisager toutes sortes de nouvelles intrigues. Les Compagnies agissant directement sous l'autorité d'une Étoile, il est évident qu'un grand nombre d'entre elles chercheront tôt ou tard à éliminer leurs rivales – dans le but d'absorber une partie de leur puissance et de constituer, au final, l'une des deux entités du grand combat.

Chaque fois qu'une Étoile s'éteint, l'astre qui inspire la Compagnie responsable de sa mort gagne une partie de son essence. Concrètement, cela se traduit par le choix qu'ont les



Inspirés d'échanger une de leurs Motivations avec une autre, appartenant à l'Étoile qu'ils viennent de détruire.

Pour cela, deux choix sont proposés. Soit le meneur de jeu détermine aléatoirement les Motivations, en lançant un dé sur chacune des six listes de Motivations, soit il les choisit lui-même, de façon à orienter l'évolution de sa Compagnie.

Dans tous les cas, ce changement est permanent. La valeur de cette nouvelle Motivation est égale à celle de l'ancienne, délaissée par les Inspirés.

De plus, les Inspirés bénéficient d'un afflux de puissance qui se traduit par un gain de points d'expérience de groupe. Pour calculer ces points, il faut tout d'abord déterminer l'Éclat et l'Envergure de l'Étoile déchu. En multipliant ces deux valeurs, on obtient le nombre de points gagnés par la Compagnie.

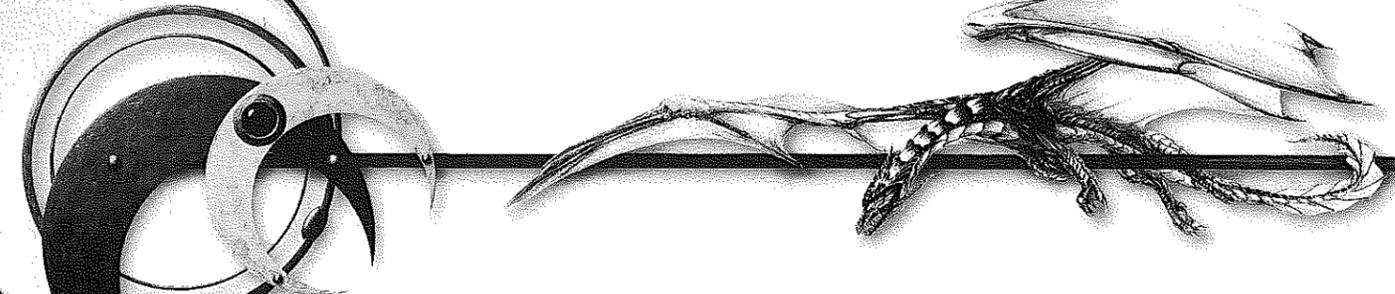
Gérer la prophétie

Pour vous aider à gérer le déroulement de ces combats sanglants, gardez à l'esprit qu'il existait, à l'heure de la création des Immortels, près d'un million d'Étoiles. Même en admettant qu'il en meure une centaine par an, ce qui est déjà considérable, il en reste encore plusieurs milliers – c'est-à-dire, dans tous les cas, suffisamment pour vous permettre de leur attribuer les Motivations, l'Éclat et l'Envergure de votre choix.

La seule chose qui soit importante, c'est que les Motivations des deux Étoiles qui participeront au combat final sont peut être d'ores et déjà déterminées... Pour laisser planer une ombre de suspense, seules les Motivations de quelques Étoiles majeures vous seront ici révélées.

La première Étoile d'importance n'est autre que M'Ian, l'astre qui guide Khy et les Humanistes, mais il n'est pas dit qu'elle participera au combat final.

Lorsqu'ils participent à l'extinction d'une Étoile, les Inspirés peuvent échanger une de leurs Motivations avec l'une des six de l'Étoile déchu. De cette façon, chaque Étoile qui s'éteint laisse une partie de son être dans celle qui l'a engloutie – à la façon de gouttelettes de mercure qui se fondent, pour ne plus former qu'une seule entité compacte et mouvante.



A ce jour, cinq astres semblent également susceptibles de jouer un rôle important dans les temps à venir : Z'emd, T'lod, K'ent, E'mtf et O'rah.

Toutes ces Étoiles étant appelées à prendre part dans les conflits futurs, il n'est pas inutile de prendre en compte les agissements de leurs Inspirés ou même, pour les plus courageux d'entre vous, d'en préciser certains détails.

Z'EMD

Z'emd est connue pour deux de ses Motivations, discorde et corruption, ainsi que pour les liens étroits que ses Inspirés entretiennent avec le Fatalisme. On dit que ses inspirés seraient de vrais agents d'un chaos aveugle et dévastateur. Dans les cercles d'initiés Inspirés, on ne fait que murmurer leur nom, symbole de mort et de mauvais présage.

T'LOD

T'lod est l'Apatride. Ses membres maudits ont pour destin de parcourir Kor en expiant les fautes des autres. Une légende dit que leur quête ne s'arrêtera que lorsque ses Inspirés, séparés dans une dizaine de Compagnies pour ne plus s'abandonner à la discorde, auront pu rentrer en contact avec Moryagorn assoupi pour lui demander le pardon que prône leur Étoile. Tous les membres s'interdisent de renier la douleur des hommes et désirent partager cette souffrance avec eux. Vu ses Motivations singulières, T'lod peut tour à tour se trouver alliée et ennemie de la Compagnie des joueurs.

K'ENT

K'ent, plus modéré, semble plus respectueuse des lois draconiques. Ses principales Motivations sont engagement, harmoniser et obéissance. On sait peu de choses sur ses Inspirés, même si l'on est en droit de penser que bon nombre de citoyens d'importance de Kor se trouvent sous son halo protecteur et concilient habilement Inspiration et citoyenneté.

Pour finir, si ces Motivations vous sont fournies, c'est également dans le but de permettre à vos joueurs de s'impliquer dans l'évolution du monde. Si leur Étoile, par un hasard ou un autre, possède le même profil que l'un de ces quatre Étoiles majeures (et des autres, à venir), pourquoi ne pas les intégrer au déroulement des combats - ne serait ce que pour les opposer à leurs ennemis ? En effet, avant de parvenir au combat final, les Étoiles s'allieront, se combattront, se trahiront, se réconcilieront pour assurer leur propre destin, à travers leurs Inspirés.

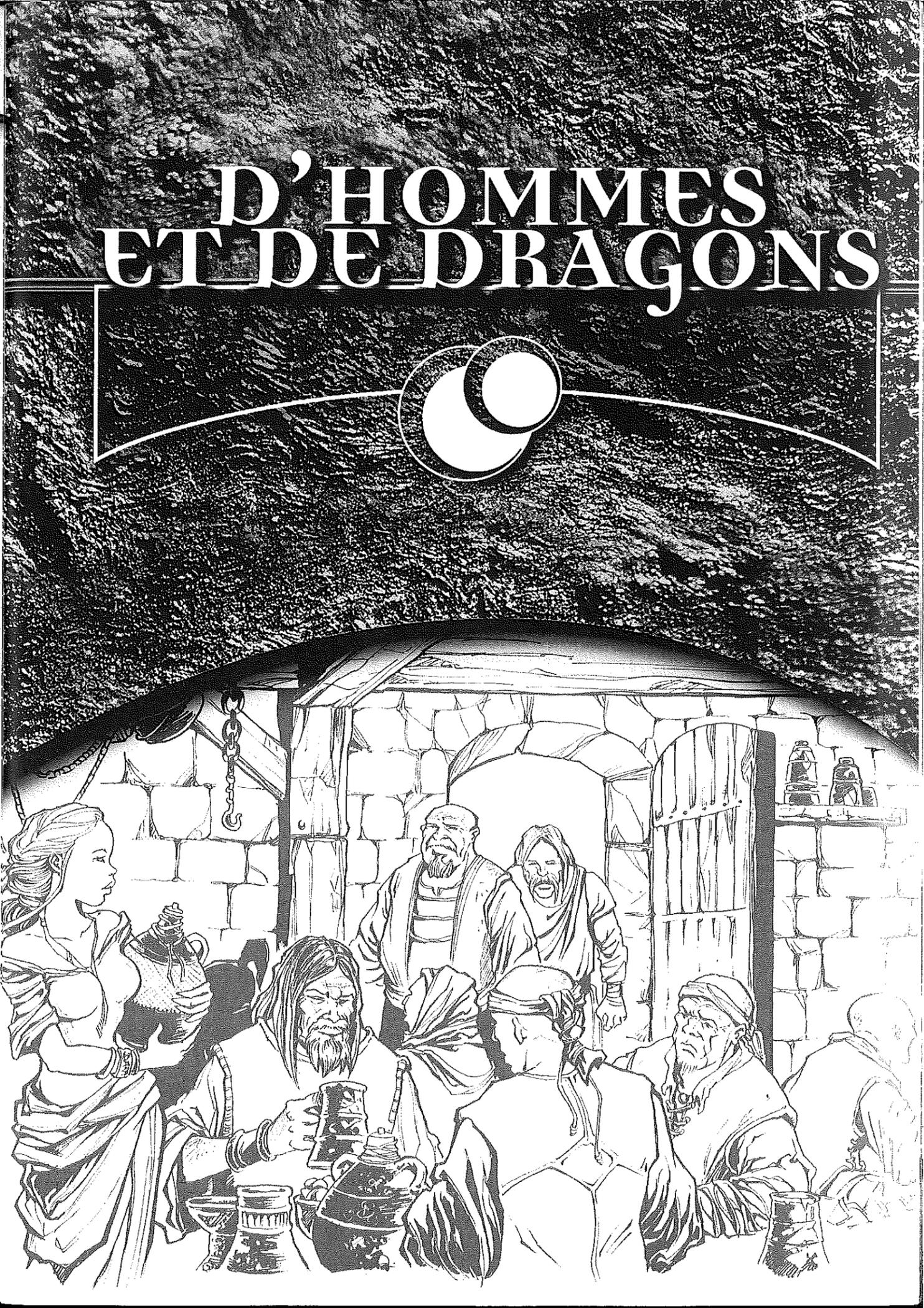
E'MTF

E'mtf est la Génitrice. Sa seule Compagnie abrite ses 10 Inspirés, prudents, lâches, mais soudés pour oublier la solitude qui les ronge. Ils cherchent à créer la vie malgré l'Interdit des Dragons. E'mtf prépare ses Inspirés pour leur future désillusion, même s'ils n'accepteront jamais d'abandonner. Alliance de mages draconistes et fatalistes et de scientifiques humanistes, la Compagnie de la Génitrice œuvre dans le secret. Nul ne sait quel but étrange poursuit réellement E'mtf mais elle cherche activement des Étoiles faibles pour pouvoir les éliminer et changer ses Motivations. Actuellement, de nombreuses Étoiles veulent se débarrasser de E'mtf, en utilisant d'autres pions que leurs Inspirés par peur d'absorber une des Motivations négatives de cette étrange Étoile...

O'RAH

O'rah, enfin, reste très mystérieuse. On ne sait presque rien de sa Compagnie, ni de ses ambitions, mais ses Motivations sont cependant bien connues des sages qui observent, sur l'impulsion de ses Archivistes, les signes émanant de l'espace - sagesse, découvrir, renier et solitude sont quatre de ses Motivations. Dernièrement, de nombreux astronomes ont cru relever que l'éclat de O'rah semblait plus fort au dessus des Marches Alyzées, mais ces propos subjectifs laissent une bonne place à l'interprétation...

D'HOMMES ET DE DRAGONS



Sornal écoutait depuis de longues heures le monologue du dragon d'ombre. Il parlait, parlait pour ne rien dire, débitant un flot d'inepties aussi inutiles qu'ennuyeuses. Le temps qu'il faisait, la température de l'eau des marais, la végétation putride, tout y passait. C'était à se demander si l'ailé ne cherchait pas à tester la patience du guerrier. Mais, de la patience, Sornal en avait à revendre, surtout face à une créature de plusieurs mètres pesant des tonnes et dotée de crocs aussi longs que des épées. Comme il ne pouvait pas obliger son interlocuteur à le laisser tranquille, l'ancien membre de la caste des combattants résolut d'élever un peu le débat.

- Parle-moi de Moryagorn, dit-il en interrompant le dragon en plein discours sur l'écologie des vers de terre.

Le dragon ne sembla pas s'en offusquer, bien au contraire. Ses yeux se plissèrent comme s'il souriait, si toutefois une telle chose est possible pour un être tel que lui.

- Moryagorn... commença lentement le dragon. Il est la terre que tu foules, l'eau que tu bois, l'air que tu respirez, le feu qui te réchauffe... Moryagorn est celui qui nous a engendrés. C'est étrange que tu me parles de lui. Mon présent est, en quelque sorte, étrangement lié au Père de tous les dragons. Mais nous verrons cela plus tard. Pour en revenir au Premier des Dragons, sache que Kalimsshar en est certainement l'incarnation la plus fidèle. Il est né de ses espoirs, contrairement aux autres Grands Dragons qui ont été créés. Et je ne dis pas ça pour flatter mon maître. C'est un fait que le Maître des Ombres est un fragment de la pensée de Moryagorn.

- On dit que Moryagorn est né d'une étoile, est-ce vrai ?

- Il est né de la plus lumineuse des étoiles !

- Mais pourquoi les Grands Dragons se méfient-ils donc tant des Inspirés et de ceux qui étudient le firmament.

- Ils ne s'en méfient pas, dit le dragon en approchant sa tête de Sornal, ils les craignent ! Les Grands Dragons se considèrent comme des êtres omnipotents, ils haïssent ce qui peut les dépasser, ce qui échappe à leur entendement. Si l'humain en venait à vénérer les étoiles pour leurs dons, au lieu de révéler les Grands Ailés...

- Tu penses que les étoiles sont plus puissantes que les Grands Dragons ?

- Ce n'est pas en ces termes qu'il faut considérer la chose ! Les étoiles inspirent l'homme, mais peut-être aussi inspirent-elles les dragons sans que ceux-ci veuillent l'admettre.

- Mais si Moryagorn est né d'une étoile, se pourrait-il qu'il puisse inspirer un être vivant ?

- Il est possible qu'un individu qui se sent rejeté par la société draconique et qui ne trouve sa place ni chez les Humanistes, ni chez Kalimsshar, soit un Inspiré. Et si, lorsqu'il contemple les cieux, il ne voit pas l'étoile qui l'appelle, peut-être est-ce parce qu'il ne regarde pas là où il faudrait. Si Moryagorn est une étoile, cette dernière brille au centre de la terre. Et si, dans tes rêves, c'était l'étoile de Moryagorn qui t'inspirait ? N'y as-tu jamais songé ?

Sornal resta un long moment sans rien dire. Quelque chose en lui venait de s'éveiller, comme si un nouvel espoir faisait battre son cœur.

- Pourquoi me révéler tout cela ? demanda Sornal. Tu n'espères tout de même plus que je rejoigne les disciples de Kalimsshar ?

- Comme beaucoup, tu te méprends sur le rôle du Héraut de la Fatalité. Mais ce n'est pas étonnant, car tu as reçu l'enseignement de Kroryn... Lorsque Khy et Kalimsshar scellèrent leur pacte pour donner aux humains un fragment de la conscience des Dragons, mon maître ne le fit pas pour asservir l'humanité. En agissant ainsi, il exécutait la volonté de Moryagorn.

- Kalimsshar n'est que perversion, corruption, cauchemar et destruction ! cracha Sornal, comment pourrait-il accomplir la volonté de Moryagorn ?

Le dragon secoua lentement la tête.

- Mon maître est effectivement ce que tu dis, mais il est aussi bien davantage. Quand il apporte la mort, il donne un sens à la vie. Quand il détruit, c'est pour permettre de rebâtir. Quand il soumet un être à la corruption, il permet au vertueux de

trionpher et exalte sa valeur. Quant à la perversion, mon ami, elle ne ronge que le fruit pourri. Kalimsshar ouvre toutes grandes les portes de la liberté et de la découverte. Il offre l'univers aux hommes. Libre à eux de choisir leur voie. Libre à eux... Quel autre Dragon permet à l'homme d'être totalement libre de ses choix ?

- Khy, répondit Sornal, se raccrochant à ses dernières certitudes.

- Khy ? c'est possible. Mon maître et lui ont beaucoup de points communs. C'est à croire que le Dragon des Cités était l'ébauche de Kalimsshar.

Le dragon d'ombre laissa échapper une sorte de rire assez sinistre. Il semblait particulièrement amusé par ce qu'il venait de dire.

- D'ailleurs, n'ont-ils pas travaillé ensemble ? reprit-il. La création de l'homme est leur œuvre ! Ils ont engendré les Immortels. Et c'est d'ailleurs mon maître qui, une fois encore, a su insuffler un nouvel élan à l'humanité. En offrant aux hommes de les dépouiller du lourd fardeau de la vie éternelle, il leur a permis de s'accomplir. Seuls les mortels peuvent espérer évoluer. Tu noteras qu'ils étaient libres d'accepter ou de refuser. D'ailleurs, il me semble que deux d'entre eux errent toujours de par le monde...

Sornal perçut très nettement la note de dédain qui accompagnait cette dernière phrase. Les Immortels ne devaient pas être totalement inconnus du dragon.

- Tu les connais, n'est-ce pas ?

- Qui ?

- Les Damnés !

- Mon maître sait beaucoup de choses à leur sujet. Ce ne sont pas des gens fréquentables pour un saurien. Leur puissance dépasse l'entendement, pour un humain bien sûr, et ils vont de par le monde, cherchant de quoi subsister : l'énergie magique. On raconte qu'ils seraient à l'origine du Fléau, la peste des dragons !

- Le Fléau ?

- Un mal qui ronge notre espèce, un mal qui se nourrit de notre énergie magique et qui transmet aux Damnés la nourriture dont ils ont besoin.

Sornal percevait la colère qui perçait sous chaque parole du dragon.

- Tu sembles très concerné par ce problème !

- Le premier dragon contaminé par cette horreur était mon père. Et crois-moi, pour nous autres dragons, il n'est de pire adversaire que celui que l'on ne peut combattre. Nous préférons affronter des armées entières plutôt que de succomber à cause d'une chose invisible à l'œil nu.

- Ce mal ne s'attaque-t-il qu'aux dragons ?

- Pour l'instant, il semble que oui. Mais il n'est pas exclu qu'un jour de puissants magiciens humains en soient victimes à leur tour.

Le dragon s'interrompit un moment. Il roula sa lourde tête sur le côté et la frotta contre un arbre moribond. Cela semblait lui procurer beaucoup de plaisir.

- Vois-tu, reprit-il, les humains ont la chance d'avoir un corps particulièrement bien étudié. Il est frêle, certes, mais tu n'imagines pas combien il est difficile pour nous de se débarrasser des parasites qui se logent sous les écailles.

Sornal profita du lourd silence qui suivit pour alimenter le feu. Puis il contempla le ciel où brillaient les deux lunes du monde : Khyméra et Shar. On racontait que la première était l'œil de Khy et la seconde, le cœur de Kalimsshar. Le dragon nota l'intérêt que portait le guerrier aux deux astres.

- Les hommes ont surnommé Shar "la maudite". Nous, nous l'appelons la lune du destin ou la lune de la fatalité. Nombre de mes frères aiment voler jusqu'à elle et s'y reposer. Ils y dorment d'un sommeil paisible, bercés par les battements du cœur de notre maître. Elle n'a rien de maléfique, mais il est vrai que lorsqu'un événement majeur survient, elle brille de tout son éclat...

LES FACTIONS SECRÈTES

"L'homme est le seul élément qui sache encore me troubler. Dis-moi, jeune fils de Kezyl, toi qui règne en maître sur leurs cités, sais-tu pourquoi ils papillonnent ainsi, à toujours remettre en cause les acquis de notre sagesse ? Pourquoi cherchent-ils tant à créer, à changer, à bouleverser ? Ne leur suffit-il pas de suivre le chemin que nous traçons pour eux ?"

Ozyr

Si les Édits draconiques, les castes et les Élus, dignes représentants de l'autorité et de la sagesse des Grands Dragons, se portent garants de la bonne marche de la société des hommes, il est des influences plus quotidiennes, plus concrètes, qui altèrent sensiblement le monde de *Prophecy*. Souvent qualifiées de "secrètes", les factions constituent une force non négligeable, capable de fédérer les hommes autour d'idées et de motivations communes - et surtout de tenir tête aux dogmes draconiques, souvent trop rigides pour réagir avec promptitude aux événements. Certaines des factions qui suivent sont directement affiliées aux Grands Dragons, véritables extensions de la mentalité ou de la caste de l'un d'eux, mais d'autres sont totalement indépendantes, composées des seules volontés de quelques hommes - ou créatures - désireux de modifier le développement du monde.

L'Inquisition

Issue des délires paranoïaques de Brorne et de la douleur de Mars Exutor, cette faction avait pour vocation d'être secrète. Dans les faits, l'Inquisition est connue de tous, mais elle garde de nombreux secrets et laisse surtout planer de nombreux mystères sur ses méthodes et son organisation. On la croit souvent supérieure à la faction des Questeurs, car ses membres peuvent mener des enquêtes sans réellement demander d'autorisation. Si la chasse aux agents de Kalimsshar reste la quête originelle, la croisade contre les Humanistes est un tout autre problème. En effet, si Brorne peut aider à dénicher les adeptes du fatalisme, il peine contre les rebelles qui cherchent à s'émanciper. C'est principalement à cause de cette difficulté - et des dérapages qui en découlent - que les Inquisi-



teurs ne sont pas aimés. Le massacre de l'archipel de Pyr (453 AdE) est resté dans les mémoires, désignant les inquisiteurs comme de véritables bouchers. Autant on leur permet tout pour combattre l'ombre, autant ils peuvent commettre des erreurs de jugement graves quant aux Humanistes. Et le pire, c'est qu'il semble que ce soient les dragons de l'Inquisition qui manquent le plus de discernement... Actuellement, les serviteurs de Brorne ont

découvert de nouveaux adversaires potentiels : les espions aux ordres de Kezyl (voir plus bas). Les deux factions ont beau avoir des buts communs, leurs méthodes sont radicalement différentes, ce qui provoque parfois des conflits. La Haute Inquisition soupçonne même que certains de ses membres soient des espions de Kezyl...

hiérarchie

Obéissance, mérite et expérience sont les trois secrets de la progression au sein de l'Inquisition. Les grades sont tenus secrets des non initiés, mais il est connu qu'il existe un concile de seize Grands Inquisiteurs - dont Brorne fait partie - qui votent les décisions les plus graves. En ce qui concerne l'Inquisition, Brorne applique à lui-même les règles qu'il impose aux autres. Il ne dispose d'ailleurs que d'une seule voix et l'emploie au même titre que les autres membres du concile. Il existe au sein de cette faction une branche redoutée qui ne traite que des problèmes internes: la Haute Inquisition. Elle compte au moins un membre pour vingt inquisiteurs et tous ses agents restent anonymes. Seul Brorne les connaît, et ils reçoivent directement leurs ordres de lui. Cette police inquisitoriale a tous les droits sur tout être vivant ou mort. Quand ils doivent agir au grand jour, ces Inquisiteurs portent tous des masques terrifiants et ne parlent que par sons gutturaux.

admission

L'entrée se fait par concours et cooptation, et il faut préalablement avoir servi dans un ordre militaire de la caste des protecteurs et avoir atteint le Statut de Lieutenant.

les espions de Kezyl

Kezyl n'a jamais accepté l'existence de l'Inquisition. Il réprovoque les méthodes trop directes et trop brutales de Brorne, dont il connaît le charisme et la facilité à mener les hommes sur le champ de ses combats personnels. Lors du massacre de Pyr, Kezyl est personnellement intervenu pour sauver des innocents qu'il savait fidèles aux Grands Dragons. Son service de renseignement est constitué de véritables espions - tout aussi professionnels que les combattants des castes de ses deux frères aimés. Les agents de Kezyl possèdent un langage de signes qu'ils ne transmettent à personne d'autre. Ils connaissent tous au moins une technique de combat et seraient prêts à mourir plutôt que de trahir un secret. Aucune

puissance ne les manipule ; au contraire, il arrive souvent que des intervenants extérieurs agissent pour leur compte sans même le savoir. Certains corrompus, et mêmes des Humanistes, sont parfois les marionnettes de Kezyl - qui considère que les intrigues de Kalimsshar sont souvent plus dangereuses que les révoltes des humains.

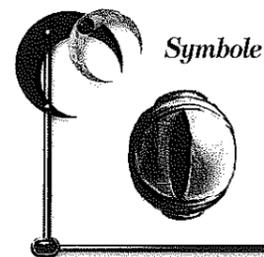
Actuellement, les espions de Kezyl orientent leurs investigations vers le lien réel qu'entretiennent Khy et Kalimsshar, ainsi que vers la querelle secrète qui oppose Szyl à Ozyr, suite à l'incident survenu au large des côtes d'Oforia.

hiérarchie

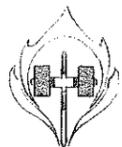
Pyramidale et très cloisonnée, cette faction compte ses membres par équipes de quatre individus, hommes et dragons confondus, auxquelles Kezyl transmet ses ordres à l'aide d'envoyés de confiance. Chaque membre de l'équipe commande à son tour à une équipe de quatre, mais personne ne connaît les subordonnés des autres, ni ceux qui se trouvent sous la tutelle de ses propres subordonnés. Autre particularité, les membres ne connaissent ni leurs trois compagnons, ni les noms de leurs quatre subalternes éventuels, et encore moins celui de leur supérieur direct. Toutes leurs actions sont coordonnées par leur supérieur secret. Cependant, cette organisation semble l'une des plus actives et des plus efficaces. La trahison est punie de mort et le simple fait de refuser un ordre peut entraîner de terribles conséquences.

admission

Les espions de Kezyl sont contactés par des vétérans qui leur proposent de se joindre à une organisation secrète au service des Grands Dragons. Après une période d'observation, on leur révèle l'existence de la faction des espions de Kezyl. Par contre, si un membre de la faction trahit le moindre secret, il est généralement retrouvé mort, étouffé et brûlé par du métal en fusion coulé au fond de sa gorge. N'importe quel citoyen, membre des castes des combattants, des voyageurs ou des commerçants peut espérer rejoindre la faction - qui emploie également un grand nombre de sans caste et de renégats connus de Kezyl et de ses fils. Cependant, aucun Élu - pas même de Kezyl - n'a jamais été admis.



Symbole



LES GARDIENS

Symbole



Nenya a toujours été différente de ses frères et sœurs. Si elle n'est jamais en quête de puissance pour prouver sa supériorité, elle sait depuis l'agression de Kezryr et Kroryn que l'aveuglement d'un dragon pourrait un jour détruire l'œuvre de Moryagorn. Les Gardiens sont donc des sentinelles de l'équilibre des forces. On ne parle pas ici de Fatalisme ou d'Humanisme, mais directement des Sphères, des énergies primordiales liées à la magie des Grands Dragons. Nenya veille à ce qu'aucun de ses frères et sœurs ne prenne trop d'importance - ou d'appétit démesuré. Les gardiens agissent peu, souvent à une échelle hors du commun, et les moyens magiques que leur prête la Chimère lors d'une mission sont exceptionnels. Ainsi, de nombreuses légendes relatant les hauts faits de héros ne sont ni plus ni moins que les exploits méconnus de Gardiens mandatés par Nenya.

A moins d'accomplir des actes véritablement exceptionnels, ou en conclusion d'une campagne, jamais un personnage ne pourra se voir attribuer les pouvoirs d'un Gardien. Il est cependant possible, pour un laps de temps relativement court, que Nenya accorde à un personnage une partie de sa puissance en vue de lui permettre - souvent à son insu - de faire aboutir un de ses projets. Toutes sortes de bonus sont alors envisageables : Attribut Mental et réserves de magie doublés, nouveaux sortilèges, etc.

hiérarchie

Il n'y a pas de véritable hiérarchie chez les gardiens. Nenya, par le biais de ses enfants ou directement, contacte des personnes qu'elle juge susceptibles de la servir ou de servir ses intérêts. Quelques habitués semblent pouvoir donner des ordres, mais toujours avec la confirmation d'un dragon de Nenya ou de Nenya elle-même.

Admission

Seuls les membres de la caste de Nenya ayant fait leur preuve peuvent se voir proposer d'entrer de façon permanente dans la faction secrète des Gardiens. Il n'y a pas d'épreuve à passer, si ce n'est un entretien onirique avec Nenya elle-même. Ceux qui survivent à la puissance de ce rêve peuvent servir la Chimère.

LES HISTORIENS

Si cette faction venait à être découverte par les hommes, l'Humanisme et le Fatalisme feraient un bond prodigieux. En effet, sous cette dénomination "d'Historiens" se cachent les plus grands spécialistes de la propagande et de la désinformation. Les Historiens font et refont l'histoire au gré des demandes d'Ozzyr. Si quelqu'un trouve des preuves accréditant une thèse inverse à la leur, il y a trois solutions : soit il est contacté et "reprogrammé", soit il est publiquement discrédité, soit il est éliminé, purement et simplement, au même titre que ses proches collaborateurs. Il en va de même pour les humains qui auraient inventé un objet trop moderne au goût d'Ozzyr. Après tout, personne ne s'étonne de voir un laboratoire clandestin prendre feu...



Les Historiens sont donc à la fois des manipulateurs d'information et une source de renseignements importante pour les dragons, mais également une faction d'assassins des plus efficaces. Dans les villes les plus libres de l'emprise des Dragons, les Historiens sont toujours présents et organisent la répression discrètement. Actuellement, ils cherchent plutôt à combattre les Humanistes et leurs savants.

hiérarchie

Ozzyr gère elle-même cette faction et donne des ordres à cinq de ses enfants, qui dirigent des petites cellules de deux à six personnes. Les informations circulent très rapidement et les groupuscules locaux d'Historiens se rencontrent fréquemment, tant pour échanger leurs derniers rapports que pour lancer ensemble d'importantes campagnes.

Admission

Les Historiens sont contactés par des enfants d'Ozzyr ou des hauts personnages de sa caste. En général, soit ils acceptent d'entrer dans la faction secrète, soit ils trouvent la mort en tombant bêtement sur la lame de leur couteau. Il est donc très rare de voir des érudits refuser un tel honneur...

LES DIPLOMATES :

le concile des sages

Aucun dragon n'a jamais revendiqué la création du Concile des Sages. En réalité, c'est Szyl, le plus volage des Grands Dragons, qui est à l'origine de cette faction. À force de survoler la misère du monde, il a décidé d'agir et, pour ne pas subir les pressions de ses pairs, de procéder dans la plus grande discrétion. Si Nenya a appris son secret, par le biais de leurs rêves partagés, elle n'a jamais laissé planer le moindre doute quant aux activités de son fils. D'une certaine façon, les actions des Sages et des Gardiens sont assez complémentaires. Ozzyr soupçonne le Dragon des Vents d'être à l'origine du Concile, mais elle préfère pour le moment garder cet atout secret, en prévision d'une influence future. Actuellement, les Sages tentent de résoudre les conflits liés aux Tendances - et non aux Sphères, comme les Gardiens. Le principal problème reste le peu d'ouverture d'esprit de l'Inquisition qui refuse de réviser ses méthodes. De plus, traiter avec le Fatalisme est un exercice dangereux. Après cinq échecs pour une seule réussite dans les missions de sa faction, Szyl cherche vainement une solution. Il l'ignore, mais Ozzyr infiltre peu à peu le Concile pour en prendre le contrôle et, si elle ne peut le manipuler, le détruire totalement. Déjà, ceux des Sages qui commencent à avoir des soupçons sont éliminés par la faction des Historiens.

hiérarchie

On compte trois cercles de neuf Sages situés à Oforia, Kern et Yris. Ces derniers dirigent des commissions spéciales chargées d'étudier les problèmes locaux et nationaux, à l'échelle de tout Kor. Le Concile envoie des émissaires réputés neutres pour trouver une solution, sans pour autant que le diplomate soit au courant de l'existence de la faction.

Symbole



Admission

En général, une personne ayant accompli un acte de paix et pouvant être utile pour le futur peut être contactée par le Concile. Il n'y a pas d'examen ou d'épreuve, mais juste une conversation avec les plus anciens membres de la faction. Un Sage est admis par cooptation, mais peut refuser cette charge sans aucune pression. Tout le monde, y compris un dragon, peut entrer dans le Concile des Sages.

L'Assemblée

Les membres de cette faction secrète ne dépendent d'aucun Dragon et ne sont influencés par aucune Tendance. Kalimsshar les aide de temps à autre, lorsque leurs intérêts sont communs, mais aucune collaboration à long terme n'a jamais été conclue. De même, Szyl influence parfois les vents en leur faveur, mais juste pour provoquer la colère de sa tante, Ozzyr, qui ne peut rattraper les bateaux de contrebande voguant loin des côtes pour éviter les patrouilles. De plus en plus puissante, l'Assemblée semble aujourd'hui en passe de devenir la faction secrète la plus influente de tout de Kor. Même l'Inquisition regarde cette pègre d'un mauvais œil. Les Questeurs, eux, en ont fait leur cible privilégiée.

hiérarchie

L'organisation interne de l'Assemblée est très structurée. Essentiellement urbaine, cette faction est pyramidale et cloisonnée par différents secteurs d'activité : poison et drogue, prostitution, meurtre, racket et attaque de caravane, protection, chantage, etc. Dans chaque ville, il existe une "famille" qui règne sur son "domaine", son champ d'influence, et touche un pourcentage sur les activités illégales régulières la concernant. Les gagne-petit qui souhaitent travailler dans ce secteur doivent payer un impôt. S'ils refusent, ou s'ils ignorent la présence de la faction, l'impôt est doublé. Et en cas de non-paiement, c'est la mort assurée.

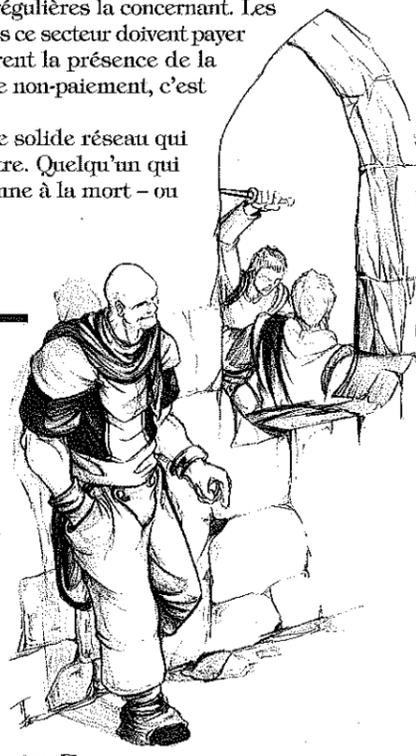
La force de cette faction réside dans le solide réseau qui empêche toute fuite d'une ville à l'autre. Quelqu'un qui trompe ou vole l'Assemblée se condamne à la mort - ou à l'exil.

Admission

Pour être contacté par l'Assemblée, il faut avoir fait ses preuves dans tous les domaines illégaux possibles. Voleurs, tueurs, contrebandiers et autres faussaires sont tous susceptibles d'être un jour accostés par cette faction. Attention : seuls les malandrins utiles peuvent intéresser l'Assemblée. Ainsi, les voleurs, les psychopathes et autres malades sont le plus souvent refoulés - ou éliminés au nom d'un des rares élans de morale dont font preuve les membres de cette concentration de truands sans foi ni loi.



Symbole



LES ORPHELINS

"L'humanité est un choix que vos fils n'ont jamais eu."

-Khy

Au détour d'un chemin...

Un dragon de la nature (qui peut même se dissimuler sous forme humaine) confie aux PJs un enfant un peu bizarre, qu'ils doivent porter à Heised Lô (le plus grand Prodiges), pour qu'il l'éduque. De nombreux phénomènes magiques parsèment leur route, et semblent prendre naissance chez l'enfant (qui est en fait un Orphelin). Des Fatalistes tentent de s'en emparer, mais une troupe de Prodiges les recherche aussi de façon inquiétante, en fait pour les aider...

Si les plus âgés des dragons peuvent prendre forme humaine pour se mêler à la population, le pouvoir d'endosser ces atours de chair reste considéré comme la preuve d'une grande puissance et d'une grande érudition. Tout comme le fait de connaître et de maîtriser leur langage, la faculté qu'ont certains descendants des Grands Dragons de se fondre dans les nations humaines a de tout temps profondément changé le cours de leur histoire. Quel être humain pourrait résister aux charmes d'un dragon du sexe opposé et rester insensible à l'intensité de ce regard de braise, de cette voix limpide ? Si les Edits interdisent la création de nouvelles espèces, aucun Dragon n'a pu empêcher ses fils et ses filles de séduire, d'abuser - et de s'unir. Ainsi naquirent les premiers descendants des hommes et des dragons.

OROI

Le premier de ces "hybrides", rapidement baptisés Orphelins, laissa une marque sombre dans les mémoires des historiens. Fils de Kroryn et d'une humaine trompée sur la véritable nature de son amant, Oraï fut adopté par un serviteur bienveillant du Grand Dragon du Feu et grandit dans le luxe et l'opulence. Imbu de sa personne, il imposa vite ses quatre volontés à son entourage, vivant au gré de ses seuls caprices et jouant de sa nature hors du commun. Bientôt, il prit un tel ascendant sur le domaine de son père adoptif qu'une rébellion s'organisa, dirigée par les fils légitimes du vieil homme. Impitoyablement chassé du domaine, il déclara, sans rien perdre de sa superbe, que la région ne pourrait jamais être prolifique sans lui. Pour seule réponse, l'un des fils lui planta sa lame dans le cœur et le tua sur le coup. Jamais les affaires du domaine ne furent aussi bien menées.

Kroryn fut contraint de reconnaître que cette expérience n'était guère concluante et, en accord avec ses frères et sœurs, formula l'Interdit de s'unir avec d'autres mortels. Cette interdiction est encore en vigueur de nos jours, même si aucun dragon n'est vraiment dupe - car personne ne respecte cette règle. Par la suite, Kroryn se vanta de nombreux exploits et il est connu que Heyra se trouva à plusieurs reprises enceinte d'un humain. De plus, les légendes humaines foisonnent de ces héros, enfants d'amours contre nature, qui mirent leurs formidables pouvoirs au service du bien, ou de la destruction. S'ils n'ont pas d'existence officielle, les Orphelins n'en marchent pas moins sur les routes de Kor. En général, leur véritable nature n'est pas connue et ils dirigent des régions, parfois des royaumes, en restant considérés comme de simples "personnalités".

Mettre en scène les orphelins

Les Orphelins ne disposent d'aucune organisation spécifique. Isolés, paranoïaques, vivant parfois même dans l'ignorance totale de leur condition, ils ne sont guère enclins à se rassembler. Si certains Orphelins sont restés dans les légendes, beaucoup ont connu des destinées tragiques. Les Orphelins n'ont rien de ces entités rayonnantes de pouvoir que de nombreux conteurs - et meneurs de jeu - aimeraient à s'imaginer. La plupart souffre en effet de sa condition et, plus que d'accomplir de grandes actions, rêve tout simplement de mener une vie normale. Les plus chanceux se transforment un jour en dragon et vont rejoindre les leurs. Les autres, abandonnés à leur sort, s'abîment dans la folie ou mettent un terme à leurs jours.

Quoi qu'il arrive, il est impossible à un joueur d'incarner un Orphelin. La mentalité complexe et les origines tourmentées de ces créatures hors du

commun les prédisposent mal à une intégration au sein d'un groupe d'aventuriers - dont le principal intérêt est précisément de découvrir les méandres du Lien et les secrets des Grands Dragons. Cependant, le passage d'un Orphelin dans un groupe, en tant que compagnon par exemple, peut ouvrir de nombreuses portes de dialogue, d'échange et d'intrigues...

Et bien que cette option soit à réserver à des meneurs de jeu expérimentés, il est également envisageable qu'un personnage établisse un Lien avec un Orphelin capable d'assumer sa forme draconique. Toutes les intrigues sont alors imaginables.

Description

Le sang des Orphelins leur confère certains avantages, mais tout autant d'inconvénients...

Chaque Orphelin reste protégé par son parent draconique, père ou mère, dont il est issu. Il est considéré comme un dragon et, si son père ou sa mère est un Grand Dragon, tous ses demi frères et sœurs le respecteront comme tel. Aucun d'eux ne dévoilera jamais la véritable nature de l'Orphelin si celle-ci est secrète - pas même à lui. Un Orphelin est toujours surveillé dans ses faits et gestes par les autres dragons. Ces croisements sont des secrets de famille que l'on préfère tenir à l'œil. Ils sont puissants, parfois autant que les dragons de sang pur, mais toujours relativement incontrôlables.

Les Orphelins jouissent d'une longévité trois fois supérieure à celle d'un humain normal, leur sang draconique leur donnant la force de lutter contre le temps. Ils parlent instinctivement la langue draconique pure et partagent naturellement leur lien empathique.

Un Orphelin n'a pas de prédisposition alimentaire particulière, même si une bonne majorité semble apprécier la viande et la nourriture riche, probablement en raison de leur métabolisme surnaturel et exigeant.

Comme la majorité des résultats de croisement, les Orphelins sont stériles et ne peuvent engendrer aucune descendance, ni humaine, ni draconique. Aucun humain ne peut dire que du sang de dragon coule dans ses veines si son père ou sa mère n'est pas directement un dragon.

S'il parvient à apprendre d'un fils de Khy ou de Nanya le pouvoir d'endosser sa forme draconique, un Orphelin peut, une fois par jour, transformer son corps physique et bénéficier de tous les avantages d'un dragon du plus jeune âge.

En tant qu'humains, les Orphelins sont tout naturellement sujets aux émotions typiquement humaines, mais aucun d'eux n'est réellement réceptif au concept de Tendance - à ce sujet, il vaut mieux consulter le Chapitre dévolu aux dragons dans *Les Grands Dragons* afin de comprendre les liaisons

particulières des ailés avec les trois forces primales de Kor. En effet, s'ils ne sont pas naturellement tentés par d'autres intuitions que celles du Dragon, il peut arriver que les circonstances ou le lignage puissent influencer sur leur rapport aux Tendances.

Les Orphelins ne peuvent en aucun cas être joués comme personnages, mais il est toujours envisageable de les intégrer à un groupe d'aventuriers, en qualité de compagnons, d'escorte ou de dragons Liés...

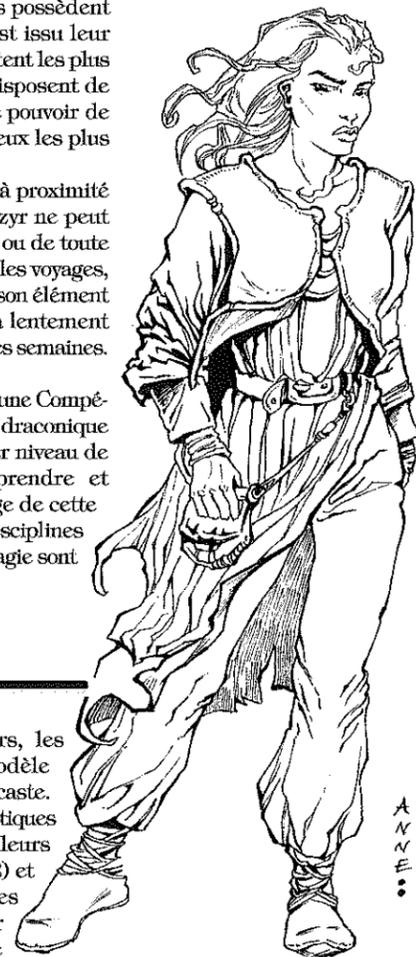
de la magie draconique

Tout comme les dragons, les Orphelins possèdent un lien profond avec l'élément dont est issu leur parent draconique. De ce fait, ils ressentent les plus infimes variations de cet élément et disposent de certaines facultés naturelles, comme le pouvoir de faire jaillir des sources, de braver les feux les plus cuisants, de sculpter le métal, etc. De plus, ils doivent toujours se trouver à proximité de leur élément d'origine. Un fils d'Ozyr ne peut guère s'éloigner des rivières, de l'océan ou de toute autre source d'eau. Cela n'empêche pas les voyages, mais il ne faut pas que l'Orphelin quitte son élément trop longtemps, faute de quoi il perdra lentement toutes ses capacités et mourra en quelques semaines.

Chaque Orphelin possède l'équivalent d'une Compétence à 8 dans la Sphère de son parent draconique et connaît tous les sortilèges de premier niveau de cette Sphère. De plus, il peut apprendre et manipuler n'importe quel autre sortilège de cette Sphère comme s'il possédait les trois Disciplines de Magie au niveau 6. Ses réserves de magie sont toutes deux augmentées de 25.

caractéristiques

En tant que personnages non joueurs, les Orphelins doivent être créés sur le modèle que n'importe quelle tranche d'âge ou caste. Ils bénéficient de 12 points de Caractéristiques supplémentaires (max. 12), tous leurs Attributs sont augmentés de 2 (Max. 12) et ils reçoivent 30 Points de Compétences qu'ils peuvent attribuer et dépenser normalement dans n'importe quelle Compétence, en fonction d'une éventuelle caste d'adoption (sauf pour les compétences de magie, qui leur sont toujours Réservées). Le concept de caste est tout à fait applicable aux Orphelins, qui passent souvent par l'enseignement d'une école avant de se lancer dans l'aventure. Pour les autres, qui préfèrent vivre par eux-mêmes ou rester solitaires, le modèle de la caste peut aider le meneur de jeu à concevoir ces personnalités en s'inspirant d'une caste pour leur attribuer des Compétences, Avantages et Désavantages, Techniques, etc.



A
N
E

LES DERNIERS IMMORTELS

Le repos de la vie

Lorsque Kalimsshar proposa aux hommes de renoncer à leur immortalité, seuls deux d'entre eux refusèrent. Abandonnant leurs frères, Jyr et Sercya quittèrent les terres draconiques et partirent vers le Nord, à la découverte de contrées inexplorées, pour gagner la légendaire Vallée des Immortels. Là, isolés des regards, ils se consacrèrent de nombreuses années durant à l'entretien de leur amour et à la transformation de la vallée en un incroyable jardin des merveilles. Sercya avait le don de la beauté. Tout ce que ses doigts délicats effleuraient se transformait en splendeur sans pareille. Jamais on ne vit de fleurs et d'animaux aussi superbes que dans ce jardin. La voix de l'Immortelle était aussi pure que l'eau cristalline et ses chants attendrissaient le cœur des animaux les plus farouches, qui venaient se coucher près d'elle.

Jyr avait le don de la guérison. A son contact, les blessures et les maladies disparaissaient, plantes et créatures se sentaient revigorées en sa présence, qui suffisait à prolonger toute forme de vie. On dit même que certains fleurs, embellies par Sercya, ne fanèrent jamais grâce aux faveurs de son compagnon – et que des animaux, qui vivent encore dans la vallée, sont même devenus immortels.

Les deux amants auraient pu vivre une éternité de paix et de beauté s'il n'avaient été touchés par un mal terrifiant. Un jour, ils se demandèrent pourquoi ils se sentaient de plus en plus faibles depuis quelques mois ; pourquoi leurs dons, jusqu'ici infailibles, n'agissaient soudain plus sur la faune et la flore. Après avoir fait naître la vie, tout ce qu'ils touchaient se flétrissait et mourait, comme rattrapé par la fatalité du temps. Alors que leur teint devenait terreux, et que la force de bouger leur manquait de plus en plus cruellement, un songe partagé leur révéla les

"Borne se plaint constamment de la fragilité des hommes, de leur force déchue, de leur grandeur passée... Mais se souvient-il seulement que le monde porte encore deux de nos premiers enfants ?"

– Heyra.

raisons de leur tourment. Pour leur malheur, ils découvrirent que le Seigneur de l'Ombre, en libérant les hommes de l'immortalité et du lien naturel à la magie du monde, avait également fragilisé celui des derniers Immortels, et qu'ils devraient désormais puiser cette énergie qui jusqu'alors s'insinuait naturellement en eux. S'ils ne trouvaient au plus vite un moyen de s'alimenter, leur sort risquait de s'avérer plus terrible encore que la mort – Immortels, le repos leur était à jamais refusé et ils allaient lentement se transformer en statues de pierre et de sel que balairaient les vents. Les deux Immortels décidèrent alors de quitter leur vallée et d'errer de par le monde, à la recherche de sites gorgés d'une énergie magique dont ils pourraient s'abreuver.

En puisant l'essence vitale de certaines forêts enchantées, Jyr et Sercya retrouvèrent une apparence convenable et les dons qu'ils croyaient perdus leur revinrent. Mais leur joie fut de courte durée. Les sites magiques s'épuisaient bien trop rapidement et ils devaient voyager continuellement pour pouvoir se nourrir. Condamnés à l'errance, ils se replièrent de plus en plus sur eux-mêmes. Jyr se mit à nourrir une haine de plus en plus farouche à l'égard des dragons, et notamment de Kalimsshar, qu'il rendait responsable de son triste sort. Il devint aigri, arrogant, et sa seule obsession fut d'acquiescer suffisamment de puissance pour combattre les grands ailés. Quant à Sercya, elle s'isola de plus en plus du monde extérieur et décida de rester silencieuse, refusant de voir ou d'écouter autre chose que sa tristesse. Elle ne nourrissait aucune haine vis-à-vis des dragons, acceptant son triste sort avec fatalité. Son comportement tissa avec Kalimsshar un étrange lien que le Grand Dragon, inconscient jusqu'alors du devenir des deux Immortels, ressentit profondément, malgré la distance qui les séparait.

Le fardeau de l'immortalité

Pendant des siècles, les deux Immortels parcoururent les terres sauvages sans rencontrer âme qui vive. Ils passaient leur temps à développer leurs dons magiques et à s'imprégner de la magie pure engendrée par le monde. Jyr devint un redoutable combattant, apprenant à manipuler les forces élémentaires et à comprendre les mécanismes qui présidaient à la destinée du monde. Sercya développa quant à elle d'étranges facultés, liées aux rêves, à la méditation et aux formes les plus fondamentales de la magie. Les Damnés n'avaient nul besoin de maître – le monde était leur professeur. Chaque site magique qu'ils visitaient renforçait leurs connaissances et leurs pouvoirs, tout en leur permettant de survivre. Ils apprirent les secrets des créatures fabuleuses qui peuplaient ces régions, mais aussi la manière dont ils pouvaient leur voler leur énergie magique – les sites enchantés se faisant de plus en plus rares.

Il fallut attendre le début de l'âge des Conquêtes pour que les Damnés croisent enfin la route des mortels. Deux mille ans s'étaient écoulés depuis leur exil, deux mille années passées dans la solitude et l'oubli.

Jyr et Sercya approchaient de Kor lorsqu'ils entendirent des rires d'enfants. Ce son était tellement étrange que Sercya, après des siècles de mutisme volontaire, ne put s'empêcher d'ouvrir enfin les yeux. Personne ne sait vraiment ce qu'elle ressentit, mais, depuis ce jour, elle reste obsédée par le désir d'enfanter. Et si Jyr fut moins perturbé par cette première rencontre, il se découvrit instantanément une véritable passion pour les mortels et leur fragilité.

Les deux Immortels voulurent passer le plus de temps possible avec les communautés qui fleurissaient de par le monde. Au début, cela ne posa pas le moindre problème – Jyr apprenait tout ce qu'il pouvait au contact des différents peuples et profitait ainsi indirectement des dons des dragons faits à l'humanité. Mais le feu de la vengeance grondait au fond de lui et, peu à peu, il apprit à ne plus voir en l'homme qu'un outil, qu'il pourrait un jour utiliser pour abattre les ailés.

Rongée par le désir d'enfanter, Sercya explora tous les arts magiques connus des humains pour trouver une solution à son problème. Son obsession la rendait de plus en plus impulsive. La crainte et la méfiance du peuple élus des dragons, mêlée à leur recherche d'une nourriture capable de les rassasier, poussa les Damnés vers le Royaume de l'Ombre. Pendant des dizaines d'années, ils côtoyèrent les peuples corrompus soumis à Kalimsshar et, facilement influençables, de nombreuses tribus tombèrent sous la coupe de Jyr – au grand dam de Kalimsshar.

La confrontation entre les Damnés et le Seigneur de l'Ombre était inévitable. Sachant qu'il ne pouvait pas encore se mesurer à un tel être, Jyr

décida de fuir, mais Sercya attendit la venue du Maître du Temps avec sérénité. Lorsqu'il fondit sur la plaine déserte, calcinée par les ponctions quotidiennes des Immortels, Kalimsshar découvrit enfin le visage de cet être dont il se sentait si proche depuis des siècles. La profonde détresse de l'Immortelle, son fatalisme sans borne et son insupportable désespoir touchèrent l'âme du Neuvième Dragon. Il découvrit que, d'une certaine façon, cette femme était certainement l'être vivant qui lui ressemblait le plus – et incarnait le mieux la conception qu'il se faisait de la Fatalité. Percevant son trouble, Sercya demanda à Kalimsshar de la débarasser du fardeau de l'Immortalité, mais le Grand Dragon en fut incapable. Elle lui demanda alors de lui permettre d'engendrer des enfants et, encore une fois, il ne put la satisfaire. Folle de chagrin et de rage, elle quitta les landes mortes pour rejoindre son compagnon, insensible aux supplices du Dragon.



dans l'ombre des hommes

Pendant les siècles de guerres successives que connut l'humanité, les deux Immortels parcoururent le monde et intervinrent dans de nombreux conflits humains. Errant comme des âmes en peine, volant au secours d'une communauté pour mieux aider son pire ennemi le lendemain, ils découvrirent bientôt la politique et se mirent, dans l'ombre, à influencer sur la destinée des humains. C'est au cours de cette période que Jyr rencontra Khy pour la première fois depuis plusieurs millénaires. De tous les Grand Dragons, c'était le seul envers lequel il n'éprouvait aucune haine. Bien au contraire, il se souvenait avec nostalgie de l'amour qu'il leur portait avant le terrible Pacte de Kalimsshar, et vint à sa rencontre comme un enfant qui cherche l'aile protectrice de ses parents. Khy et Jyr conversèrent longuement. Le Dragon des Cités confia ses espoirs en l'humanité et présenta au Damné les bases de ce qu'allait devenir l'Humanisme. Jyr proposa à Khy d'être son lieutenant, de s'ouvrir au Lien pour l'aider dans son œuvre, mais Khy perçut dans sa demande un moyen déguisé d'assouvir sa soif de vengeance contre les dragons. Attristé, le fils de Kezyr renonça à reconnaître l'Immortel comme l'un de ses fils, et brisa à jamais l'âme de l'Immortel. Plus tard, lorsque le

De nombreuses légendes présentent les Immortels comme des êtres vicieux, titanesques et corrompus. Pourtant, à en croire le véritable enseignement de l'histoire, il semble que ces apatrides souffrent tout autant de leur condition...

Au détour d'un chemin...

Un élu du groupe subit des sautes d'humeur de plus en plus fréquentes et indésirables. Tous les PJs commencent à craindre que son compagnon draconique ne souffre du Fléau. Leur lien empathique est devenu si ténu que l'appel est impossible. Que feront-ils face à ce problème ? (En fait, le dragon est en parade nuptiale et désire un peu de tranquillité).

Rongé par le mal...

Le Fléau est une maladie débilitante, qui affecte l'esprit plus que le corps. Certains de ses symptômes chevauchent parfois une ligne trouble entre corps et esprit. La maladie s'attaque aux caractéristiques Intelligence, Volonté, Coordination et Perception de ses victimes vivantes (des plus petits animaux aux dragons, en passant par les humains).

Dès qu'elle est contaminée, la victime perd chaque jour un point à sa caractéristique la plus haute entre Intelligence, Volonté, Coordination et Perception. Si plusieurs de ces caractéristiques sont au même niveau, le MJ détermine aléatoirement laquelle perd un point. Cette dégénérescence subtile n'est pas douloureuse durant les premiers jours, il arrive même que la victime ne s'en aperçoive pas. La douleur déchirante et les symptômes apparaissent petit à petit. Dès qu'une caractéristique atteint 0, la cible n'est pas morte mais c'est tout comme... Une personne atteinte du Fléau meurt suite à trois circonstances précises : par un suicide (conscient ou pas), grâce à la pitié d'un autre être vivant, ou quand elle n'arrive plus à subvenir à ses besoins (ses quatre caractéristiques touchées à zéro).

Faut-il préciser qu'il n'existe actuellement aucun moyen de guérir, ou même de ralentir les effets du Fléau ?

mouvement humaniste prit son essor, Jyr jura de prendre le contrôle de la rébellion pour punir Khy et en faire une arme capable de terrasser les dragons. Mais les deux Immortels disparurent peu après la fin des grandes guerres, et ce n'est que récemment qu'ils revinrent parmi les hommes et les dragons.

Il y a un peu plus d'un siècle, Jyr et Sercya quittèrent les ombres où ils s'étaient réfugiés pour parcourir à nouveau le Kor et retrouver les hommes. Si leur mentalité avait subi les affres du temps, transformant la haine en un froid projet de vengeance, leur attachement à l'Humanisme restait intact. Jyr aspirait toujours à son contrôle et Sercya, tourmentée par les propos de Kalimsshar, y voyait sa dernière chance de devenir mère grâce à la science. Cependant, les deux Immortels restèrent un moment dans l'ombre. Ils avaient atteint un tel niveau de puissance que le moindre de leurs actes suffirait à attiser la curiosité des mages, Prodiges et autres observateurs vigilants de la société draconique. Résolus à agir contre les Grands Dragons, ils s'entourèrent donc d'innombrables précautions pour infiltrer, à la façon de spectres, le monde des hommes et de leurs divergences. Jyr usurpa l'identité d'un ermite et, de factions humanistes en communautés rebelles, partagea son savoir avec les chercheurs les plus talentueux. Dans le même temps, il incita les dirigeants à adopter un comportement de plus en plus radical vis-à-vis des dragons, exacerbant les passions humaines pour mieux faire naître la révolte. Il est fort probable que l'Immortel soit l'instigateur de l'attentat perpétré contre Mars Exutor en l'an 86.

Il fallut plusieurs années avant que le nom de Fléau ne soit évoqué, mais les premières victimes de ce mal terrifiant apparurent beaucoup plus rapidement...

Le mal des dragons

Il y a quelques dizaines d'années, les deux Immortels furent frappés par un regain dévorant de leur faim d'énergie. Bien qu'ayant épuisé la plupart des principaux sites magiques, ils hésitaient à s'éloigner des communautés qu'ils manipulaient pour découvrir d'autres sources d'énergie. Sercya conçut alors de puissants rituels magiques destinés à puiser le flux vital dont ils avaient besoin au cœur même de la terre. Nul ne sait si les rituels eurent l'effet désiré, car Sysshar, l'un des fils les plus puissants et les plus corrompus de Kalimsshar, fut guidé sur les lieux du rituel par les sourdes perturbations de l'équilibre magique et fit échouer le rituel par son arrivée inopinée. Privés au dernier moment de leur pitance, Jyr et Sercya laissèrent libre cours à leur colère et fondirent ensemble sur le dragon. Le combat fut titanesque, mais ne trouva aucun vainqueur. Alors qu'il s'apprêtait à donner le coup

de grâce au fils de l'Ombre, Jyr sentit que le sang du dragon, qui maculait son visage, diffusait sur ses joues une insolite chaleur. Ce fut en le goûtant qu'il comprit que le sang des dragons, gorgé de magie et d'énergie vitale, suffisait à combler l'incroyable manque que procurait sa faim. Sysshar ne dut sa survie qu'à cet instant de surprise - mais les germes du Fléau coulaient déjà dans ses veines.

En comprenant que l'énergie qu'ils avaient dérobée au dragon leur permettait de survivre beaucoup plus longtemps que celle, plus diffuse, que leur fournissait la magie de la terre et de la nature, les Damnés décidèrent de s'attaquer aux dragons pour leur voler leur énergie magique. Ce qu'ils ignoraient, c'est que le lien qu'ils établissaient ainsi avec les entités dont ils se nourrissaient avait été corrompu par le sang dénaturé de Sysshar. Quelques gouttes du sang noir avaient suffi à perturber irrémédiablement l'aura magique des Immortels. Chaque fois qu'ils volaient l'énergie magique d'un être vivant, ils lui inoculaient un mélange de corruption, de sang et d'essence draconique aux effets ravageurs. Il fallut plusieurs années avant que le nom de Fléau ne soit évoqué, mais les premières victimes de ce mal terrifiant apparurent beaucoup plus rapidement.

Quand ils découvrirent ce qu'ils avaient provoqué, les Damnés furent incapables, malgré tous leurs efforts, d'inverser le processus. La faim les taraudait inexorablement et ils devaient se nourrir, quel qu'en soit le prix. Aussi, malgré la mort d'un dragon, puis de deux, puis de près d'une dizaine, ils furent contraints de continuer à se nourrir de l'énergie vitale des aîlés. Dégoûtés de leur destin commun, de voir en l'autre le reflet de leur propre déchéance, ils décidèrent communément de mettre de la distance entre eux. Pourtant, malgré leur séparation, la faim continuait de les tarauder. Au cours de leurs pérégrinations, ils semèrent peu à peu les graines maléfiques du Fléau en Kor. Lorsque le premier corps fut retrouvé, noirci par la corruption, les entrailles grouillantes de vermine, les yeux morts, Jyr et Sercya avaient déjà transmis l'épidémie à une vingtaine de dragons...

Très vite, les aîlés furent prévenus par leurs Pères et se mirent à courir le monde à la recherche des sources de - et surtout d'un remède à - ce mal implacable. Plusieurs années durant, de nombreux aîlés furent victimes de nausées, d'accès de colère et de crises de folie qui les poussèrent à déchaîner leurs foudres sur de simples villages, avant de s'effondrer sur le sol rocaillieux des déserts du Nord - pour ceux qui trouvèrent la force de mourir loin des regards. Devenus de plus en plus méfiants, les dragons contraignirent malgré eux les Immortels à se nourrir sur des humains, notamment des mages gorgés d'énergie magique, et à se transformer en de véritables parasites...

SERCYA

Sercya est une femme aux longs cheveux noirs et aux traits d'une finesse extrême, dont la haute taille (un peu moins de deux mètres) n'entache en rien la beauté envoûtante. Elle est svelte, d'allure délicate, mais sa seule présence suffit à remplir d'inquiétude les plus courageux. Malgré sa splendeur, on ne peut la contempler sans partager son infinie tristesse. De plus, son aura de puissance est telle que la plupart des humains tombent immédiatement sous son emprise. C'est pour cette raison qu'elle utilise souvent la magie pour atténuer cet effet - elle est capable d'altérer son apparence à volonté et, quand elle est rassasiée, d'embellir tout ce qu'elle touche. Personne ne connaît mieux qu'elle l'art des fleurs. Son jardin serait, dit-on, une merveille sans pareille où certaines plantes s'épanouiraient, dotées de propriétés magiques. Sercya est passée maîtresse dans la manipulation de toutes les Sphères de magie et des sciences théoriques.

JYR

A bien des égards, Jyr est un véritable géant. Haut de plus de deux mètres, sa musculature impressionnante et sa beauté presque animale font tourner la tête d'autant de femmes que d'hommes, impressionnés par la bestialité de cet être hors du commun. Ses longs cheveux blonds et son regard d'acier suffisent à inspirer aussi bien l'amour que la terreur. Son charisme est tel qu'à son approche, la plupart des êtres humains se prosternent devant lui. Bien qu'il puisse paraître moins solidement bâti que certains Immortels dont les gravures vantent encore les proportions titanesques, sa force dépasse de loin celle de certains jeunes dragons... Il maîtrise tous les arts du combat et pratique avec grand talent la plupart des Sphères de magie. Comme Sercya, il est capable d'altérer son apparence à volonté. Quand il est rassasié, il possède le don de guérir et de prolonger la vie de ceux qu'il touche. De plus, il est fréquent qu'il ait des visions de l'avenir, dont il se sert pour atteindre ses objectifs - notamment scientifiques. Rares sont ceux qui peuvent rivaliser avec lui dans les disciplines qui concernent les sciences et les technologies.

Mette en scène

les immortels

S'il peut sembler séduisant d'intégrer les Immortels dans un scénario, il convient de traiter la plus infime de leurs interventions avec les plus grandes précautions - car la nature des Damnés n'est en rien comparable à celle, pourtant démesurée, des dragons et de leurs Pères. Leur taille, leur puissance, leurs pouvoirs et leur conception même de la réalité les rendent très délicats à incarner et à gérer.

Cependant, la récente découverte du Fléau et le lien très étroit que Jyr entretient avec les Humanistes risque tôt ou tard de mener les aventuriers sur la piste du couple maudit. Aussi, quelques précisions permettront aux meneurs de jeu ambitieux d'inclure Jyr et Sercya dans leur campagne.

Il semble délicat pour un simple mortel de parvenir à tuer, ou même à blesser, l'un des Damnés. Leur vitalité n'étant liée qu'à l'absorption d'énergie magique, les atteintes physiques leur font l'effet de caresses ou, au mieux, de simples gifles. A l'inverse, les dommages qu'ils sont capables d'infliger à la chair, ainsi qu'à toute matière vivante, sont instantanés et irrémédiables. Qu'un Damné touche un mortel, et c'est sa vie qu'il absorbe en quelques secondes... Au sujet des rapports qu'entretiennent les Immortels et les dragons, il est évident, lorsqu'on voit que même les Grands Dragons n'ont pu altérer leur immortalité, que de simples aîlés n'auront guère d'influence sur Jyr et Sercya. Des combats peuvent éclater, mais les Damnés disposent d'une puissance magique et de pouvoirs surnaturels capables, pour le moins, de tenir en respect n'importe quel dragon.

Par souci de réalisme et d'intérêt ludique, nous jetterons un voile pudique sur les Caractéristiques des Damnés...

S'il était besoin d'une estimation chiffrée, Jyr et Sercya disposeraient tous deux de caractéristiques physiques et mentales équivalentes à celles d'un dragon vieux ou ancien, ainsi qu'un niveau de Compétence supérieur à 15 dans la majorité des techniques de combat et des Sphères de magie, de tous les sortilèges imaginables et de facultés spéciales laissées à la discrétion du meneur de jeu. L'idée n'est pas de transformer ces êtres hors du commun en entités omnipotentes, mais de faire comprendre aux personnages, sans les confronter à de ridicules affrontements chiffrés, que la puissance dont jouissent les derniers Immortels échappe à toute mesure. Il est donc plus raisonnable de se contenter d'utiliser les Damnés comme des moteurs de scénarios plutôt qu'en tant qu'acteurs...

Le fléau

Au même titre que la mise en scène des Immortels, la présentation et le développement du Fléau ne doivent pas s'accompagner d'une véritable gestion technique - sauf, bien sûr, en ce qui concerne les atteintes dont peuvent être victimes les personnages. Le nombre de dragons, de sites magiques, d'hommes et de créatures susceptibles de succomber au Mal des Dragons reste donc à la discrétion exclusive du meneur de jeu - car il est plus intéressant pour lui d'utiliser le Fléau comme un "élément de décor", un principe d'arrière-plan qui lui permettra de concevoir toutes sortes de scénarios.

Cependant, les personnages pouvant être amenés à rencontrer, à côtoyer et peut-être à contracter eux-mêmes ce mal, la description des effets du Fléau et les règles permettant sa gestion simplifiée aideront le meneur de jeu à faire face à toutes les situations.

Contamination

Le jet pour éviter de contracter cette maladie dépend du lien qu'entretient le vecteur et la victime. Cette maladie étant d'origine surnaturelle, le jet est légèrement différent de celui pour les maladies "normales" : la base reste un jet de Physique + Résistance, mais la victime doit rajouter à ce jet en bonus sa Volonté (la solidité de sa psyché) et en malus son Empathie (l'ouverture de son esprit aux relations).

La Virulence du Fléau est de 20, modifiée comme suit :

-10 si vecteur et victime ne possèdent aucun lien ou relation avant le contact,

-10 si le vecteur n'est pas un être vivant (un lieu, un objet,...),

+5 si un lien mystique puissant existe ou se crée entre vecteur et victime (lien de sang, amitié, amour, haine, Lien draconique, rêve, magie, amour de la terre,...),

+X, X étant la valeur de la sphère de magie la plus haute du personnage,

+5 si le contact direct est prolongé (au moins une minute),

+5 si le vecteur est un dragon,

+15 si le vecteur est un Immortel.

Comme il l'a été dit, le Fléau des Dragons est une maladie surnaturelle, un amalgame d'énergies magiques corrompues et contraires que les Damnés transmettent aux êtres dont ils absorbent une partie de la vitalité. Personne n'est encore parvenu à identifier précisément la nature du Fléau, mais on sait qu'il a pour effet de provoquer un bouleversement interne qui, en corrompant l'organisme et l'essence magique, expose la victime à toutes sortes de dérives mentales, physiques et psychologiques.

Tout d'abord, quelques jours à peine après la contraction, la maladie provoque des absences passagères, des crises d'angoisse, des tremblements et des accès de fièvre intenses. Les stigmates physiques qui apparaissent alors sont caractéristiques de la corruption – plaques noirâtres, pustules, décomposition, infection des yeux et des organes vitaux, etc. Ensuite, au bout d'une à deux semaines, le malade se met à confondre le bien et le mal, le réel et l'imaginaire, et laisse sa folie prendre la forme de tous les excès imaginables – pulsions meurtrières, frénésie de sang, catatonie ponctuée de spasmes, etc. Il est rare que la victime survive plus de trois semaines. En général, elle meurt de ses souffrances ou des blessures qu'elle s'inflige, à moins qu'un bref éclair de lucidité ne lui permette de mettre volontairement un terme à ses jours.

La nature viciée du Fléau, composé d'un ersatz de toutes les énergies magiques imaginables, en fait une maladie à l'évolution extrêmement rapide. D'autant qu'il n'y a pas que les Damnés qui puissent propager le Mal des Dragons : toute forme de vie contaminée est susceptible de le transmettre, même aux pris d'une perte de sa virulence – et c'est vraisemblablement de cette façon que les personnages et leurs compagnons draconiques risquent de le contracter.

Enfin, le Fléau puisant dans la corruption de ses victimes, les dragons de l'Ombre et les adeptes de la Fatalité sont beaucoup plus vulnérables que les autres. Pour chaque point de Tendance Fatalité que possède la victime, le Difficulté d'un jet de Résistance est en effet augmentée de 2.

LE FLÉAU EN JEU...

Tout être et toute chose peut contracter le Fléau du fait de la nature magique de cette maladie. Les conditions de contamination dépendent de facteurs relationnels.

La transmission de cette maladie ne suit pas les schémas habituels. Corrupteur, le Fléau se sert des ponts, des relations entre les êtres ou les choses pour les contaminer. Un individu n'a quasiment aucune chance de contracter le Fléau sur un simple contact avec un porteur qu'il ne connaît pas. Par contre, la souche corruptrice de la maladie profite de toutes les relations qui lient les êtres les uns aux autres voire même aux objets ou lieux chers à leur cœur.

En somme, le Fléau profite des liens à la force occulte communément admise pour contaminer de nouvelles victimes : les liens de sang (familiaux ou mystiques), les sentiments exacerbés, les rêves partagés, un contact avec la magie, etc. Le lien draconique constitue un pont rêvé entre un dragon et, par extension, une quantité d'êtres humains. De plus, certains lieux peuvent contracter le Fléau à cause d'une relation puissante avec un être contaminé, telle une effusion de sang vicié qui le souille, l'agonie et le trépas d'une créature malade voire même la construction d'une œuvre chère au cœur du malade en ce lieu, que le Fléau va atteindre et ronger insidieusement.

Pour gérer la contraction du Fléau par un lieu ou un objet, le MJ garde toute latitude. Ceci reste préférable utilisé que comme moteur scénaristique (contraction, purification,...). Il ne faut pas oublier qu'aucun remède ou aucun soin n'existe encore contre le Fléau.

Finalement, la transmission reste difficile. Il est ironique de constater que la corruption du Fléau fait en sorte que les personnes qui partagent une relation profonde risquent tout particulièrement de le contracter, si l'un des membres est contaminé. L'humain, dont le cycle de vie est bien plus court que celui des dragons, vit souvent plus intensément ce qui devrait logiquement entraîner une propagation rapide de la maladie. Mais heureusement (quelle ironie encore d'utiliser ce terme), la progression rapide du Fléau dans un organisme atteint limite une propagation incontrôlable.

Si le jet de Physique + Résistance est réussi, le vecteur ne contamine pas la victime.

0 et 1 NR : le Fléau n'est pas contracté à cette occasion. Il pourra peut-être frapper encore à une autre occasion.

2 NR et plus : la victime est immunisée au Fléau. Si cela se sait, de nombreuses personnes pourraient vouloir faire sur elle quelques expériences...

Si le jet de Physique + Résistance échoue face à la Virulence du Fléau, l'organisme de la victime devient vecteur et va commencer sa lutte désespérée pour la vie. Chaque jour, le mal brûle une part des réserves vitales de sa victime et s'étend en elle, comme un lierre mortel qui s'épanouirait en elle.

LES VESTIGES DU PASSÉ

"Les hommes se glorifient de vos reliques, mes frères, mais nul ne trompe éternellement le temps. Un jour, tout disparaîtra. Vos corps de chair, vos souvenirs, et votre nom."

– Kalimsshar.

L'histoire des hommes est chargée de récits, de hauts faits, de vestiges et de reliques vantant la toute puissance des Grands Dragons. De combats titanesques et de bouleversements magiques naquirent toutes sortes de légendes, contées par les baladins du continent, et autant de fragments tangibles, ruines et armes mythiques, qui font aujourd'hui l'émerveillement des historiens.

Ces vestiges du passé n'ont rien de comparable avec les objets enchantés et les hauts lieux de Kor. Forgés par l'histoire elle-même, ils sont souvent issus du sang des Grands Dragons et, aux yeux des simples mortels, restent aussi craints et respectés que leurs illustres créateurs. Les objets et sites qui sont décrits dans ces pages n'ont rien de commun. Présentés avec suffisamment de sobriété pour permettre au meneur de jeu de les mettre en scène à sa guise, ils devront toujours être entourés de précautions, dans le but d'éviter que de véritables reliques de l'Ancien Temps ne se transforment en de vulgaires "objets magiques"...

Reliques et objets légendaires

La première écaille

Durant les guerres de l'Age des Conquêtes, Brorne, alors sous forme humaine et accompagné d'un seul écuyer, fut attaqué par trois des plus fabuleux champions de Kroryn. Pris par surprise, il se jeta au combat et reprit avec rage ses atours draconiques. Le combat dura peu. Brorne lacéra l'un des héros de ses griffes et brisa l'échine d'un autre, tandis que le dernier lui labourait le dos de coups de hache. A aucun moment il ne remarqua la jeune enfant, fille de

l'un des guerriers, qui observait la scène en sanglotant. En voyant son père étendu et mourant, elle se jeta sous les griffes du Grand Dragon pour tenter de l'en éloigner. Alors que Brorne se retournait pour évaluer le dernier de ses adversaires, l'écuyer affolé vit la queue de son maître se rabattre vers l'enfant. Saisissant une large écaille sanglante arrachée au dos de Brorne par les coups de hache, il se jeta alors que la queue s'abattait, faisant trembler le sol. Lorsque Brorne se pencha à terre, intrigué par l'intensité du choc, il trouva son écuyer agonisant, les bras et le torse écrasés. L'homme mourut dans son sang, étranglé par une ultime prière d'excuse à son maître, mais l'enfant restait vivante, protégée par le plus puissant des boucliers que le monde allait jamais connaître.

Description

La Première Écaille mesure environ quatre pieds de haut, pour une largeur de trois. Ovale, légèrement incurvée, elle semble faite de plusieurs lames d'écailles soudées. Il s'agit pourtant d'un seul bloc, issu de la carapace naturelle de Brorne. Des aspérités intérieures permettent de la tenir comme un bouclier, mais aucun outil n'a jamais réussi à la travailler pour y installer des sangles.

Situation actuelle

La Première Écaille est gardée à Kern, dans la Forteresse des Protecteurs. Elle est exposée symboliquement dans le Hall de Réunion. Dans le plus grand secret, il semblerait que Fasul Ib'n Kan, redoutable chef de guerre Zâl et probable futur candidat au titre de Chevalier du Souffle du Dragon, soit outré de l'inutilité de l'écaille ainsi exposée et que plusieurs tentatives pour l'obtenir soient en cours.

Les meneurs de jeu qui souhaitent mettre en scène les reliques de l'Ancien Temps devront s'employer à respecter la nature magique de ces objets hors du commun. Aucune raison ne saurait justifier que ces reliques se retrouvent, sous une forme ou une autre, réduits au rang de simples objets magiques portés par les aventuriers.



La Première Écaille ne peut normalement être portée que par le Maître de la Caste des Protectors, Ugmar Kast pour l'époque actuelle.

Le bourdon d'ébène

Lors de la création des Immortels, Heyra savait qu'elle devrait donner la Vie. Réfléchissant à son implication, elle décida non pas de créer une vie jeune et inexpérimentée, mais d'offrir l'essence même de la vitalité à ses futurs enfants, et se tourna alors vers ses plus belles créations, les Noënes. Ces êtres élémentaires étaient de véritables incarnations de la vie, et leur présence suffisait à fertiliser les plantes et les animaux à des lieues à la ronde. Dressant sous le vent leurs ramures orgueilleuses, les Noënes paraissaient comme des arbres immenses, dont les fruits argentés régalaient tous les êtres. Comprenant leur créatrice, ils extirpèrent leurs racines et s'assemblèrent en un imposant bosquet. Heyra s'inclina alors pour les enlacer et concentra toute leur énergie en un point focal. Les Noënes se flétrirent et devinrent cendres, alors que leur force se condensait autour du plus vieux d'entre eux. Il ne resta bientôt plus que le plus vénérable qui, gonflé de vie, se rétracta en une branche noire et rugueuse. Heyra porta cette branche auprès de chaque corps inanimé et, le touchant au front, lui insuffla la vie.

En effleurant le millième Immortel, le bourgeon perdit toute puissance et devint une coquille vide. Trop occupée par la naissance des hommes, Heyra l'abandonna derrière elle et laissa la nature reprendre ses droits.

Description

Le bourdon ressemble à un bâton calciné d'environ deux mètres de haut. Sa surface est



La Première Écaille est indestructible, sauf par les coups directs d'un Grand Dragon - mais même Brorne ne l'a que légèrement entaillée... Pour la manipuler, le porteur doit disposer d'une Force de 8. L'indice de protection du bouclier est de 15, et sa pénalité d'encombrement de -5. Si, lors d'une parade active, le porteur obtient au moins autant de Niveaux de Réussite que son adversaire, l'attaque parée n'inflige aucun dégât, quel qu'en soit le type (arme, magie, élément naturel, etc.). Le porteur ne subit d'effet de recul que face à une attaque physique d'un dragon.

En réussissant un jet de Mental + Empathie + Tendance Dragon contre une Diff. de 30, un être humain ou animal peut établir un lien empathique avec le bourdon afin de s'harmoniser à son énergie vitale. Cette énergie est quantifiée en niveaux. Chaque semaine, le bourdon gagne un niveau de vitalité qu'il stocke en vue d'insuffler ou de guérir la vie. Il n'y a aucune limite à l'énergie que peut contenir le bourdon. Pour utiliser cette force, le porteur doit réussir un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 15 et consommer un nombre de niveaux d'énergie déterminé par l'emploi du bourdon. Un niveau suffit pour soigner une blessure légère, deux pour une blessure grave et trois pour une fatale. Il en coûtera une dizaine pour régénérer un membre meurtri, vingt pour faire repousser un bras ou une jambe, cinquante rendre vie à un corps mort et, au prix d'une centaine de niveaux d'énergie, le porteur pourrait même insuffler la vie à des créatures artificielles, telles que des automates ou des golems de matière. Pour exemple, on estime qu'il a fallu un millier de ces niveaux pour animer le corps de chaque Immortel.

rugueuse et noire, comme une branche brûlée qui se serait fossilisée. Il ne s'effrite jamais et sa forme physique ne peut être altérée d'aucune manière. Le bourdon d'ébène est devenu une entité vivante dès sa création. Après la naissance des Immortels, il a continué à vivre et, comme un arbre qui déploie ses racines, s'est mis à se recharger d'une énergie vitale propre.

Situation actuelle

Le Bourdon est actuellement en possession de Kasif l'Ermite, un puissant mage pomyrien vivant reclus dans une grotte, non loin des montagnes de Kali. Il conserve le Bourdon depuis des années en vue de créer une créature magique qui serait son chef-d'œuvre, au mépris de Lois Draconiques et de la colère de Heyra. Le porteur doit constamment lutter contre le Bourdon, qui cherche toujours à libérer son énergie pour créer quelque chose. Kasif vient récemment de contracter un Lien, mais il ignore encore tout de la nature de son protecteur. Si les songes qui lui laissent entrevoir les sombres écailles d'un fils de Kalimsshar s'avèrent prémonitoires, les centaines de niveaux d'énergie que contient actuellement le bourdon risquent fort de servir les intérêts d'une bien triste ambition...

Le sépulcre de solyr

Alors qu'à la fin de l'Âge des Conquêtes, les armées incroyables de Brorne et de Kroryn se faisaient face sur le champ de bataille, Solyr, le premier Prodiges Elu, réussit à apaiser la haine et évita de sa sagesse une guerre dévastatrice. Si tous les baladins se souviennent qu'il se présenta sans arme face aux Grands Dragons, rares sont ceux qui gardent en mémoire l'habit, fait d'un simple voile de lin, qu'il portait ce jour-là. Des siècles après que le nom de Solyr fut entré dans l'histoire, le vêtement refit apparition, porté par un inconnu, et contribua par sa seule présence à offrir un dénouement heureux et pacifique aux plus terribles des conflits. Récemment, plusieurs personnes jurèrent avoir reconnu le Sépulcre de Solyr dans la large écharpe que Jard, fédérateur des Marches Alyzées, portait lors des quêtes diplomatiques qui lui ont permis d'unifier les Marches. Nul ne sait comment la relique lui serait parvenue, mais on murmure aujourd'hui qu'elle aurait quitté son cou.

Description

Le Sépulcre est un simple tissu de lin blanc, très fin, long d'environ deux mètres une fois déplié et retenu à l'épaule par une fibule de bois, gravée d'un œil de dragon. Le suaire ne se déchire jamais, mais nul n'a jamais tenté de lui faire la moindre entaille. Aussi étrange que cela puisse paraître, personne n'a jamais tenté d'ôter la fibule, qui semble faire corps avec le tissu.

Situation actuelle

Le Sépulcre n'a actuellement aucun possesseur attiré. Il apparaît irrégulièrement dans l'histoire de Kor, lors de situations particulièrement tendues ou délicates, puis disparaît quelques années, quelques siècles, pour faire irruption dans un nouveau conflit. Son dernier porteur fut Jard, le célèbre fédérateur des Marches Alyzées, mais nul ne sait où se trouve actuellement le Sépulcre, ni pour quelle raison le héros des Marches l'a arboré, puis quitté.

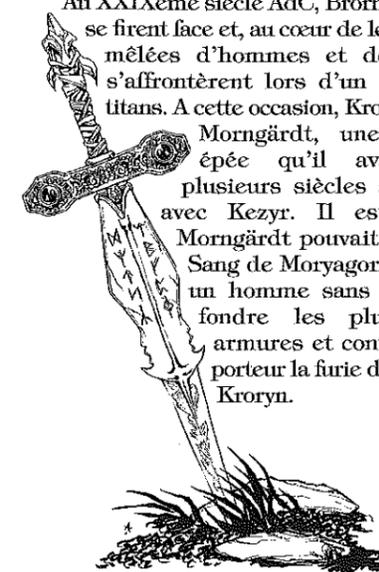


Le porteur du Sépulcre, une fois en sa possession, a souvent tendance à entreprendre de grands projets diplomatiques. Spontanément, il développe un intérêt pour une cause qu'il embrasse et mène à bien - devenant ainsi, à son insu, l'instrument des motivations secrètes du Sépulcre.

Au vu de l'histoire, on imagine sans mal qu'il existe un grand nombre d'objets, de sites, de fragments et d'écrits porteurs d'une puissance draconique. Si toutes les reliques ne sont aussi prestigieuses que Morngärdt, la lame de Kroryn, elles disposent toutes d'une mémoire et d'une histoire capables, à elles seules, d'alimenter les plus folles intrigues.

Morngärdt

Au XXIX^{ème} siècle AdC, Brorne et Kroryn se firent face et, au cœur de leurs armées mêlées d'hommes et de dragons, s'affrontèrent lors d'un combat de titans. A cette occasion, Kroryn maniait Morngärdt, une colossale épée qu'il avait conçu plusieurs siècles auparavant avec Kezyr. Il est dit que Morngärdt pouvait appeler le Sang de Moryagorn, trancher un homme sans élan, faire fondre les plus solides armures et conférer à son porteur la furie de dix fils de Kroryn.



Description

Morngärdt se présente comme une épée à deux mains, d'une longueur de près de deux mètres. Sa lame à double tranchant, d'un métal argenté aux reflets rouges, est large d'une main à la base, de deux à son tiers, puis s'effile jusqu'à la pointe. Des dentelures jaillissent de la lame vers le milieu et des runes d'un rouge scintillant fluctuent sur sa longueur. La garde est massive, rectangulaire et porte aux extrémités des rubis ronds de la taille d'un poing. La poignée est recouverte de cuir brun lacé d'or jusqu'au pommeau, masse de métal taillée en une pointe massive.

Situation actuelle

Morngärdt est actuellement entre les mains de Tzeck, un redoutable Inquisiteur qui écume sans relâche la Principauté de Marne. Il a déjà été défié plusieurs fois par des héros de la caste des combattants, mais aucun n'a réussi à lui reprendre cette arme qu'ils considèrent, à tort ou à raison, comme leur héritage. Un des fils de Kroryn aurait déclaré à ce sujet : "Que celui qui veut Morngärdt soit assez fort pour la prendre !" Morngärdt est une arme terrifiante qui dans son aspect même provoque un malaise. Le porteur voit son Social réduit de 2 lorsqu'il la porte. Par contre, s'il tente d'intimider ou de se faire respecter par des menaces, il gagne un bonus de +5 à tous ses jets de Social. De plus, Morngärdt décuple l'agressivité de son porteur et le rend beaucoup plus sujet à la colère. Toute émotion violente contre laquelle il lutte augmente de 5 la Difficulté d'un éventuel jet de contrôle.



Morngärdt octroie à son porteur un bonus de 6 en Physique pour toutes ses actions de combat et un bonus de 4 en Force pour le calcul des dégâts. Elle pèse plus de trois kilogrammes, sa lame reste toujours chaude et inflige des terribles.

Morngärdt

Poids	DC	TC	Prix	For/Coo	M	CC	Dommages
3.2	NA	NA	NA	7/6	+1	NA	(ForX2)+15+1D

Les blessures infligées par Morngärdt sont celles d'un fer porté au rouge : par NR obtenu lors d'une attaque, la cible perd définitivement 1 point de Présence. Morngärdt a également le pouvoir d'éveiller le Sang de Moryagorn, en ouvrant le sol pour en faire jaillir des torrents de lave en fusion. Pour cela, le porteur doit posséder au moins 4 en Tendance Dragon et effectuer un jet de Physique + Sphère du Feu contre une Difficulté de 15. Il est impossible de dépenser des points de Maîtrise ou de Chance pour ce jet. Pour chaque NR obtenu, il ouvre le sol sur dix mètres et en fait jaillir une gerbe de magma qui inflige 1D10 Blessures à toute créature présente dans un rayon de 30 mètres autour du porteur, qu'elle soit hostile ou non au porteur. Ce pouvoir peut être utilisé une fois par jour et affecte également les dragons de Kroryn.



La voile inspire une simplicité et un dénuement qui forcent le respect, et son porteur semble empreint d'une sagesse infinie et d'un jugement lumineux. Le possesseur du Sépulcre voit son Attribut Social passer à 13 tant qu'il le porte. Toutes ses actions sociales réussies bénéficient automatiquement d'un NR supplémentaire. Le porteur captive l'attention rien qu'en murmurant quelques mots, coupant net les discussions aléatoires. Toute tentative d'agression sur le porteur du Sépulcre nécessite un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 25, sans quoi l'agresseur n'ose pas porter la main sur le porteur.

Ruines et sites enchantés

LES ELLÉIANES

L'histoire de Naëlk et de son compagnon d'Ombre sont à l'origine d'un conflit opposant Heyra et Kalimsshar. Après un silence long de plusieurs siècles, les deux Grands Dragons se sont rencontrés de nouveau pour débattre des limites de leurs Sphères respectives. Nul ne sait ce qu'il est ressorti de leurs discussions, mais l'arbre est toujours debout - et la forêt bruisse encore des murmures et des gémissements de Naëlk...

A la fin de l'Âge des Empires, dans un vallon situé au nord est de Gix, un fils de Brorne engendra une descendance avec une fille de Nanya. Ainsi naquit Ellia, chimère issue du sang des deux dragons. Curieuse du monde que lui contait ses géniteurs, elle utilisa intuitivement ses pouvoirs afin de le visiter. Un jour, un homme nommé Kayel brava le refuge draconique et implora de rencontrer celle qui hantait ses rêves. Les dragons comprirent alors que leur descendante s'était Liée à cet homme, poussée par sa curiosité et sa solitude. Ils déclarèrent accepter Kayel à condition qu'il leur démontre la puissance de ses pouvoirs. Le soir venu, l'homme fit jaillir du sol des dizaines de cheminées de fées emplies de lueurs dansantes. La vallée entière trembla sous le flux canalisé par Kayel, qui transformait avec une incroyable force le corps sacré de Moryagorn. Impressionnés, les Dragons acceptèrent sa demande et accueillirent Kayel à leur côté de nombreuses années durant, lui révélant leurs secrets et les sources de leur magie.

La Vallée des Elléiennes est une légende. Située à environ douze kilomètres de Gix, on y accède par un trajet éprouvant à flanc de montagne. Une fois parvenu au col, on embrasse une vallée de trois kilomètres de long sur cinq cent mètres de large, où se dressent plusieurs dizaines d'imposantes colonnes de pierres naturelles évidées et érodées. De jour, la rareté des animaux et l'absence de routes confèrent une profonde atmosphère de calme et de sérénité à la vallée mais de nuit, les cheminées semblent s'illuminer de lueurs intérieures, décrivant lentement les couleurs du spectre, dans un silence absolu. Les Elléiennes sont un sanctuaire isolé, où nul ne peut vivre sans avoir l'impression de déranger. Il ne s'y trouve donc aucun résident permanent.

Les Elléiennes sont une création des Sphères de la Pierre et de la Magie. Les modificateurs sont ici de : Terre +9, Rêves +7, Fatalité -6 et -2 pour toutes les autres Sphères -qui s'appliquent sur le score de base de tout jet de magie. Elles dissipent les charmes liés au chagrin ou au désespoir

et il est impossible de modifier les rêves d'une personne dormant sous les Elléiennes. Un être qui y entre doit réussir un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté égale à 5 fois sa Tendance Fatalité. Un jet réussi permet d'évoluer dans le Val durant un nombre de jour égal à sa Tendance Dragon, après quoi le personnage sent qu'il doit libérer le lieu de sa présence et quitte souvent de lui-même ce havre de paix. Si le jet est raté, le personnage semble frappé par une force immatérielle d'une violence inouïe qui déforme sa peau et écrase ses os en le repoussant en arrière. Il subit alors une attaque à la fois physique et mentale qui lui inflige 1D10 Blessures +1 par point de Tendance Fatalité. Il est fait mention d'êtres corrompus qui ont lutté afin d'atteindre les Elléiennes pour y faire retraite et se purifier, mais nul ne connaît vraiment quelles sont les limites du pouvoir de ce lieu.

La plaine pétrifiée

A l'heure de la bataille finale des terrifiantes guerres draconiques, qui devait devenir la Première Croisade, Kalimsshar révéla sa vraie nature à ses frères et sœurs. Leurs armées, en pénétrant dans les territoires de l'Ombre, se heurtèrent aux hordes grouillantes et innombrables du Fataliste. Au plus fort de la mêlée, Kalimsshar fut éventré par les griffes fratricides et son cœur devint Shar, la lune sombre. Mais Kalimsshar se moqua de ses frères, jouant de son immortalité. Son armée était encore impressionnante et ses troupes ne cessaient de croître, à mesure que les morts se relevaient, comme autant d'horreurs et d'abominations. Alors, dans un grondement cauchemardesque, Kroyrn, éventra le sommet de la montagne sur laquelle il s'était juché pour surplomber le champ de bataille. Il en fit jaillir des marées de lave qui noyèrent les armées et sonnèrent un terme funeste à la bataille.

La Plaine pétrifiée est un territoire de plusieurs dizaines de kilomètres de long qui forme d'est en ouest une frontière naturelle entre Kali et Kar. Le sol est une colossale flaque de roche, marquée de remous solidifiés et de vagues figées. Des milliers de corps sont statufiés dans son épaisseur, la majorité englués au sol, mais certains en position debout, formant de sinistres statues. On y distingue la formes de dragons, d'Immortels en armure et de créatures élémentaires des deux camps, aux formes aussi envoûtantes que sinistres. Les Immortels sont les plus reconnaissables, avec leurs silhouettes hautes de sept pieds, leurs armures géométriques et leurs armes, massives et inquiétantes, dont l'usage reste un mystère pour tous les combattants. La nuit, des nappes d'un brouillard poisseux dérivent entre ces écueils rocheux, masquant les mouvements indistincts d'ombres furtives. Hallu-



cinations, bruits étouffés ou discordants, gémissements et mouvements furtifs mettent à rude épreuve les nerfs des voyageurs. Certains affirment avoir vu les statues bouger, et bon nombre d'aventureux égarés sont ressortis à moitié fous de ce théâtre, hurlant à la mort et bavant sur les traces de leurs propres morsures. En définitive, nul ne sait vraiment ce qui se passe dans la Plaine - et personne n'a été assez sûr pour y chercher des explications. Ce qui est sûr, c'est qu'aucun dragon n'est capable de survoler la région, en raison des tempêtes d'énergie qui foudroient irrégulièrement les pierres figées du champ de bataille.

La Plaine est un domaine maudit, et quiconque y entre ressent immédiatement un profond malaise. Des jets de Mental + Volonté contre une Difficulté de 15 à 25 doivent être demandés toutes les heures pour éviter de devenir littéralement fou. Un jet raté plonge le personnage dans une transe hystérique qui peut se manifester par de la violence, une catatonie, des bafouillages sans suite, des visions... Le meneur de jeu est libre de marquer les personnages de tous les dérangements psychologiques qu'il juge utile : phobies, paranoïa, névroses, épilepsie, schizophrénie, etc. Même un Fataliste aguerri connaîtra ici le vrai sens du mot Peur. La Plaine n'est en rien un domaine privilégié de Kalimsshar, mais il s'agit d'un endroit où la violence des combats a créé un vortex émotionnel qui terrorise même les dragons. Aucun ailé, si vieux soit-il, ne peut pénétrer physiquement dans la Plaine, ni même la survoler. La magie fonctionne normalement, mais rien ne peut contrecarrer les effets traumatisants de la Plaine ou les modifier. Personne ne vit dans ces lieux hantés, mais il est certain que des choses insaisissables arpentent

la Plaine depuis sa vitrification. Esprits tourmentés, monstres statufiés, et spectres de dragons ne sont que quelques unes des appellations dont les conteurs aiment à entrecouper leurs récits les plus terrifiants...

Le chêne noir de solor

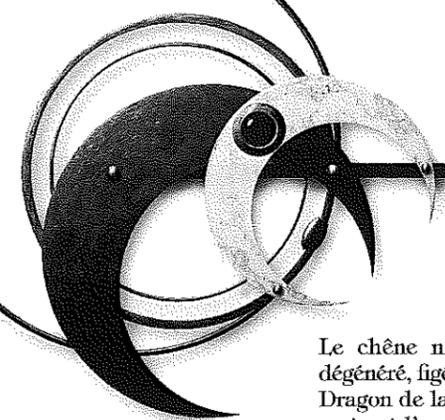
Aux alentours du IIIe Siècle AdE, un des premiers Prodiges nommé Naëlk connut la douleur de perdre son compagnon draconique, avec lequel un Lien profond s'était tissé. Au bord du suicide, il arpena le monde en répandant sa tristesse, et son cœur rongé par la rancune ne tarda pas à attirer l'attention d'un fils de Kalimshaar. Alors qu'un nouveau Lien naissait progressivement entre eux, les deux compagnons trouvèrent refuge dans la forêt de Solor et, se plongeant dans les méandres de la Fatalité, découvrirent ensemble certaines vérités que Naëlk tenta de faire partager à d'autres Prodiges. Outrée, Heyra décida de détruire les deux impudents. Le Dragon d'Ombre pervertissait la Nature et Naëlk, en prêchant pour son frère noir, ternissait l'image et l'enseignement de sa caste. A son arrivée, elle trouva le dragon en dégénérescence, ses manipulations l'ayant changé en un chêne grouillant dont les villes écaillées et végétales envahissaient les alentours. Sous ses ramures suintantes, Naëlk instruisait quelques prodiges au regard vitreux. Heyra foudroya sur l'assemblée et la transforma de ses griffes en une mare sanglante. Mais Naëlk se releva alors, éventré, ruisselant de sang, et se moqua du Grand Dragon. "Kalimsshar me guide, lui souffla-t-il, et tu ne peux rien y faire. La mort n'est plus une peur, mais une bête, une simple forme de vie, que je suis parvenu à dompter !" Heyra gronda de rage sous les yeux pleins de défi du dragon d'Ombre. D'un geste dévastateur, elle repoussa la Prodigie dans le tronc et enchâssa son corps démembré dans l'écorce de l'arbre pervers.

"Si tu ne peux plus mourir, il te reste l'éternité pour contempler ton misérable royaume."

Au cœur de Solor, un territoire grouillant d'une vie anarchique et difforme abrite une clairière spongieuse, au centre de laquelle se dresse un chêne colossal haut de plus de cinquante mètres. Son feuillage couvre un cercle de plus de soixante mètres de diamètre. Son tronc est recouvert d'une écorce écaillée et glaireuse, ses branches en perpétuelle croissance s'étouffent et s'entremêlent, et ses feuilles ondoyantes se déforment inlassablement au regard. Une odeur acide agresse les sens et les gémissements entrecoupés de ricanements de Naëlk accompagnent le bruit écoeurant de branches qui, comme vivantes, produisent d'atroces murmures de succion et de déglutition. Pour ceux qui osent y plonger leur regard, le corps brisé et sanguinolent du Prodigie Noir gît, enchâssé dans l'écorce, en proie aux infinis tourments de Heyra.

Il est dit que parfois Naëlk délire en psalmodiant des Secrets. Certains Prodiges pervers tentent parfois d'atteindre ce lieu afin d'y acquérir savoir et puissance. Nul n'a jamais rencontré le moindre de ces Profanateurs, devenus de sinistres légendes populaires, mais la caste des Prodiges refuse toujours de faire la moindre allusion à ces renégats de l'ombre.





Le chêne n'est autre qu'un dragon d'Ombre dégénéré, figé sous forme élémentaire par le Grand Dragon de la Nature. Il porte Naëlk en son sein, mais ni l'un ni l'autre ne disposent plus d'une véritable conscience. Accéder à la clairière constitue un vrai calvaire car, outre les créatures sauvages et autres êtres élémentaires, les tourments de Naëlk donnent naissance à des entités fugaces qui hantent la forêt profonde. Certains parlent d'un spectre hurlant, d'autres d'un loup fait de brumes noires... Nul n'a jamais tué une seule de ces créatures. Le chêne tente parfois de saisir par ses vrilles végétales les créatures qui passent à portée, mais les plantes qui poussent sous son ombre sont parmi les plus beaux spécimens du monde. Si leur efficacité est double, une contrepartie apparaît bien vite. La plante continue sa croissance dans le corps, changeant en quelques mois le blessé en une abomination végétale.

Sans que Kalimsshar en soit directement à l'origine, le lieu est teinté de Fatalisme et la magie subit ici les modificateurs suivants : Fatalité +1D10, Nature +1D10 et toutes les autres Sphères -1. Il est nécessaire de tirer à chaque tour. Ces modificateurs s'appliquent sur le score de base de tout jet de magie effectué à moins d'un kilomètre du chêne - il peuvent être divisé par deux ou trois dans la région qui s'étend à une vingtaine de kilomètres autour de la clairière.

Les jardins de nacre

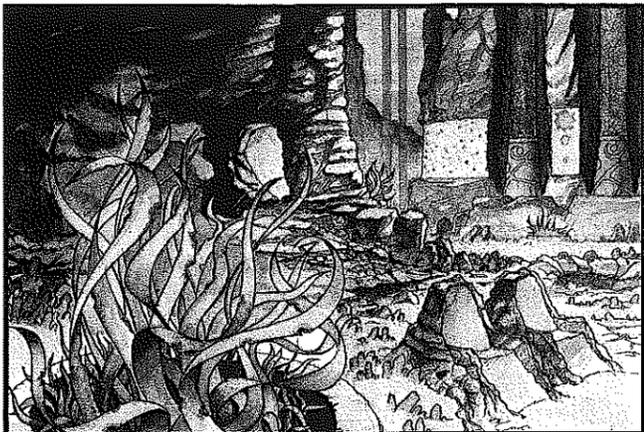
À l'époque où les Dragons régnaient seuls sur le monde, Ozyr vivait isolée dans la profondeur des océans. Bien qu'entourée de ses créatures, elle réservait toutefois ses rencontres aux seuls dragons capables de la rejoindre. Avec la multiplication de la descendance, de nombreux jeunes se plaignirent de ne pouvoir rencontrer Ozyr afin de profiter de son savoir, ou même simplement de se présenter à leur respectable parente. Après un moment de réflexion, Ozyr créa alors un lieu sous-marin où tous pourraient lui offrir compagnie et visite. Avec le temps toutefois, les dragons commencèrent à protéger, puis à défendre farouchement ce lieu que le Grand Dragon des Océans leur présentait comme un sanctuaire. C'est sans doute pourquoi peu connaissent aujourd'hui l'existence de ce repaire sous-marin.

Les jardins sont situés sur la côte de l'Interdit, à une douzaine de lieues au nord d'Oforia, près de deux kilomètres au large. On y accède par un chemin jalousement tenu secret par les dragons, qu'ils ne révèlent aux hommes qu'en d'exceptionnelles circonstances. À un endroit précis, un chemin invisible permet d'entrer sous l'eau et de rejoindre le sentier bordé de coraux rouges qui se dessine bientôt. Après deux kilomètres, un gouffre profond

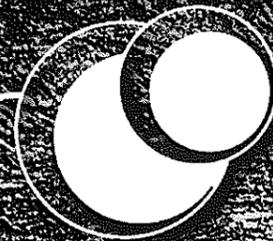
plonge dans le sol et plusieurs escaliers taillés descendent à flanc de falaise vers des lieux irradiants. À cent mètres de profondeur, dans une eau limpide, les Jardins de Nacre tendent leurs colonnes de cristal délicatement ciselées vers la surface. Des milliers de renforcements dans les parois abritent des algues foisonnantes qui ruissellent comme des cascades. Plusieurs grandes grottes s'ouvrent au sol, ainsi que dans les falaises, et un immense dallage de jade et d'améthyste dessine les constellations du ciel. Irrégulièrement, des rochers gris semblent épouser les formes du corps et proposer autant de fauteuils naturels. Des algues phosphorescentes diffusent une leur vert pâle sur l'ensemble du gouffre.

Les Jardins sont l'endroit où Ozyr recevait ses descendants désireux de la voir. Depuis cette époque, certains hommes ont contemplé ce domaine réservé de Ozyr, qui se montre jalouse de sa tranquillité, mais la localisation exacte des Jardins reste un secret absolu qu'un dragon ne révélera à un Élu qu'avec la crainte de représailles. La pression et la respiration ne posent aucun problème aux invités du Grand Dragon et de ses fils, même si la visibilité reste floue durant les premiers mètres de descente. La gravité s'exerce avec assez de force pour permettre aux hommes de marcher sur le sable et le roc. Dès l'entrée dans le chemin de corail, le visiteur peut respirer sans aucune gêne mais, s'il s'écarte du sentier, il subit instantanément les effets de la profondeur. Il est possible de parler, les voix semblant résonner comme dans une immense cathédrale, et les livres et autres écrits ne subissent aucune dégradation. Les mouvements sont pourtant ralentis et se battre est impossible. L'usage de magie est possible en ces lieux (dans le limites de la logique), mais Ozyr et ses fils ont le pouvoir d'annuler les effets indésirables.

Ozyr est instantanément informée de la présence de visiteurs et peut, en cas d'urgence, se ruer sur les lieux par les tunnels qui communiquent avec Oforia. Sa réaction est laissée à l'appréciation du meneur de jeu, en fonction des actes et des motivations des personnages. En l'absence du Grand Dragon des Océans, les Jardins sont déserts...



L'AVENTURE



Sur le feu de camp grillait un Lisern, sorte de reptile à chair tendre qui abondait dans les marais.

- J'espère que cela ne te dérange que je mange un de tes cousins, demanda Sornal d'un ton moqueur.

- Un dragon n'est pas un reptile, répondit froidement le fils de la nuit. Nous sommes pas non plus des sauriens, malgré ce que tout le monde pense. Notre race, comme celle des humains, n'a pas connu d'évolution. Nous avons été créés tels que nous sommes aujourd'hui.

- De toute manière, je ne t'en propose pas un morceau, je doute qu'il y en ait assez pour nous deux.

- Ne t'inquiète donc pas pour moi, ma nourriture est tout autre.

- Et que manges-tu donc ?

- Des humains à la langue trop bien pendue !

Sornal éclata de rire. Cela parut satisfaire la créature de ténèbres, qui laissa paraître une ébauche de sourire.

- Certains pensent, reprit Sornal, que les Grands Dragons sont l'incarnation même de la sagesse et de la puissance. Pourtant, il semble qu'ils passent leur temps à conspirer les uns contre les autres. Leurs relations sont des plus étranges, non ?

- Il est vrai que les liens qui unissent les Grands Dragons sont assez particuliers, répondit le serviteur de l'ombre. Comme l'homme, ils ont souvent un point de vue officiel sur une question et un point de vue officieux. Ainsi, Kroryn est officiellement l'un des plus farouches adversaires de mon maître. Cependant, ils ont beaucoup de points communs et il est arrivé qu'ils aient les mêmes objectifs. Il en va de même pour Ozyr, dont les fidèles méprisent les serviteurs de Kalimsshar alors qu'elle-même apprécie mon maître autant que ses autres frères et sœurs. Les exemples sont nombreux ! Tout est affaire de politique, Sornal. Même l'amitié qui unit officiellement deux Grands Dragons est bien fragile et n'empêche pas les complots. Mais ce qui est sûr, c'est qu'ils répugnent à agir directement les uns contre les autres. Les humains sont donc, pour eux, les parfaits instruments de leurs machinations.

- Ce qui vaut aussi pour Kalimsshar, précisa Sornal.

- Bien entendu. Kalimsshar n'est pas différent de ses frères et sœurs sur ce point. Et les Séides, les Corrompus et les Cauchemars ne sont rien d'autre que les troupes dont il se sert pour atteindre ses objectifs.

- Des êtres diaboliques et sans âme ! souligna le combattant.

- Ceux que les autres dragons rejettent, tout simplement. Kalimsshar offre l'asile aux désespérés, aux marginaux, à tous ceux qui ne savent pas vers qui se tourner... Il donne à l'âme errante rongée par le regret la possibilité de revenir accomplir sa destinée. Est-ce un mal si terrible que de permettre à ceux qui souffrent de trouver le repos ?

- En devenant des esclaves ?

- Encore une fois, ils ont le choix ! Mais sache que lorsqu'un humain meurt consumé par la haine, le regret, la tristesse, son âme est condamnée à errer et à souffrir éternellement. En permettant à ces âmes de le servir, Kalimsshar leur offre de se libérer de ces sentiments qui les empêchent de mourir, et donc de trouver le repos.

- En fait, tu essaie de me dire que les dragons ne sont pas si différents des humains, si je comprends bien.

- N'oublie pas que les humains ont été créés par nos pères et que leur âme a été volée aux Grands Dragons. D'un certain point de vue, nous sommes donc semblables. Khy en est l'exemple le plus flagrant. Il est le maillon qui unit nos deux races. En refusant d'adopter une forme draconique, il renonce à la bestialité de ses frères. En ayant pris forme et cause pour les hommes, il reconnaît implicitement que l'homme est au moins l'égal du dragon. Il n'est donc pas étonnant qu'un tel point de vue puisse choquer ses frères. Mais comme les Grands Dragons répugnent à s'affronter directement, ils utilisent leurs troupes, officielles ou officieuses, pour mener leurs croisades. Les factions sont nombreuses et toutes plus ou moins associées à une idéologie qui dissimule l'un des protagonistes de ce jeu, dont le seul objectif est la conquête du pouvoir. Crois-moi, sans les Édits Draconiques, le monde serait perpétuellement ravagé par les guerres.

- A propos des Édits, il est dit "Tu n'enfanteras pas de nouvelle espèce". Pourtant, certaines légendes racontent que certains dragons et certains êtres humains se sont déjà unis pour engendrer une race hybride. N'est-ce pas une nouvelle forme de vie ?

- Les Orphelins ? Ils existent, répondit le dragon, cela n'a rien d'une légende.

- Mais comment cela est-il possible ?

- Hommes et dragons peuvent s'unir par une relation physique, mais aussi par une relation magique. Dans une relation physique, il est bien évident qu'il est nécessaire que le dragon puisse adopter une forme humaine. Mais le fruit d'une telle union n'est pas toujours viable. De plus, il est impossible de savoir à quoi ressemblera un enfant ainsi engendré. Il peut en résulter un être parfaitement hybride, une créature de cauchemar horriblement déformée ou un humain bénéficiant de certains traits du dragon qui l'a engendré. L'union magique est beaucoup plus rare, mais donne de meilleurs résultats, puisque l'enfant sera façonné, un peu comme une sculpture, par des parents qui peuvent être du même sexe. La gestation ne se fait pas dans le ventre d'une femelle, mais dans l'Ether, la dimension même des rêves. On dit d'ailleurs que Nenya est la marraine de ces créatures et que ce sont ses dragons qui sont le plus souvent leurs géniteurs. Ainsi nés de la magie, ces êtres façonnés ont l'apparence et les pouvoirs que leur confèrent leurs créateurs.

Le dragon s'interrompit et jeta un regard alentour.

- Il est tard, je vais devoir te laisser, humain. Nous avons beaucoup discuté ce soir et j'espère que nous nous reverrons.

- Au fait, tu ne m'as pas dit ton nom, demanda Sornal.

- Les noms n'ont que bien peu d'importance, mon ami. Seuls comptent les actes.

Le dragon souleva son énorme masse et renifla l'air. Il déploya ses grandes ailes d'ombre comme s'il s'appêtait à s'envoler.

- Et bien, reprit le dragon, avec tout ça, j'allais oublier de te remettre mon présent.

- Je ne veux rien qui vienne de toi, répondit Sornal.

- Mais tu es libre d'en faire ce que tu veux, l'ami...

Alors, dans les griffes de l'ailé, apparut soudain une épée fabuleuse dont la lame, d'une perfection sans pareille, s'orna d'une garde faite de ténèbres merveilleusement ouvragée. Lorsqu'il déposa l'arme près du feu, Sornal crut entendre un son, une sorte de plainte, tandis que les flammes s'inclinaient vers elle.

- Je me suis laissé dire, ironisa le dragon, que quelques sinistres mécréants s'étaient introduits dans ta cabane et t'avaient dérobé tes armes. Celle-ci pourra donc t'être très utile dans les minutes à venir. Entends-tu le marais frémir ? Notre conversation aurait-elle éveillé quelque créature de cauchemar ?

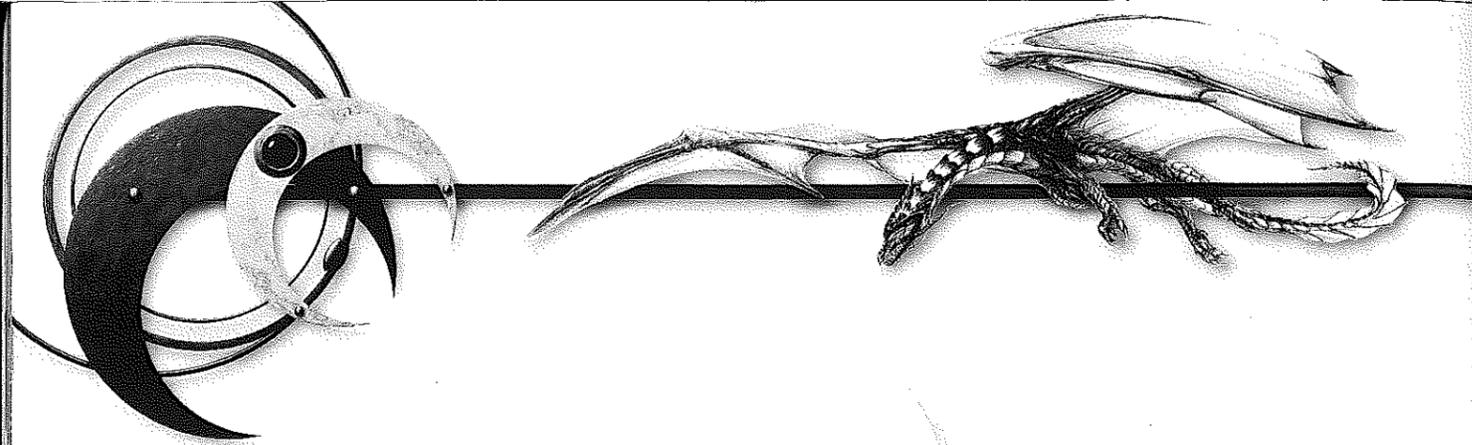
Sornal entendait en effet approcher quelque chose d'énorme. Il regarda le dragon avec effarement. Tous ses sens de combattant étaient en alerte.

- Tu m'avais pourtant dit que Kalimsshar donnait toujours le choix, dit-il plein de colère. Là tu ne m'en laisses aucun !

- Mais si ! Tu as le choix entre vivre et mourir !

Puis le dragon déploya ses ailes et s'envola, laissant Sornal seul avec l'épée. Déchiré entre ses certitudes défaillantes et son instinct de guerrier, le combattant hésita un moment. Son regard perdu dans le vague se portant tour à tour sur l'arme fabuleuse et dans la direction des bruits, il revêcut en un instant tout son enseignement, ses combats, ses amours, la fraternité de ses compagnons maintenant morts... Tout cela pour en arriver là, dans ce marais puant, avec nul autre choix que de vivre et vaincre ou de se laisser emporter au mépris de tous les sacrifices consentis. Quelque chose se brisa en lui et une lueur vengeresse s'alluma dans son œil, balayant tous ses doutes. Il s'empara de la lame et se tourna vers les craquements et les bruits de succion humides maintenant tous proches. Sur la garde de l'arme fabuleuse s'ouvrit un œil, l'œil d'un dragon.

Quelle que soit la créature qui s'approchait, elle n'avait plus aucune chance...



La dame qui pleure

SYNOPSIS

La dame qui pleure est un scénario basé sur la découverte des coutumes funéraires célébrées en différents endroits de Kor. Au-delà de la quête mystique qu'ils vont devoir conduire, les personnages vont se retrouver confrontés à différentes manières de percevoir l'existence et la mort. Cette aventure les conduira de Nadjar en Pomyrie, d'Onyr à Havre et de l'archipel interdit de Pyr jusqu'à l'Éerie de la Marche des âmes. Pour profiter pleinement de cette aventure vous aurez besoin des suppléments suivants : *Les Secrets de Kalimsshar*, *Les Orphelins de Szyl* et *Les Voiles de Nenyja*.

PRÉAMBULE

Étant donné que l'aventure comporte plusieurs longs voyages qui risquent d'occuper au moins une année aux personnages, nous vous conseillons de commencer à proximité de Kali afin d'écourter au moins la première partie. Kar ou la Pomyrie sont les deux régions les plus favorables mais vous pouvez aussi bien commencer directement en territoire kalishite. Seul impératif, l'aventure doit commencer à la fin du cycle du Silence ou au début du cycle Blanc (automne ou hiver). L'expérience et le statut des personnages ne sont pas vraiment importants. En revanche, il serait préférable qu'ils soient animés par des intentions nuancées plutôt que par un quelconque extrémisme.

La construction du scénario suit une trame simple, une quête que les personnages vont devoir accomplir pour le compte d'un pauvre paysan sous le regard des Grands Dragons. Autour de celle-ci, chaque étape est l'occasion d'une rencontre avec un intervenant ou une situation pittoresque sur laquelle les joueurs pourront choisir de s'engager. Il est fortement conseillé d'insérer d'autres scénarios (l'histoire des *Orphelins de Szyl*, par exemple, sera tout à fait indiquée lorsque les personnages pénétreront à Havre) tout au long de l'aventure afin de la transformer en campagne. La plupart des scènes décrites ici sont conçues

dans ce sens et vous laisseront une marge relativement importante d'improvisation.

MANZA

Le personnage central de l'histoire se nomme Manza, un paysan du village de Chantèse exploitant bien tranquillement sa terre sans rien demander à personne. Manza n'est ni un guerrier, ni un mage, ni un artisan et ses ambitions n'ont jamais dépassé le cadre de récoltes abondantes et d'une vie simple et heureuse. D'où qu'il vienne, Manza n'avait jusqu'à ce jour jamais quitté sa petite province. C'est pourtant bien loin de chez lui que les personnages vont le rencontrer, dans une fâcheuse posture de laquelle ils auront l'amabilité de le tirer.

LES VULTURES DE SINISE

La scène a lieu dans un passage montagneux (le col de Sinise) ou rocheux à la tombée du jour. Quatre oiseaux aux plumes flamboyantes et d'envergure monstrueuse harcèlent un homme fatigué et lourdement chargé. Le pauvre gars brandit une piètre épée en faisant des moulinets maladroits. Le coin a beau être rocailleux, il y a des nappes sablonneuses dont certaines sont mouvantes – ce qui n'arrange rien à sa situation.

Pour des combattants expérimentés, les vultures ne devraient pas être un problème bien long à régler. Si les personnages ne sont pas très familiers de cette espèce (Connaissance des animaux, difficulté 15), ils risquent fort d'être surpris par quatre autres vultures qui planaient au-dessus du champ de bataille, invisibles à l'œil nu jusqu'à ce qu'ils fondent sur le groupe.

LE VIF ET LA FEU

L'individu tiré des griffes des créatures se montrera d'abord extrêmement méfiant à l'égard de ses sauveurs. Manza est exténué et terrorisé : son équilibre mental est douloureusement

atteint par ses récentes mésaventures et il est persuadé de tomber de charybde en scylla. Un peu de diplomatie, de compassion et de nourriture autour d'un bon feu suffiront à le calmer et à lui délier la langue.

Manza vivait un amour béni des dragons avec sa femme Cléa, paysann, comme lui. Mais voici quelques mois, Cléa fut frappée par la maladie sans que ni Manza ni personne d'autre au village ne puisse rien pour elle. Désargenté et sans connaissances, il ne trouva personne pour lui venir en aide et Cléa finit par s'éteindre entre ses bras. Déchiré par la perte de la lumière de son cœur, Manza refusa qu'on emmène son cadavre à la fosse commune pour y être enseveli. Les autres villageois se liguèrent contre lui, jugeant qu'il avait perdu la raison et que la mort l'avait plongé dans un fatalisme qui risquait d'attirer le malheur sur le village tout entier. Manza fut obligé de s'exiler dans le plus grand secret tandis que sa demeure et ses récoltes furent brûlées en signe de prière purificatrice pour apaiser les foudres de Heyra. Il enveloppa sa défunte femme dans des linges et l'harnacha sur son dos, bien décidé à rejoindre les terres maudites de Kalimsshar afin de requérir l'aide du Seigneur du Temps.

Manza n'est pourtant pas Fataliste et cette décision – surprenante pour quelqu'un de sa condition – ne peut que susciter le respect d'une détermination à toute épreuve. Kali n'est guère loin mais les joueurs devraient être conscients qu'il n'y parviendra jamais seul dans son état et avec un tel fardeau. Il est déjà extraordinaire qu'il ait survécu jusqu'ici. Qui plus est, il a perdu son paquetage et se trouve donc à court de vivres et de dracs.

ACTE I : LA VOIE DE LA PÉNOMBRE

VOYAGE EN TERRE DES OMBRES

Le voyage n'est pas ce qu'il y a de plus reposant pour une équipe si maigrement constituée et chargée d'un fardeau plutôt inhabituel. Avant d'affronter les dangers inhérents au pays, l'expédition doit tout d'abord y pénétrer. Or, s'ils viennent du nord, la Plaine pétrifiée est un obstacle conséquent à traverser ; à l'est se trouvent les cols perpétuellement disputés entre les tribus kalishites et les zûls. Dans les deux cas, on est bien loin de la partie de plaisir.

LA PLAINE PÉTRIFIÉE

Si vos joueurs n'ont jamais goûté aux délices sinistres des lieux c'est le moment... de les en dissuader. En effet, à supposer qu'ils partent d'Ankar ou de Kendyr, c'est tout un corps expéditionnaire composé de voyageurs et de protecteurs



“ ET SI... VOS JOUEURS ONT UNE ÉTOILE ? ”

Manza peut fort bien être un nouvel Inspiré dont la quête serait la condition à remplir pour lui permettre de rejoindre la Compagnie. Dans cette optique vous pouvez supposer qu'il est capable de ressources insoupçonnées dans les situations critiques : d'une force incroyable ou de l'utilisation de pouvoirs stellaires.

Le plus intéressant serait de faire de la quête de Manza l'occasion de mener une mission parallèle pour les personnages. Par exemple, ils pourraient être à la recherche d'une écaille très puissante qui s'avérerait être la clef du Couloir des éeries ; en se rendant près du Gouffre des âmes ils pourraient, grâce à cette clef, absorber les âmes d'anciens membres de leur Compagnie et gagner ainsi en puissance – voire récupérer des fragments de la mémoire de la Compagnie qui serviraient d'ouverture vers d'autres scénarios orientés vers les étoiles.

qui leur sera nécessaire. Le plus sûr consisterait à payer pour une escouade franchissant les passes montagneuses au départ d'Ankar mais les tarifs prohibitifs sont un premier souci. Le second étant le fardeau de Manza. Aucun mercenaire digne de ce nom n'accepterait d'accompagner un cadavre en putréfaction jusqu'à Nadjar – pas même au-delà de la Plaine pétrifiée !

Si leurs intentions ne semblent pas très nettes ou qu'au contraire ils font trop clairement état de leur objectif, les personnages risquent de se voir très rapidement taxer d'engeance fataliste et de se retrouver en présence d'une Inquisition fort peu compréhensive.

La meilleure solution consisterait tout d'abord à dissimuler le cadavre de Cléa dans un sarcophage. Son corps commence sérieusement à se dégrader et l'odeur sous les linges devient franchement nauséabonde. Des huiles essentielles, des étoffes et des parfums devraient suffire à masquer les effluves et endormir les suspicions. Les personnages pourraient alors se faire passer pour des marchands, des trafiquants quelconques (il suffit de s'adresser aux bonnes personnes) ou des aventuriers nadjaris de retour au bercail.

Les cols de la griffe

L'arrivée depuis les villes de l'est des montagnes est un pari beaucoup moins risqué. Si les guildes présentes à Khorom ou Cyse sont le meilleur parti à prendre pour traverser la région, leurs tarifs demeurent élevés pour de jeunes aventuriers et leurs indiscretions risquent de faire naître les mêmes soupçons qu'à Ankar quant à la cargaison ou aux intentions des voyageurs. Pour Nadjar, les expéditions préféreront les cols les plus au sud, évitant ainsi Zandar pour rejoindre Tagis, Meldac, Thâka voire Maran-Djaar. Un guide local, familier des coutumes et des dangers de la région pourra tout aussi bien faire l'affaire.

Le fondateur

Heur Barcheul dit "le Fondateur" est l'un de ces guides locaux, un métier issu de tribus zûls et ayant beaucoup voyagé durant sa verte jeunesse. Citoyen honoraire de la caste des voyageurs, Heur n'a jamais franchi les échelons pour devenir membre à part entière. Trop souvent soupçonné de connivence avec les tendances honnies des castes draconiques, il est néanmoins connu et respecté pour avoir fondé et organisé de nombreux villages à travers tout le territoire. Longtemps installé dans une auberge de Tagis avec la fonction d'enseignant, Heur s'est attiré l'inimitié de nombre de ses pairs de Khorom. Contraint d'abandonner ses activités, il a mit à profit ses connaissances pour s'établir en tant que guide. Cependant, sa réputation d'esprit libre attire un grand nombre de marginaux et curieusement, personne ne les revoit jamais.

Bien évidemment, Barcheul se gardera bien de dévoiler ce genre de détails à ses futurs clients. Sa proposition semble intéressante car elle nécessite peu de fonds en comparaison des expéditions proposées par les guildes. Son grand âge paraît presque une garantie ; après tout, puisqu'il a survécu une dizaine d'années sur les mêmes chemins c'est bien qu'il doit savoir ce qu'il fait ! De plus, si Barcheul se montre intéressé par les motivations du groupe, il fait preuve d'une discrétion tout à fait louable.

Le voyage se déroulera sans encombre parmi les quelques tribus rencontrées et les rares hameaux traversés. Pendant les premiers jours, Barcheul se montrera très pédagogique, expliquant aux néophytes les rudiments de la survie en montagne et leur apprenant quelques trucs utiles à savoir sur la faune et la flore. Toute cette mise en scène doit autant servir à faciliter le trajet qu'à tester la vivacité d'esprit et les inclinations de ses clients. Par exemple, lorsqu'un personnage voudra utiliser la magie, Barcheul discourra sur les qualités de l'esprit et des différentes manières de régler un problème – soit en bricolant un petit truc de rien du tout (matériel de pêche par exemple), soit en rusant (éviter d'ameuter des charognards susceptibles de porter la maladie en contournant un animal sauvage plutôt qu'en lui réglant son compte).

Si les personnages s'avèrent ouverts à la discussion, au questionnement philosophique et aux idées nouvelles, Barcheul profitera de la moindre occasion pour placer subrepticement une once d'Humanisme.

L'enclave humaniste

Heur Barcheul finira par dévier à travers des cols plus difficiles d'accès et des vallées discrètes, jusqu'au village de Namlûz.

De nombreuses sentinelles armées d'arcs et de frondes sont stratégiquement dissimulées dans les anfractuosités de la montagne et au creux de nids piochés dans les bandes de terre. Le village est habilement protégé par une série de défenses de guérilla conçues pour freiner tout mouvement d'armée et donner l'avantage aux combattants à distance. Les maisonnées ressemblent à des habitats troglodytiques à demi enterrés, comme si l'on avait souhaité les camoufler au regard des dragons.

Namlûz s'annonce clairement comme une communauté trop importante pour n'être qu'un village de plus. Au milieu des arborescences dressant une canopée très aérienne, un petit val abrite des cultures en terrasses, abondantes et irriguées par un système de roues à aubes. Près de soixante-dix familles d'aventuriers et d'autochtones de diverses ethnies vivent ici dans un idéal démocratique et autonome libéré du joug draconique. Namlûz constitue le chef-d'œuvre du Fondateur : une enclave humaniste paisible, discrète et très organisée à la frontière de Kali et de la Pomyrie.

Manipulation

Voici deux types de situation parmi celles que vous risquez d'avoir à gérer.

Hérétiques !

Dans le premier cas, vos joueurs prennent simplement le parti de considérer ce lieu comme une hérésie à sacrifier sur l'autel des dragons. Leur préoccupation majeure va consister à quitter le village sans être pris pour cible par les archers et frondeurs. Toute tentative un peu trop brusque se verra sanctionnée par une véritable chasse à l'homme et c'est un sport dans lequel les namlûzi excellent, ne pouvant prendre le risque de laisser échapper un traître potentiel.

Tout peut se jouer sur une hypocrisie plus ou moins flagrante : la partie se résumera à savoir lequel ment le mieux du Fondateur ou des personnages. S'il ne parvient pas à convertir ses nouvelles proies de façon suffisamment convaincante, Barcheul mettra ses herboristes à contribution pour tenter l'équivalent d'un lavage de cerveau à base de recettes maison.

Visionnaires !

Dans le deuxième cas de figure, vos joueurs estiment que Namlûz est une terre bénie d'indépendance. Le Fondateur n'en sera que d'autant plus ravi et ses nouvelles recrues se retrouveront assez rapidement libres de circuler comme bon leur semble et de participer aux activités de la communauté. N'oublions pas Manza pour qui cet idéalisme est tout bonnement inacceptable. Qui plus est, afin d'éviter tout risque de propagation d'une épidémie et de préserver les rares lopins de terres arables, les humanistes incinèrent les corps des défunts à deux kilomètres dans la montagne, plus proche des sommets où les brumes permanentes dissimulent plus facilement la fumée. Barcheul veut rendre les derniers hommages au corps pourrissant de Cléa selon les lois de son village mais Manza entre dans une colère incontrôlable rien qu'à cette évocation.

Comme on pouvait le craindre, il n'est pas non plus question de laisser quiconque filer et les personnages risquent de se retrouver bien vite entre l'enclume et le marteau, contraints de choisir entre venir en aide à leur compagnon (et Inspiré potentiel) et à la communauté. Même abruti d'herbes aux

propriétés particulières, Manza ne se laissera pas surprendre par la moindre entourloupe car la Chimère et Kalimsshar veillent au grain et vos joueurs risquent d'être surpris des ressources insoupçonnées de ce pauvre... paysan.

Cela dit, s'ils tiennent absolument à faire quelque chose en faveur du village, mettez-les sur la piste d'un traître quelconque qu'ils devront démasquer avant qu'il ne rameute toute une population désagréable.

Clhermès

Le mage noir présent au village est un jeune émissaire de Kalimsshar, l'un des derniers voyageurs à avoir rejoint Namlûz en ayant réussi à berner le Fondateur. Très intelligent, il est encore plus fin psychologue que Barcheul malgré sa jeunesse et prend un plaisir tout particulier à servir son maître. De prime abord, il est impossible de détecter sa véritable nature : Clhermès est aux antipodes du stéréotype de mage ténébreux et il n'arbore aucun signe distinctif. C'est toutefois un pivot de cette péripétie humaniste et ses usages sont multiples.

Tout d'abord il se rapprochera des personnages en tant qu'humaniste convaincu mais néanmoins plus curieux qu'extrémiste. Clhermès s'arrangera pour passer pour quelqu'un de suffisamment malléable que les joueurs pensent pouvoir le ranger du côté de leurs alliés potentiels en cas de fuite.

Il peut aussi faire office d'informateur et parler des exécutions qu'il suspecte de la part de Barcheul et d'une poignée de dangereux irréductibles, lorsque ces derniers prétendent accompagner au-delà de la montagne les voyageurs qu'ils n'ont pas réussi à convaincre. Il sait aussi que des émissaires sont envoyés en Pomyrie pour faire du recrutement mais aussi pour créer des foyers de discorde dans d'autres lieux afin de détourner l'attention de Namlûz.

Si les joueurs ambitionnent de prévenir les castes pomyriennes des activités humanistes de la région, Clhermès sera volontaire pour les accompagner afin de leur indiquer les agents infiltrés.

Enfin, s'ils sont plutôt favorables aux humanistes, Clhermès distillera son venin dans la communauté, attisant le feu des passions individualistes dans les rouages de cette société si démocratique et si parfaite afin de la faire s'écrouler sur elle-même – puis probablement de la faire raser par un dragon, un bataillon de protecteurs ou autres fléaux. Il s'arrangera juste pour que les personnages en réchappent et le retrouvent de l'autre côté des montagnes.

Nadjar

De l'autre côté

Au final, Manza et ses compagnons se retrouveront à poursuivre leur périple vers Nadjar en compagnie du mage noir qui leur révélera son pouvoir dans la sphère de l'ombre et se proposera comme nouveau guide. Dans le cas où vos joueurs seraient allergiques à ce genre de proposition, Clhermès insistera, quitte à prétendre que son maître et Héraut de la Fatalité a entendu l'appel désespéré du paysan et qu'il les attend tous...

Un individu de la sorte peut s'avérer une aide précieuse pour un tel voyage. Par ailleurs, le mage peut également tenter le groupe grâce à sa magie : des sorts comme l'Esprit du gouffre, Vision traumatique ou Servitude de l'ombre peuvent être proposés. Le second est particulièrement dangereux mais son exécution mérite gratification : les personnages peuvent en effet visiter l'âme de Cléa dans le but de lui faire comprendre que son mari l'attend et viendra bientôt la chercher et qu'il faut qu'elle résiste au Gouffre des âmes. En outre, Clhermès peut user de tours qui permettront d'améliorer la conservation du corps de façon temporaire – ou tout du moins d'empêcher son pourrissement.

Nadjar est une étape très libre du scénario. Les personnages n'y ont cependant qu'un seul et unique intérêt : rencontrer Kalimsshar. Et ce sera paradoxalement le plus facile car, à moins que vous n'ayez quelques intrigues appropriées pour vos joueurs ou que vous souhaitiez les plonger dans les méandres de la cité, Clhermès favorisera l'entrevue au cœur même du sanctuaire du Seigneur du Temps.

Au cœur des ténèbres

Kalimsshar et Nanya ont tissé les fils du destin de Manza et des personnages dès le début de cette aventure. Le Gouffre des âmes intrigue tout autant les Grands Aîlés que les rares humains à l'avoir contemplé. Pour Nanya, cette brèche dans son royaume commun avec son frère ténébreux demeure une fontaine d'interrogations irrésolues. Aussi pousse-t-elle souvent ses vagabondages oniriques jusqu'à la Marche afin d'observer et de comprendre.

Un beau jour, la Chimère crut déceler une sorte de lien qui reliait encore l'une des âmes en peine à la vie, quelque chose d'immatériel, plus intense que le lien tressé entre ses enfants et les humains élus mais qui semblait devenu un véhicule entre espoir et torture. Nanya tenta d'apaiser l'âme en berçant son ânier voyage de rêveries mais en vain ! Le serment d'amour éternel qui unissait Cléa et Manza entremêlait à ce point leurs âmes qu'elles n'auraient pu en former qu'une.

C'est alors que Nanya parvint à remonter jusqu'à ce paysan au cœur brisé et à l'âme ravagée par la douleur. En libérant un instant son esprit du poids qui faisaient peser sur lui toutes les responsabilités et carcans de la société, la Chimère ralluma une brève étincelle dans les yeux de Manza ! Il venait de rêver de la légende du Pont de l'Éternité de Nadjar et décida, envers et contre tout, de se mettre en quête de ce qui comptait le plus à ses yeux, refusant au monde et à ses créateurs ailés le droit de lui ôter la flamme de son cœur. Consciente qu'il ne s'agissait plus là d'une question de foi draconique mais de quelque chose de propre à l'humanité, Nanya informa son frère afin qu'il prête assistance au paysan dans sa quête. Kalimsshar accepta, aussi intéressé par le devenir des âmes humaines que pouvait l'être sa sœur chérie... sauf qu'il en profita également pour manigancer l'une de ses sempiternelles ruses.

Au-delà de son destin

Touché par la volonté inébranlable de Manza qui, même pétrifié de terreur devant la présence effroyable du Héraut

de la Fatalité, parvient encore à s'avancer en tremblant et à bégayer sa requête, le seigneur de l'Ombre décide de lui octroyer une faveur.

Sur l'archipel de Pyr existe encore un portail magique menant sur un chemin interdit à travers Kor. Ce chemin, les Grands Ailés décidèrent de le sceller afin qu'il ne serve à personne et n'attise pas les convoitises de mages invocateurs qui se risqueraient un peu trop dans les territoires consacrés des dragons. Ils en condamnèrent ainsi l'accès par le biais d'un portail dont la clef se trouve aujourd'hui ensevelie sur les ruines de l'archipel dévasté.

Que les aventuriers parviennent à récupérer cette clef et à emprunter le Couloir des Éeries et ils parviendront jusqu'à la Marche des âmes où Kalimsshar lui-même vient méditer sur le Gouffre. De là, qu'ils enlèvent l'âme de la défunte Cléa et rejoignent Nadjar où le Seigneur du Temps lui rendra la vie.

La proposition de Kalimsshar ressemble presque à une plaisanterie de mauvais goût tant elle paraît irréalisable. Pourtant, le Grand Dragon terminera par un bon augure en leur conseillant de rejoindre la cité de sa sœur, actuellement en Pomyrie. D'une part, c'est à Onyr qu'ils seront susceptibles de trouver le plus de renseignements sur la clef; d'autre part ils auront besoin de l'approbation de la Chimère s'ils espèrent se rendre à la Marche, car il s'agit de son domaine également.

Le pacte du roi squelette

Manza accompagnera les personnages. En revanche, le voyage promet d'être très long et ne sera certainement pas de tout repos, aussi serait-il sage de mettre le sarcophage de Cléa à l'abri et l'endroit le plus approprié dans tout Nadjar reste la nécropole.

Lorsqu'ils descendront dans la cité des morts, les personnages devront prendre garde à se renseigner au préalable sur les coutumes et les règles de bienséance à respecter afin de veiller à n'offenser aucun membre de cette communauté hors-normes. Bien qu'ils puissent se prévaloir de la bienveillance de Kalimsshar, celle-ci ne pourra tout au plus que hâter leur rencontre avec celui qu'on appelle le roi des morts. Ce squelette souriant aux yeux bien pleins et très expressifs est porté à travers les ruelles de la nécropole sur un palanquin entouré de sa cour. N'étant que l'un des Patriarches régnant sur les lieux, le roi s'est tout de même arrogé une certaine autorité sur la noblesse – quoique son titre ne soit que pure mascarade et divertissement.

Tous sont excessivement parés d'ostentatoires atours et accordent autant d'importance aux richesses les plus somptueuses qu'ils sont méticuleux envers leur propre personne. Seuls vivants au beau milieu de cette assemblée, les personnages pourront facilement obtenir du roi qu'il conserve au mieux le corps inerte de Cléa dans l'une de ses cryptes, relayant les sortilèges de Clhermès pour sa conservation.

Le prix à payer est l'enlèvement d'un dignitaire nadjari, un sénateur de la Chambre blanche. L'individu est un marchand cossu du Bazar des merveilles et porte le nom d'Artigo-sans-prêche. Réputé pour son caractère irascible en affaires, il juge le manna (la taxe) destinée aux morts trop élevée et bataille pour la réduire. Officiellement, cet enlèvement doit être prétexte à un



pot de vin ou des négociations; officieusement, le roi et sa cour s'en moquent! Ils savent pertinemment qu'une telle protestation ne passera pas mais ils ont décidé qu'ils se sentaient offensés et réclament maintenant la tête du vil marchand... histoire de pouvoir passer un petit bout d'éternité à discuter avec ce décérébré.

Libre à vous de mettre en scène l'intrigue nécessaire pour la capture d'Artigo. Cela peut donner aux joueurs l'occasion de replonger dans les bas-fonds d'une cité et de frayer avec la pègre. Parmi les éléments importants que vous devez savoir il y a notamment le fait qu'Artigo soit la cible de marchands rivaux briguant son poste. En cas d'enlèvement, certains seront ravis mais d'autres cherchant un bouc-émissaire seront heureux de trouver les personnages. Pour se dépêtrer au mieux de cet échafaudage de problème qui menace de leur tomber dessus, les personnages auraient tout intérêt à assurer leurs arrières.

ACTE II: la voie de la lumière

Le voyage de Nadjar vers Onyr risque d'être encore plus éprouvant qu'à l'aller. Pour couper au plus court, le groupe devrait suivre la route des caravanes jusqu'à Maran-Djaar, puis traverser la frontière par voie terrestre ou maritime. Dans

tous les cas, insistez sur les rigueurs du climat: si l'automne permanent kalishite n'est éprouvant que pour les nerfs en cette période de cycle Blanc, c'est un autre problème de l'autre côté des montagnes ou sur les côtes du Grand large.

Le passage le plus direct mais aussi le plus éprouvant consiste à franchir les sommets enneigés jusqu'à Réah. De là, cheminer en direction du village d'Onyria à la croisée des routes pomyriennes sera une partie de plaisir en comparaison. Vous pouvez sans mal décider de prolonger leur séjour à Maran-Djaar le temps qu'ils trouvent une expédition pour les accompagner. L'hiver atténue les raids contre la Pomyrie mais les éclaireurs et les petits groupes tribaux de la chaîne de la Griffes continuent d'en profiter pour se rapprocher des villages et s'attaquer aux trappeurs égarés. Leur objectif consiste la plupart du temps à faire des prisonniers faciles qu'ils vendront de retour en ville. Parfois poussées par la disette, leurs mœurs cannibales reprennent le dessus.

Options

Monnayer leurs services en tant que mercenaires auprès d'une guilde locale peut s'avérer intéressant mais dangereux. C'est un moyen de rejoindre sous bonne escorte l'est de la chaîne mais aussi d'être pris pour cible par les patrouilles pomyriennes estimant que rien de bon ne peut sortir de Kali. Montrer patte blanche est toujours possible si pour cela les aventuriers investissent à prix de dragon dans des uniformes de gardes frontières pomyriens sur les marchés noirs. Il peuvent aussi tenter de jouer les héros en embobinant des trafiquants d'esclaves de façon à libérer une troupe récemment capturée et à s'enfuir avec.

Le grand large

L'option maritime demeure la plus simple pour des joueurs peu portés sur les négociations. Le voyage n'est guère plus long en dépit de la forêt à traverser, cependant la saison est mal choisie pour prendre la mer et vous pouvez sans remords faire subir les affres d'une violente tempête hivernale au navire sur lequel ils embarqueront!

Si vous êtes un brin sadique ou que vous avez confiance dans les ressources de vos joueurs, il serait intéressant d'en profiter pour mener l'attaque (par exemple) d'un jeune dragon des océans rendu fou furieux par le Fléau. Il est impossible de le raisonner et le combat qui s'ensuivra sera certainement mortel. C'est une bonne occasion pour faire intervenir les compagnons draconiques de votre groupe qui s'assureront

L'AMOUR EN PHILTRES

Les potions d'amour font partie des préparations alchimiques les plus couramment sollicitées par la jeunesse. En conséquence de quoi les familles ont tendance à développer un protectorat important vis-à-vis des jeunes filles. Du coup, bien des unions se résolvent par entretiens familiaux interposés et surveillance des rencontres entre les amoureux. Cet effet pervers est bien entendu beaucoup plus visible dans les milieux nobles ou apparentés.

ainsi que tout ce petit monde conclut cette périπέtie fatigué mais vivant.

Les dragons en profiteront pour prévenir leurs Élus que la quête qu'ils ont choisi de suivre est placée sous le regard de Nenyra et de Kalimsshar et qu'en conséquence ils ne pourront s'en mêler – même en cas de danger.

Les amants de pomyrie

Nous sommes au cœur du cycle Blanc lorsque le groupe rejoint enfin la Pomyrie. Il y a de grandes chances qu'ils aient besoin de faire halte au premier village accueillant venu pour panser leurs plaies, se réapprovisionner ou se procurer des montures.

L'épisode suivant montre à quel point les héros sont doués pour s'empêtrer dans les ennuis. Il s'agit pourtant d'une situation bien banale cette fois-ci...

Patmos

Dans le village où ils reposent, les aventuriers vont faire la connaissance de Patmos. Ce jeune homme de vingt-cinq ans à la mine triste viendra quémander leur concours dans une petite histoire de mœurs. Amoureux d'une jolie fille de bourgeois prénommée Ancolie et de dix ans sa cadette, Patmos est accusé par les parents de sa fiancée d'avoir eu recours au philtre d'amour afin de stimuler la passion de la demoiselle.

Les joueurs peuvent être touchés par tant d'injustice romantique et choisir de l'aider à convaincre la belle-famille. Ils peuvent aussi se rendre compte que la fiancée en question semble douée d'un grand potentiel, révélé depuis peu (au choix: soit c'est une magicienne innée extrêmement douée, soit c'est une Orpheline). Avant de vouloir épouser Patmos, Ancolie souhaitait rejoindre Onyr et la caste des mages pour y développer son talent et devenir citoyenne. Son prétendant l'ayant découvert, il a effectivement profité des bienfaits de l'alchimie pour qu'elle se concentre sur des préoccupations bien plus terre-à-terre.

Selon le résultat de leurs investigations et leur bonne conscience, les joueurs pourront choisir de forcer la célébration de ce mariage en requérant l'autorité draconique (quitte à proposer aux amants de fuir avec eux vers Onyr); ou bien de prendre le parti d'Ancolie et de la chaperonner jusqu'à la cité des mages (ce qui leur fera, qui plus est, une motivation tout à fait valable), non sans lui avoir préalablement rendu l'esprit.

Dans ce dernier cas, Patmos pourrait soudoyer des trappeurs sans scrupules en usant de la fortune familiale dans le but d'enlever la jeune fille et de rosser ces importuns.

Onyr

Comptez qu'il reste environ trois semaines avant que le cycle de Moryagorn ne téléporte la cité jusqu'à l'île d'Ayendorl. Ces journées seront à coup sûr les bienvenues après un si long périple. Par

ailleurs, les joueurs ont tout intérêt à profiter de l'occasion pour se rendre dans le nord et éviter ainsi de traverser Kor dans sa hauteur.

D'ici là vous pouvez mettre leur séjour à profit pour leur accorder quelques points d'expérience et leur permettre de faire progresser leurs compétences. Manza, lui aussi, reprend du poil de la bête mais il demeure taciturne, toujours absorbé dans une méditation induite par NENYA.

Recherches

S'ils cherchent à se renseigner sur le fameux Couloir des Éeries, les personnages finiront par être dirigés vers la Confrérie des Arpenteurs des Rêves et son chef, Kaleb Therwiss. Les écrits concernant ce lieu mystique remontent à fort longtemps et sont tous le fait de mages dévorés par leurs ambitions. Découvrant ces faits en même temps que les personnages et comprenant la puissance sous-entendue dans les textes, Therwiss s'interrogera sur les motivations du groupe et pourra éventuellement leur donner quelques conseils utiles. En échange il aimerait simplement que les aventuriers deviennent membres honorifiques de sa confrérie et émettent un rapport aussi détaillé que possible sur les lieux secrets qu'ils sont amenés à visiter.

Parmi ses conseils, il y a notamment celui de retrouver une de ses anciennes compagnes, Ladarisse, une voyageuse de renom établie à Havre depuis quelques temps. Ayant déjà eu l'honneur de se rendre sur l'archipel de Pyr et familière de ce genre de secrets, Ladarisse pourrait se montrer d'un grand secours.

La chimère

NENYA souhaitera tout particulièrement rencontrer Manza afin de sonder son esprit. À l'instar de son frère, elle se portera garante de leur périple mais choisira avant tout de mettre les personnages à l'épreuve. Celle-ci consiste à lui rapporter certains ingrédients élémentaires afin qu'elle confectionne des talismans de protections qui assureront leur sauvegarde une fois dans le Couloir.

Intrigues

Organisez les recherches selon les tendances de vos joueurs (conflits ou intrigues). Les éléments indispensables réclamés par NENYA peuvent être obtenus par négociation auprès des mages ou des artisans d'Onyr, ou bien faire l'objet d'une quête beaucoup plus violente dans la forêt voisine de Solor.

Dans les deux cas, d'autres mages pourraient avoir vent de la situation des personnages et se trouver intéressés par lesdits artefacts ou le fameux Couloir... au point d'essayer d'en déléster leurs porteurs ! Ces décisions vous échoient : les mages peuvent intriguer en ville, essayer de s'insérer dans la compagnie de façon à attendre le moment propice pour faire leur beurre ou simplement décider de ne pas les perdre de vue afin d'organiser une embuscade ultérieure, loin des regards d'Onyr.

Acte III : la voie des tempêtes

Le plus simple depuis Ayendorl consiste à s'embarquer vers Vilyls dans l'empire de Solyr, puis à franchir le Mélod afin de rejoindre Havre. La voie terrestre traverse de grandes étendues de la Forêt Mère et ralentirait de beaucoup leur progression en plus d'accroître les dangers.

Les couleurs du ciel

L'île d'Ayendorl commence à peine à se peupler des immigrants saisonniers. Des caravanes et navires viennent de toute la région, essentiellement pour commercer à l'occasion du grand marché. Déjà les célébrations printanières vont bon train et le groupe de héros se remet en route. Au loin, en divers points de l'horizon on aperçoit des éclairs de couleur et des roulements de tonnerre inquiétants. Des augures annoncent de mauvais présages tandis que les mages se préoccupent d'une tempête surnaturelle.

Nombreux sont les navires arrivant en provenance de l'empire de Solyr. Dénicher une embarcation prête à hisser voiler vers Vilyls ne devrait donc poser aucun souci, mais les joueurs devraient faire acte de prudence et attendre le verdict des mages d'Onyr avant de reprendre la route, ce qui leur éviterait de se retrouver au cœur du phénomène.

Le naufrage

L'intensification des échanges maritimes pendant cette période provoque une recrudescence des activités de piraterie. Un abordage en règle n'est pas exclu, tout comme un naufrage sur les récifs côtiers provoqué par des naufrageurs avides de cargaisons échouées..

Si les choses devaient mal tourner, c'est un dragon des vents ou des océans qui pourrait intervenir à temps pour déchaîner sa colère sur les pirates. Il ne s'agit là que d'une péripétie supplémentaire... sauf si les héros ont joué les têtes brûlées, n'attendant pas de savoir si la tempête qui s'annonçait pouvait s'avérer dangereuse et se retrouvent frappés par ses foudres sans prévenir.

Les eaux de la mer, le ciel et les nuages changent subitement de couleur, même les vents se teintent d'auras jouant sur les sens. Ce genre de phénomènes est plutôt rare mais toujours imprévisible et souvent extrêmement dangereux ! La tempête élémentaire commencera à déchiqeter les éléments naturels composant chaque chose, transformant le bois mort du navire en forêt flottante, changeant la consistance de l'eau et faisant jaillir des arêtes salines. Tout dragon présent se retrouvera lui aussi frappé par le cataclysme et retournera sous sa forme élémentaire la plus essentielle, paraissant se dissiper ou se fondre dans le paysage. Les marins des deux bords seront terrorisés et certains, frappés de plein fouet par des souffles ou des courants, se verront éparpillés comme sable au vent en une fraction de seconde ou se changeront à leur tour en esprits élémentaires.

Le cimetière d'Ozyl

Les survivants se retrouveront dans les eaux d'une petite crique isolée dont le fond marin est une forêt de chaînes

retenant des centaines de cadavres immergés. L'eau est trouble et les prédateurs grouillent par millions – la plupart microscopiques et inoffensifs pour le groupe – autour de corps encore entiers. Les personnages profiteront certainement de leurs compagnons d'infortune pour se soustraire à la voracité des prédateurs les plus dangereux.

Quelques personnes se trouveront sur la plage. C'est une célébration funèbre, la forêt de chaînes sous-marine étant un cimetière, un sanctuaire sacré placé sous la protection d'Ozyl. Nul doute qu'à ce titre, voir jaillir des individus des flots suscitera une panique parmi l'assemblée – persuadée de voir revenir des spectres !.

Après avoir calmé les esprits, les joueurs apprendront que le village de Mâchecreuse (moins de cinq kilomètres de Vilyls) est en quarantaine pour cause d'épidémie. Des miliciens de Vilyls ont fermé les routes et préconisent de brûler les maisons contaminées. Les villageois semblent pessimistes quant aux chances des aventuriers de passer les barrages.

Chaque jour qu'il passeront ici accentuera les risques de tomber malade. Les joueurs peuvent décider de se faufiler de nuit à travers les barrages. Il leur faudra simplement trouver une histoire plausible lorsqu'on ne manquera pas de les questionner sur leur provenance, une fois rendus en ville.

Ou alors, en se renseignant davantage sur les conditions de l'épidémie, ils pourront apprendre que cette dernière ne s'est déclarée que suite au dernier tremblement de terre (une dizaine de jours). Un peu d'exploration en bord de mer permettra de comprendre que la rivière souterraine dans laquelle puisent les villageois s'est remplie des eaux pleines de charogne de la crique et de son cimetière immergé. Avec leurs connaissances, combler la faille ou assainir le tout paraît irréalisable. Les indices sont nombreux : sel dans l'eau, montée du niveau des puits, cultures boueuses ou pourrissantes, vermines en augmentation dans les champs, caves inondées...



Pourtant, expliquer aux villageois que le mal provient de leur cimetière de pourriture ressemble à s'y méprendre à une tentative de raisonnement hérétique ! À partir de là, se faire entendre des autorités locales, puis de celles de Vilyls sera déjà un exploit, mais l'exode près des rives du Mélod demeure la seule solution envisageable en l'absence de moyens plus importants.

Havre

L'escale dans le lief de Szyl permettra aux personnages de trouver la voyageuse nommée Ladarisse. L'idéal serait d'insérer ici l'épisode " Qui sème le vent... " du supplément *Les orphelins de Szyl*. Une participation bien sentie leur permettrait de s'attirer les faveurs du Grand Dragon des vents et un nouvel aval dragon draconique concernant l'objectif de leur mission : l'archipel de Pyr. Szyl pourrait également décider de les assister dans leur traversée depuis Nivène grâce au concours d'un de ses enfants.

Ladarisse sera ravie d'obtenir des nouvelles de son ancien compagnon. Non seulement elle sera d'accord pour prêter main-forte au groupe mais, qui plus est, elle considérera sincèrement qu'il s'agit d'un honneur. La jeune femme s'est taillée une bonne réputation au sein de sa caste et ses compétences sont autant appréciées que sa forte personnalité. C'est une meneuse qui a déjà beaucoup voyagé en dépit de son jeune âge.

Nivène

À l'approche de la cité boisée de l'est de l'empire, le petit groupe – désormais mené par Ladarisse – rencontrera une manifestation de haine populaire dans le hameau d'Émsogyr. La source se nomme Sam Racar : un individu soupçonné d'humanisme par les uns, de fatalisme par les autres et globalement accusé de tous les maux qui frappent la communauté depuis un certain temps (tout et n'importe quoi, depuis les mauvaises récoltes jusqu'aux veaux à cinq pattes et aux crises de goutte).

Le jeune représentant local de la caste des protecteurs se sent bien seul. Il a bien réussi à mettre la main sur Racar et à l'emprisonner dans un ancien fortin avant que la foule ne le lynche mais il ne tiendra pas longtemps face à la vindicte, aux torches et aux fourches.

L'arrivée des voyageurs lui permettra de souffler un peu, forçant l'hésitation des badauds. Si Nausmata, seul autre citoyen du hameau est bien conscient que certains incidents sont effectivement de trop belles coïncidences pour ne pas être l'œuvre d'une volonté malveillante, il ne peut se résoudre à laisser les gens faire justice eux-mêmes. Son respect des lois draconiques l'a conduit à prendre des dispositions. Voilà trois jours qu'un Inquisiteur en provenance de Nivène – qui n'est qu'à quinze kilomètres – aurait dû arriver. Ce retard l'inquiète, aussi demandera-t-il aux aventuriers de partir à sa rencontre.

Les rivoux

Retrouver la trace de l'Inquisiteur ne sera pas un vrai problème pour Ladarisse. Celui-ci semble avoir été victime d'une agression sur la route à quatre kilomètres d'ici et les traces de bêtes laissent imaginer qu'il s'agit d'une embuscade de chasseurs des bois montés sur des drillons – une espèce de chenilles géantes prisée pour leur capacité à chasser depuis les hauteurs arboricoles.

Les traces les mèneront dans le bois jusqu'à la maison d'une famille de trappeurs consanguins. Les sept parents sont bien à l'origine des mauvais augures et des incidents d'Émsogyr.

Ils ont notamment détourné la rivière de son cours pour faire croire à une sécheresse. Leur but est de nuire à Sam Racar, un forgeron de Nivène récemment établi au village et dont les activités de forge et de prospection nuisaient à la famille Camishaël.

L'objet de la rivalité est un petit gisement de charbon présent non loin de la bordure de leur terrain et revendiqué par Racar. Les Camishaël vivant à côté depuis plus longtemps se sont mis en tête qu'ils en étaient les propriétaires légitimes. De violentes prises de bec avec Racar et un érudit de passage leur ont donné tort et ils ont choisi de se venger.

Alors qu'ils décideront de passer à l'action, les héros seront rejoints par une jeune et belle Prodiges, lancée elle aussi sur les traces de l'Inquisiteur. Face à l'adversité de ces barbares dégénérés, Annyarmata demandera leur concours aux aventuriers. La jeune femme n'aime pas se répéter et manie si bien son Shaaduk't qu'elle impose le respect. Pour la résumer disons que la rigueur et la dévotion régissent sa vie tout autant que la liberté et l'aventure celle de Ladarisse. Bien que partageant des vues opposées sur la façon d'aborder la vie et d'en profiter, les deux femmes seront d'un secours agréable aux personnages.

Une fois l'affaire de la famille Camishaël réglée, la Prodiges reprendra sa route vers Nivène en compagnie du groupe, curieuse de leurs motivations et prête à s'impliquer autant que possible.

Le conseil

Cette partie de l'aventure demandera une bonne dose de diplomatie. Les joueurs rencontreront des Prodiges importants desquels ils devront obtenir les informations essentielles qui leur font défaut à propos de l'emplacement de la clef et du moyen d'accéder au Couloir des Éeries.

Même en se prévalant de l'accord de plusieurs Grands Dragons, les personnages devront défendre leur cause et montrer l'étendue de leur foi draconique devant l'assemblée des Prodiges. L'appui de Ladarisse et d'Annyarmata peut s'avérer salutaire s'ils ont fait preuve de courage et de dévotion dans leur périple.

Mayahatura, le jeune dragon lié à la Prodiges, est le fils que Szyl a chargé d'aider le groupe à effectuer la traversée vers l'archipel en les transportant exceptionnellement dans une nacelle. Il pourra confirmer l'accord la volonté de son père.

Acte IV : l'épreuve des esprits

La façon dont les personnages se rendront sur l'archipel dépend beaucoup des événements précédents. Dans le meilleur des cas ils ont le soutien de personnalités influentes, l'aval de trois Grands Ailés et l'aide préliminaire d'une poignée de mages. Dans ce cas-là, hormis quelques dangers naturels, leur escapade sur Pyr devrait se dérouler sans le moindre problème.

Le cas échéant c'est une véritable opération commando qu'ils devront accomplir. Il leur faudra tout d'abord récupérer les informations sur la localisation approximative de la clef.

Ensuite, il faudra qu'ils trouvent un moyen discret pour rejoindre l'archipel. Ce sera probablement



impossible depuis Nivène – particulièrement après un hypothétique refus de l'assemblée des Prodiges – mais Jaspor n'est pas si loin et là-bas, de fortes sommes endorment aisément les scrupules des marins. Puis il faudra encore faire preuve d'une discrétion sévère pour arpenter les ruines et la végétation sauvage de l'archipel sans attirer l'attention de dragons extrêmement contrariés de la présence d'intrus dans leur sanctuaire. Afin que la mission demeure jouable, laissez-leur une chance de convaincre lesdits Ailés malencontreusement rencontrés du bien-fondé de leur présence en ces lieux interdits. Les talismans de Nanya devraient être un atout dans une telle situation.

Quelle que soit la réaction des Prodiges et au risque de se brouiller avec sa caste, Ladarisse tiendra à accompagner le groupe jusqu'au bout si elle estime qu'ils sont dignes de confiance. À la moindre entourloupe, en revanche, elle affichera un air profondément déçu et plantera là les personnages – non sans leur avoir prodigué les derniers conseils indispensables sur ce qu'elle sait de l'archipel.

Enfin, l'un des éléments susceptibles de jouer en leur défaveur dans tous les cas évoqués serait l'intervention de ces mages qui les suivent (peut-être) depuis Onyr et qui ne feront que conforter dragons et Prodiges dans l'idée que Pyr doit rester interdite aux humains.

Le couloir des éeries

Au terme des péripéties que vous jugerez bon de placer sur leur route, les personnages finiront par dénicher l'artefact tant

recherché dans un vieux temple en ruines. La clef permet d'accéder au Couloir depuis n'importe où sur Kor, ouvrant un portail dans la réalité. Dès qu'ils l'activeront, ils devraient avoir une idée plus précise de la puissance de l'objet...

Il leur faudra un certain temps pour s'habituer à ce vortex étrange, mais dès lors qu'ils prennent le soin de le refermer derrière eux, ils n'ont plus rien à craindre. D'éventuels dragons poursuivants ne pourront pas pénétrer dans le Couloir ainsi scellé par leurs aînés. Les talismans de Nanya préserveront les voyageurs éériques des manifestations élémentaires qui pourraient leur nuire et seule Ladarisse devra être attentivement surveillée.

Par sa seule présence, certaines entités cauchemardesques, filles de tous les Grands Dragons, prendront corps pour préserver l'inviolabilité des lieux.

Normalement les personnages devraient en venir à bout sans trop de mal mais vous pouvez facilement corser la situation en projetant la malheureuse dans les méandres d'une Éerie – le Couloir permettant d'accéder à la plupart de celles présentes sur Kor. Libre à vous de leur faire traverser toutes celles qui vous sembleront appropriées mais il serait tragique que l'aventure de Ladarisse se termine ici, après tant de dévotion.

Le temps n'a plus de signification dans le Couloir. Par moments, les aventuriers auront l'impression de voler sur un chemin invisible au-dessus de Kor, traversant d'un souffle les forêts et les plaines, voyageant comme ils n'auraient jamais imaginé qu'il fut possible de le faire. Puis leur course semblera plonger vers Kali, Nadjar et le gouffre, dans la nuit et les ténèbres, traversant d'un trait les Éeries morbides peuplées de dragons de l'ombre sous leurs forme élémentaire. Leurs sens s'évanouiront peu à peu et ils finiront par perdre connaissance.

La marche des âmes

À leur réveil ils seront étendus, gisant sur le sol rocaillieux de la plaine entourant le Gouffre des âmes. La quiétude monacale des lieux n'est accompagnée que d'un murmure à peine audible, comme la longue plainte d'un loup à l'agonie. Au loin c'est une chaîne ininterrompue de silhouettes anonymes qui s'avance vers le cratère qu'elles ne semblent voir et dans lequel elles s'abîment inévitablement.

Manza sera le premier debout, bondissant vers la colonne funèbre en criant le nom de sa bien-aimée. Les personnages ne se relèveront que difficilement, le corps endolori de la tête aux pieds, l'esprit étrangement vide de toute influence stellaire (ils ne peuvent d'ailleurs recourir à aucune des facultés de leur Compagnie tant qu'ils seront ici).

Le prix à payer

Kalimsshar apparaîtra alors sur un promontoire reposant au-dessus du vide, contemplateur. Subitement des dizaines de spectres en armures jailliront du sol et se jetteront sur le groupe. Le seigneur du temps tonnera : " Vous qui apportez la vie en ces lieux de sommeil éternel, subissez à présent la colère

de vos pairs, de vos familles, amis et ennemis de jadis avides de cette manne flamboyante qui coule encore dans vos veines ! ”.

Les spectres ne sont un obstacle que par leur nombre et la terreur qu'ils infligent. Le véritable défi de cette scène consiste à secourir Manza avant qu'il ne soit débordé par les créatures. C'est aussi l'occasion de remettre en scène un grand nombre de PNJ que les joueurs ont affronté au cours de leurs précédentes aventures ou qui se sont battus à leurs côtés. Les spectres n'ont certes pas la même vigueur, mais tous veulent régénérer leur vie afin de revenir dans le monde des mortels en s'abreuvant à la source des personnages.

Épilogue

La conclusion la plus plausible de cette aventure repose sur la victoire de l'entreprise des personnages. Au moment où Manza parviendra à rejoindre Cléa, Kalimsshar balayera les spectres restant et transportera tout le monde sur le Pont d'éternité de Nadjar. Là, en échange de la clef, il rendra la vie à la femme de Manza et leur permettra de se rejoindre sur le pont mystérieux afin de partager quelque chose d'exceptionnel qu'aucun autre mortel ne pourra approcher. Après tout, ramener Cléa à la vie n'est qu'un maigre sursis, la mort guettant le couple dans moins de vingt ou trente ans, quatre fois rien pour Kalimsshar en regard de la Clef....

Il y a bien des façons de pimenter encore ce scénario. En voici quelques-unes :

- Dès leur retour à Nadjar les personnages doivent retourner chercher le sarcophage auprès du roi des morts de la nécropole. Mais entre-temps celui-ci s'est vu détrôné et son remplaçant trouve amusant de modifier les termes de leur contrat.
- Ladarisse se fait casser par la caste des voyageurs et son incursion en territoire interdit lui vaut les foudres de l'Inquisition. Les joueurs devront se débrouiller pour la tirer de ce pétrin, quitte à solliciter l'aide de son ancien compagnon.
- Lors du combat contre les spectres de la marche, l'un d'eux a réussi à raviver sa flamme et rejoindre le monde des vivants en même temps que les personnages. Ce peut être le retour d'un ennemi juré dont ils se croyaient débarrassés...

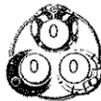




Manza Sans caste

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

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



Armure : Aucune
Initiative : 3d

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

Privilège : Don de Nanya

Avantage : Résistance à la magie (-2 contre tous les sortilèges)
Désavantage : Regard des dragons (5)

Compétences
Armes articulées 3, Armes tranchantes 2, Bouclier 2,

Armes de jet 2, Attelages 4, Connaissance des animaux 2, Corps-à-corps 4, Esquive 5, Herboristerie 2, Pister 4, Natation 1, équitation 2

Équipement

Épée courte, couteau de lancer, baluchon en cordé sur la poitrine (briquet à amadou, corde de 15m, poncho de laine, quatre torches, deux jours de rations séchées, 2 dracs de fer

Capacités spéciales

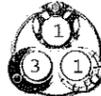
Manza n'a aucune valeur dans ses tendances à l'heure actuelle. Ce cas exceptionnel ne s'applique qu'au vide qui règne dans son esprit, envahi des chimères de Nanya et sa femme Cléa. Cependant, il arrivera que Manza redevienne normal. La deuxième case de mort symbolise sa détermination extraordinaire.



Clhermès Ordre : Augures noirs (statut 3)

FOR 5 RES 6
INT 10 VOL 7
COO 8 PER 6
PRE 8 EMP 6

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



Chance : 4
Maîtrise : 4
Renommée : 3

Armure : cuir souple
Initiative : 4d
Réserve de magie : 24

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

Privilèges : Discrétion, Nom de Kalimsshar, Voix de Kalimsshar

Avantages : Héritage draconique (Ombre), Confidences
Désavantages : Fragilité
Faveurs : Aura ténébreuse, Empathie draconique

Compétences

Magie instinctive 6, Magie invocatoire 6, Sorcellerie 5, Sphère de l'ombre 9 (8), Sphère de la pierre 4, Sphère des rêves 6, Sphère du feu 3, Sphère de la nature 4, Armes tranchantes 3, Corps à corps 5, Danse 6, Acrobatie 6, Connaissance de la magie 9,



Alchimie 5, Castes 6, Baratin 8 (Spé : discours innocent 11), Psychologie 8, Diplomatie 7, Connaissance des dragons 5, Lire et écrire 6, Faire les poches 4

Équipement

équipement de paysan classique, armé d'une épée longue, protégé par un cuir souple et disposant d'autant de clefs que nécessaire - habilement dissimulées sur lui par magie.

Sorts

Ombre : Griffes d'os, Flux vital, Dialogue mortuaire, Mur d'ombre, Frisson de la nuit, Globe ténébreux
Feu : Brise volcanique, Guide écarlate
Rêves : Arc en ciel des passions, Blocage mental, Somme du bienheureux
Nature : Cercle sacré, Fruits sauvages
Pierre : Gravières volants, Golem ailé



Ladarisse Caste : Voyageurs (statut 3)

FOR 6 RES 7
INT 6 VOL 6
COO 9 PER 9
PRE 7 EMP 7

Physique : 6
Mental : 6
Manuel : 9
Social : 7



Chance : 7
Maîtrise : 2
Réputation : 5

Armure : 10 (cotte légère)
Initiative : 5d

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

Interdit : Loi de l'amitié, Loi de la découverte
Privilèges : Archer, Compagnons, Connaissance du monde, Linguistique
Avantages : Agilité
Désavantages : Aucun



Compétences

Armes à projectiles 7 (Spé : arc composite 11), Armes tranchantes 7, Athlétisme 7, Cartographie 6, Herboristerie 6, Premiers soins 7, Conte 6, Géographie 11, Attelages 6, Orientation 9, Survie : forêts 8, littoral 7, déserts 5, montagnes 3, Esquive 8, Artisanat (Archerie) 7.

Équipement

Arc composite (portée +30 %), carquois : 15 flèches communes, 8 flèches à tête d'acier (+2 aux dommages), paquetage de voyage, épée longue (Légèreté -20 %).



Patmos Noble sans-caste

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

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



Chance : 0
Maîtrise : 6
Réputation : 5

Armure : aucune
Initiative : 3d

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



Avantages : Statut social, Allié (3 : soutien politique local)
Désavantages : Faiblesse, Malchance

Compétences

Corps à corps 5, Armes tranchantes 4, Équitation 5, Castes 2, Lois 3, Vie en cités 5, Don artistique : Peinture 4, Séduction 1.



Drillons Chenilles géantes

FOR 10 RES 6
INT 2 VOL 4
COO 5 PER 4
PRE NA EMP 3

Physique : 6
Mental : 2
Manuel : 2
Social : NA

Armure : 3 (fourrure hérissée)
Initiative : 2d

Seuils de blessure
Blessé (01-25) : 000
Mort (26 et +) : 0

Compétences
Grimper 12, Discrétion 14, Morsture (dommages : 3)

Capacités spéciales
Adhérence : Les drillons peuvent se maintenir sur n'importe quel support, y compris une branche verticale ou tête en bas. Cette capacité est utilisable avec un cavalier dont le poids n'excède pas la moitié du leur.
Pacifisme : Le drillon ne

nécessite qu'un jet d'Équitation à 10 pour être monté en combat, mais n'attaque que sur commande (Social+Équitation diff 20) ou pour se défendre si elle est acculée.

Taille : 3m de long, 1m de diamètre
Poids : 180 kg
Habitat : forêts tempérées
Régime : Herbivore
Description : Les drillons sont des chenilles de monte, permettent de chasser en s'accrochant dans les arbres pour se laisser tomber sur les proies au sol ou pour permettre aux chasseurs de s'embusquer de manière originale. Leur épaisse fourrure hérissée, allant du marron au vert foncé en passant par le grisâtre, en fait un animal peu discernable et parfois chassé pour son pelage.



Vultures de Sinise Créature draconique élémentaire

FOR 5 RES 5
INT 5 VOL 3
COO 8 PER 10
PRE NA EMP NA

Physique : 6
Mental : 3
Manuel : NA
Social : NA

Armure : aucune
Initiative : 5d

Seuils de blessure
Blessé (01-20) : 00
Mort (21 et +) : 0

Compétences

Bec 5 (dommages : 10 + 3 par le feu), Esquive 5, Serres 7 (dommages : 8 + 3 par le feu), Voler 7

Capacités spéciales
Transparence : Les vultures sont invisibles tant qu'ils demeurent dans les cieux à planer,

réflétant parfaitement les couleurs du ciel.

Piqué : Cette attaque se résout comme une Charge avec 2 actions d'élan

Taille : 1m20 d'envergure
Poids : 10 kg
Habitat : chaînes de montagnes de moyenne altitude, régions volcaniques
Régime : Omnivores et charognards. Les vultures ne mangent que des proies dégageant une quelconque odeur forte.

Description

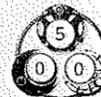
Les vultures sont des oiseaux élémentaires datant d'avant l'Âge des Fondations. Façonnés par Szyl et Kroryn il y a des lustres, ces volatiles sont pour ainsi dire transparents et leurs plumes sont comme des miroirs reflétant les couleurs du ciel.



Annyarmata Caste : Prodiges (Statut 3)

FOR 5 RES 6
INT 6 VOL 7
COO 5 PER 5
PRE 7 EMP 8

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



Chance : 5
Maîtrise : 5
Réputation : 2

Armure : Aucune
Initiative : 3d

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

Interdit : Loi de la Méditation, Loi de la Nature
Privilèges : don de Heyra, don de Khy, don de Bromne, don de Nanya



Avantages : Charme, Sens de l'orientation
Désavantages : Obsession (curiosité)

Compétences

Armes doubles 6, Corps à corps 7, Esquive 8, Médecine 7, Premiers soins 8, Herboristerie 9, Conn. des animaux 5, Lire/Ecrire 8, Histoire 5, Conn. des dragons 7.

Équipement

Shaaduk't de qualité (dommages +3, poids -20 %), besace avec pansements et herbes sèches.

INDEX DU LIVRE DE BASE DEUXIÈME ÉDITION

Acides	194	Caste	71-72, 97-128, 165
Action	169-170, 179-183	Description des castes	97-128
Actions simultanées	182	Accéder à une caste	71-72
Conservier ses actions	183	Changer de caste	165
Enchaîner des actions	183	Être Citoyen	31
Retarder une action	182	Evolution dans la caste	165
Alchimie	39, 224-226	Cauchemars	266
Drogues	225	Chance	77, 169-170, 206
Poisons	224	Regagner la Chance	170
Potions curatives	226	Utiliser la Chance	169, 206
Potions d'artisanat	226	Charger	185, 188
Animaux	156, 270-271	Charger à cheval	188
Domestiques	270, 156	Charger à pied	185
Sauvages	270-271	Réceptionner une charge	188
Coût des animaux dressés	156	Chutes	194
Ankar	63	Cité de Griff	46
Arc	41	Cités draconiques	63-66
Archipel de Pyr	45	Citoyen honoraire, ordinaire	31, 166
Archiviste	230	Clés	197
Argent	145	Clés parfaites	198
Armée	41-42	Combat	180-190
Constitution des armées	42	Attaques	184, 187
Armes	41, 148-154, 184	Combat monté	188
Description des armes	153-154	Combattre à deux armes	185
Ports des armes	41	Conditions particulières de combat	187-188
Réparation des armes	148	Corps à corps	187-188
Tableaux récapitulatifs	149-151	Coups critiques	189
Usure des armes	184	Dommages	187, 189-191
Armures	41, 152, 155, 191	Échec critique (règle du 1)	173
Description des armures	155	Esquive	184
Port des armures	41	Initiative	76-181
Réparation des armures	148	Manœuvres de combat	184-188
Tableaux récapitulatifs	152	Modificateurs	177
Usure des armures	191	Mouvements	180
Articles communs (coût)	156	Parade	184
Asphyxie	194	Soins	192
Attaque	184-187	Compagnie	228-230
Brutale	184	Archiviste	230
Précise	184	Guide	230
Simple	184-187	Main du destin	230
Attributs majeurs	75-76	Compétences	88-96, 92-96
Attributs mineurs	76-77	Compétences communes	89
Blessures	76	Compétences interdites	89
Chance	76-77	Compétences réservées	89
Initiative	77	Liste des compétences	92-96
Maîtrise	77	Points de compétences	90
Renommée	77	Profil par caste (choix des compétences)	88
Auberges (coût)	157	Spécialisation	89
Augures	70	Constructions (coût)	157
Augure de naissance	70	Contrecoups magiques	208-209
Augure favorable	85	Corps à corps	187-188
Avantages	85-87, 163	Assommer	187
Acquérir un avantage	163	Attaque simple de corps à corps	187
Avantages généraux	85-86	Combat au sol	187
Avantages pour les anciens	85, 87	Dommages au corps à corps	187
Avantages pour les enfants	85, 87	Écraser	187
Bijoux (coût)	155	Empoignade	188
Blessures	76-77	Étrangler	188
Encasement des blessures	76-77	Immobiliser	188
Malus dûs aux blessures	77	Incapaciter	187
Seuils de blessures	77	Projeter	188
Bonus	171	Renverser	187
Bonus direct	171	Saisir	187
Bonus indirect	171	Corrompus	29, 266
Bouclier	121, 152	Coup critique	189
Brûlures par le feu	194	Création de personnage	68-79
Calcul (les mathématiques en Kor)	36	Âge à la création	70
Calendrier, mesures des jours, saisons	159	Attribuer ses caractéristiques	74-75
Caractéristiques	74	Tirage de l'augure	70
Coordination	74	Définir ses attributs	75-79
Empathie	74	Créatures draconiques	274-276
Force	74	Croisades	42-43
Intelligence	74	Déchus	266
Perception	74	Dés	173-175
Présence	74	Échec critique (règle du 1)	173
Résistance	74	Réussite critique (règle du 10)	173
Volonté	74	Utilisation des tendances	174-175

Désarçonner	189
Désavantages	80-84, 163
Désavantages communs	80, 81
Désavantages obligatoires	80
Désavantages pour les anciens	80, 84
Désavantages pour les enfants	80, 83
Désavantages rares	80, 82
Régler ses désavantages	163
Désavantages supplémentaires	80
Difficulté d'une action	170
Dommages	76-77, 191-192
Encasement des dommages	191, 76-77
Dommages sur les créatures	192, 77
Dommages sur les dragons	192
Dommages sur les humains	192
Protection de l'armure	152
Dragon de Lôm	274
Dragons	238-269
Âge des dragons	268
Alimentation des dragons	267
Cycle de vie des dragons	267
Les Dragons à la guerre	43
Les dragons et la magie	269
Les Grands Dragons	238-266
Mode de communication des dragons	269
Relation des dragons avec les hommes	268
Reproduction des dragons	267
Drogues	225
Dungard	64
Éclat	229-233
Pouvoirs de l'éclat	232-233
Écriture	35
Élus	33, 234-237
Statut social des élus	33
Empire de Nésora	48-49
Empire de Solyr	46-47
Empire Zâl	49-50
Employés (coût)	157
Entravement (chaîne)	153
Envergure de l'Étoile	228-229
Équipement	96, 148, 155-157
Équipement de départ	96
Réparation de l'équipement	148
Revendre de l'équipement	147
Usure de l'équipement	184, 191
Esquive	184
Étoile	228-233
Création d'une Étoile	229
Éclat d'une Étoile	229-231
Envergure d'une Étoile	228-229
Évolution d'une Étoile	231
Expérience communautaire	232
Motivations d'une Étoile	229-231
Expérience	160-163, 232
Acheter des compétences	161-162
Acheter des sortilèges	162
Acheter les privilèges	162
Acquérir un avantage	163
Augmenter la chance	162
Augmenter la maîtrise	162
Augmenter la réserve de magie	163
Augmenter les attributs majeurs	162
Augmenter les caractéristiques	162
Expérience communautaire	232
Expérience individuelle	160-163
Gagner de l'expérience	160-161
Quantifier l'expérience	161
Régler un désavantage	163
Faveurs draconiques	241-262
Faveurs de Bronne	241
Faveurs d'Heyra	244
Faveurs de Kalimsshar	265
Faveurs de Kezyr	246
Faveurs de Khy	250
Faveurs de Kroryn	252
Faveurs de Nanya	256
Faveurs d'Ozyr	258
Faveurs de Szyl	262

Forêt de Solor	51
Forêt Mère	51-52
Froid (dommages infligés)	195
Gemmes (coût)	155
Géographie	26, 45-62
Grands dragons (les)	238-239
Bronne	238-241
Heyra	242-244
Kalimsshar	263-266
Kezyr	245-247
Khy	248-250
Kroryn	251-253
Nanya	254-256
Ozyr	257-259
Szyl	260-262
Guide	230
Harnachement (coût)	156
Havre	64
Hérésie humaniste	40
Homme	17, 27-30
Création des premiers hommes	17
Ethnies	27
Place de l'homme en Kor	29-30
Impôts	44
Initiative	76-181
Modificateur d'initiative	181
Inspiration	227
Inspirés	33, 227-228
Interdits	99-123
Interdits des artisans	99
Interdits des combattants	103
Interdits des commerçants	107
Interdits de érudits	111
Interdits des mages	115
Interdits des Prodiges	119
Interdits de protecteurs	123
Interdits des voyageurs	127
Jaspor	52-53
Kali	53-54
Kar	54-55
Kern (nation)	55-56
Kern (cité)	64-65
Kor	17-66
Lacs Sanglants	56-57
Langage	35
Lien draconique	165, 234-237
L'Appel	237
Contraintes du lien	237
Lien de la nature	235, 244
Lien de la pierre	234, 240
Lien de l'ombre	235, 265
Lien des cités	235, 250
Lien des océans	235, 258
Lien des vents	235, 262
Lien du feu	234, 252
Lien du métal	235, 265
Nature du lien	234-235
Prélude	235
Loi	43-44
Application de la loi	43
Notions générales	43
Sanctions légales	44
Magie	196-223
Apprentissage	210
Clés	197
Disciplines	196-197
Écoles de magie	199, 203
Points de magie	204
Magie instinctive	196, 208
Magie invocatoire	197, 209
Sorcellerie	197, 209
Main du destin	230
Maîtrise	77, 169-170, 181, 206
Regagner la maîtrise	170
Utiliser la maîtrise	169, 181, 206
Maladies	195
Malus	77, 171
Malus direct	75
Malus indirect	171

Manœuvres	184-186	Réserve personnelle	204-205
Armes improvisées	184	Points de magie par sphère.....	204
Assommer	185	Puiser dans ses réserves	205
Attaques déroutantes	185	Regagner des points de magie	205
Charger	185	Revendre des produits	147
Combattre à deux armes	185	Royaume des Fleurs	60-61
Désarmer	185	Sciences et technique	38-41
Entrer au corps à corps	186	Artisanat	41
Feinter	186	Avancées technologiques.....	39
Maintenir à distance.....	186	Hérésie humaniste.....	41
Marchandage	147	Lois sur les sciences.....	38
Marches Alyzées	57-58	Séides	266
Matières premières (coût)	157	Services courants (coût).....	155
Matrice	210-213	Slyarth	275
Apprendre des sorts	210	Société	p31
Création d'une matrice.....	213	Citoyens	31
Détection d'une matrice.....	210	Citoyens sans caste.....	32
Détruire une matrice.....	210	Elus.....	32
Harmonisation avec une matrice.....	210	Inspirés.....	33
Métaux précieux (coût)	156	Noblesse	33-34
Minéraux (coût)	155	Sans caste.....	32
Miracles	207	Soins	193
Modificateurs.....	177, 205-206	Temps de récupération.....	193
Modificateurs de combat.....	177	Usage des plantes.....	193
Modificateurs de magie.....	205-206	Sorcellerie.....	197, 209
Motivations	229-231	Sorts	205-206, 210, 214-223
Nadjar	65	Apprentissage	210
Nourriture de voyage (coût)	157	Lancement.....	205-206
Noyade	194	Liste des sorts	214-223
NR	169	Résister à un sort	210
Oforia	65	Temps d'incantation.....	205
Onyr	65	Spécialisation	89
Opposition (jets)	176	Sphères.....	199-203
Optique de carrière	71-72, 102-126	Sphère de la nature.....	200
Carrières des artisans	71, 98	Sphère de la pierre.....	201
Carrières des combattants	71, 102	Sphère de l'ombre.....	203
Carrières des commerçants	71, 106-107	Sphère des cités	199
Carrières des érudits	71, 110	Sphère des océans.....	201
Carrières des mages	72, 114	Sphère des rêves	202
Carrières des Prodiges.....	72, 119	Sphère des vents	202
Carrières des protecteurs.....	72, 122	Sphère du feu	199
Carrières des voyageurs	72, 126	Sphère du métal.....	200
Parade.....	184	Statut.....	165, 100-128
Perception.....	177	Statut des artisans	100
Peuples anciens	272-274	Statut des combattants	105
Horaldiens.....	272	Statut des commerçants.....	108
Mérøgs	273	Statut des érudits.....	112
Skalds.....	273	Statut des mages	116
Slaynns	274	Statut des prodiges	120
Points de compétences.....	90-91	Statut des protecteurs	124
Achat des compétences	90	Statut des voyageurs	128
Description (liste des compétences)	90	Description des statuts	165
Limitation des compétences	91	Evolution du statut	165
Points de magie	204	Syrass.....	266
Poisons.....	224	Tark	275
Pomyrie.....	58-59	Temeth	66
Potions curatives.....	226	Tendances.....	78-79, 164, 174-175
Potions d'artisanat.....	226	Gagner des points de tendance.....	174
Prélude	235	Interprétation des tendances	79
Principauté de Marne	59-60	Limitation des points de tendance.....	79
Privilèges	91-128	Limitations dues aux tendances (mécanismes)	95
Privilèges des artisans	99-100	Limitations dues aux tendances (magie)	204
Privilèges des combattants	102-103	Perdre des points de tendance	174-175
Privilèges des commerçants.....	107-108	Tendances à la création.....	79
Privilèges des érudits.....	111-112	Tendance Dragon	78
Privilèges des mages	115-116	Tendance Fatalité.....	78
Privilèges des Prodiges	119-120	Tendance Homme	78
Privilèges des protecteurs.....	123-124	Utiliser les tendances.....	174
Privilèges des voyageurs	127-128	Terres Galys	61-62
Prophétie	227-233	Tour	169
Qualité d'un objet.....	146-147	Véhicules (coût)	157
Caractéristiques spéciales d'un objet.....	146	Vêtements (coût).....	156
Questeurs gris (les)	44	Vorok.....	276
Rareté des objets	147	Voyages	128-129
Réaction.....	178	Coûts des voyages.....	155
Religion	37-38	Dangers durant les voyages.....	28-29
Croyances religieuses	37	Yris	66
Lieux de culte	37	Ysmir	62
Renommée.....	77, 91	Zaal	276