

PROPHECY

UN JEU DE RÔLES
D'HALLOWEEN CONCEPT

LES ÉCAILLES DE BRORNE

LES SECRETS DU GRAND DRAGON DE LA PIERRE, GARDIEN DE LA JUSTICE DE KOR

CRÉDITS

" Je suis le premier fils de Moryagorn. Je suis la mémoire et la conscience de la Terre. Je suis l'équilibre. Je suis la justice. "
— BRORNE

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

JULIEN BLONDEL

Auteurs

BENOÎT ATTINOST, JULIEN BLONDEL,

MIROSLAV DRAGAN, THOMAS FÉRON,

GEOFFREY PICARD

ET PHILIPPE TESSIER

Nouvelles

PHILIPPE TESSIER

scénario

"La croisade des damnés"

GEOFFREY PICARD

**relecture et
corrections**

MICHAËL CROTTORIU

Couverture

THIERRY MASSON

**illustrations
intérieures**

ALEKSI BRICLOT, BENOÎT LAMOUCHE,

THIERRY MASSON, EMMANUEL

MICHALAK, GÉRALD PABEL ET YARATH

LOGOS

THIERRY MASSON

ET IGOR POLOUCHINE

Julien Blondel tient à remercier les fidèles du forum et de la mailing list pour leur enthousiasme sans faille, leurs remarques, leurs suggestions et leurs initiatives, pleines d'imagination et de pertinence. Votre engouement est l'une des forces dans lesquelles nous puisons, à chaque nouveau supplément, l'envie de peaufiner cet univers en perpétuelle évolution.

Merci à Croc, à Marc et à Nico.

Un grand merci aux illustrateurs, dont le talent a su transformer un simple jeu de rôles en un véritable univers, riche de décors, de visages et d'émotions.

Un grand merci à Jashugan, The Claw, Demétion, Robur et autres passionnés du onelist.com/community/Prophecy_Fr
Prophecy est une marque déposée par Halloween Concept. ©1999/2000 Halloween Concept.

ISBN : EN COURS
prix conseillé : 99 €€



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

SOMMAIRE

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

Les carrières réservées aux protecteurs se trouvent page 24, aux côtés des Avantages et des nouvelles Compétences propres à la caste.

Les règles de tactique et de combat d'armées seront développées dans le supplément Les Grands Dragons, avec les spécificités des créatures de grande taille et les Caractéristiques des dragons.

Enfin, l'annexe technique proposée en page 63 présente les différents insignes découlant du Statut de chaque caste.

LE GRAND DRAGON 3

LE GRAND DRAGON DE LA PIERRE6

LE ROYAUME DE BRORNE	10
LA PROVINCE DE KERN	16
LES ÉCAILLES DE BRORNE	18

L'HOMME 23

LA CASTE DES PROTECTEURS	24
ORGANISATION ET HIÉRARCHIE	27
ORDRES ET UNITÉS	30
POUR LE PERSONNAGE	33

LA SPHÈRE DE LA PIERRE	38
LES MAGES DE LA PIERRE	42
NOUVEAUX SORTILÈGES	46

LES ÉLUS DE BRORNE	48
--------------------------	----

L'AVENTURE 55

LA CROISADE DES DAMNÉS	56
------------------------------	----

ANNEXE

LES MARQUES DE CASTE	63
----------------------------	----

LE GRAND DRAGON



Tandis que ses frères et sœurs donnaient libre cours à leur imagination fertile en créant des formes de vie aussi variées que colorées, Brorne contemplait la terre du sommet de la plus haute des montagnes. Monolithique, il se dressait sur ses quatre pattes d'airain et observait d'un œil sceptique la vie se répandre sur la surface du globe.

- Père, murmura-t-il, tant de choses ont changé depuis que tu m'as donné vie ! Le monde n'est plus le même. Avant, tout était à sa place, l'uniformité régnait et, aujourd'hui, mes frères et mes sœurs se livrent à de dangereuses expériences. Ce foisonnement de vie me semble quelque peu désordonné.

En réponse, le Grand Dragon de la Pierre sentit un léger frémissement parcourir le monde. Moryagorn lui répondait et l'apaisait, signe qu'il approuvait l'œuvre de ses enfants.

- Si telle est ta volonté, père, je m'y soumettrai.

Brorne déploya ses grandes ailes minérales et plongea dans le vide. Il survola les terres des dragons avant d'emprunter un puits sans fond qui conduisait à son repaire secret au plus profond de la terre. Il se posa et traîna sa lourde masse vers un pilier noir jaspé de tous les minerais précieux offerts par la nature et d'où émanait une énergie sans limites. Brorne l'effleura délicatement avec une de ses pattes. Aucune chose en ce bas monde n'était aussi parfaite que les Fragments de Moryagorn et Brorne en était le gardien.

Il se détourna du pilier et se mit à modeler la pierre. Mais Brorne était un piètre créateur. Les créatures qu'il imaginait étaient grossières et n'avaient pas la grâce de celles de ses congénères. Mille fois il recommença son ouvrage et mille fois il brisa son œuvre. Le temps passa et le Grand Ailé ne créa que quelques formes de vie plus étranges les unes que les autres. Puis, un jour, alors qu'il méditait, il se sentit envahi d'un immense sentiment de tristesse.

Il se concentra sur son domaine et chercha ce qui pouvait bien en être la cause. Son esprit erra dans les profondeurs de la terre et découvrit une chose bien étrange. Là, au fond d'une des failles les plus profondes, gisait le corps d'un être désarticulé, un être de pierre et que la vie avait abandonné.

Pourtant, Brorne savait que le sentiment de tristesse qu'il éprouvait provenait de cette pitoyable créature. Comment cela était-il possible ? Si cette chose n'avait pas reçu le don de la vie, comment pouvait-elle être triste ?

Le Grand Dragon quitta son repaire et se rendit auprès de la chose de pierre. Il l'examina avec attention et sentit naître en lui la compassion. Kalimsshar avait rejeté une de ses propres créations et Nenya avait refusé à cette infortunée le droit de vivre. Mais ce que son frère et sa sœur avaient trouvé laid et grotesque, ce qu'ils avaient repoussé, trouva grâce aux yeux du Seigneur de la Pierre.

Bien que cette créature n'ait pas reçu la magie de Nenya, quelque chose lui avait donné une conscience. Brorne en conclut que, ou bien tout ce que façonnaient les Dragons acquérait la vie, ou bien Moryagorn était intervenu en personne pour sauver cet être de l'oubli. Il resta songeur pendant très longtemps puis décida d'animer cet être rejeté et de permettre à l'espèce de se multiplier.

- Par ma magie, dit-il, vous vivrez ! Mais à jamais, êtres de la terre, vous demeurerez en son sein. La lumière du jour sera pour vous la fin. Puisque Nenya vous a repoussés, vous ne dormirez pas et ne rêverez jamais. Puisque Heyra et Kalimsshar vous ont repoussés, vous serez semblables à la pierre, sans sentiments.

Ainsi naquit le Peuple Gris que l'on connaît aussi sous le nom de Peuple des Gouffres ou Peuple des Sans mes. Ce sont aujourd'hui les implacables gardiens des Fragments de Moryagorn.

Brorne fut satisfait de ce qu'il venait de faire. Mais ce ne fut ni du goût de Kalimsshar ni de celui de Nenya. Le premier se rendit en son domaine et réclama la paternité de ces créatures.

- De quel droit t'appropries-tu ce que tu n'as pas façonné ? dit-il au Seigneur de la Pierre.

- En abandonnant ta création au cœur de mon royaume, répondit Brorne sur un ton calme mais ferme, tu as renoncé du même coup aux droits que tu avais sur elle. Moryagorn, lui-même, m'a adressé un signe ! Oserais-tu défier la volonté de notre père !

- Sache, mon auguste frère, dit Kalimsshar sur un ton ironique, que tout être vivant peut être corrompu. Un jour ou l'autre ce qui est mien me reviendra.

Brorne se dressa sur ses pattes et son regard se fit sévère. Il restait calme mais on pouvait facilement voir à son attitude que sa patience était mise à rude épreuve. Il détestait le Seigneur de l'Ombre et ne l'avait jamais reconnu comme son égal.

- Ose toucher à mes enfants adoptifs et tu goûteras à la colère de la terre elle-même ! Kalimsshar, ne voulant pas provoquer un affrontement, cela eut été prématuré, préféra quitter le repaire de son frère.

Puis arriva Nenya qui rendit visite à son frère au cours d'un rêve. Elle n'était pas en colère mais seulement surprise.

- Pourquoi avoir donné la vie à cet être informe et grotesque ? murmura-t-elle au Dragon de la Pierre. Ces choses ne rêvent même pas et sont incapables de concevoir quoi que ce soit.

- Tu les juges bien mal, répondit Brorne. Ce qui ne trouve pas grâce à tes yeux peut inspirer la beauté chez d'autres. Ce que tu juges indigne de vivre peut se révéler plus utile à l'équilibre du monde que certaines de tes créations chimériques. Je n'ai jamais abusé, contrairement à mes frères et à mes sœurs, du don de la vie. Permits-moi donc de faire justice et de veiller sur des créatures bien injustement rejetées.

Nenya ne fit aucune objection et s'en retourna à ses propres affaires. Kroryn, amusé par cette querelle, rendit à son tour visite à son frère. Quand ce dernier lui eut raconté ce dont il s'agissait, le Grand Dragon du Feu soutint Brorne et lui offrit même de permettre au Peuple Gris de survivre dans le magma. Kezyl se rangea également aux côtés du Dragon de la Pierre et offrit au Peuple des Gouffres de pouvoir façonner les métaux les plus précieux. Heyra reconnut à ces êtres le droit de vivre mais ne leur offrit rien. Quant à Ozyr, Szyl et Khy, ils s'en désintéressèrent complètement.

Brorne veilla sur ces créatures pendant de longues années. Elles se développèrent dans les profondeurs de la terre en créant des œuvres magnifiques, en travaillant la pierre, le magma et les minerais précieux. Mais Kalimsshar ne décolérait pas. Il n'osait corrompre directement ce peuple de créatures débonnaires qui ne connaissaient ni le bien, ni le mal et qui ne semblaient exister que pour sculpter les profondeurs. Alors, puisque son frère lui avait interdit de toucher à ses protégés, il s'ouvrit le torse et inonda la terre de son sang noir comme la nuit. Le liquide imprégna la roche qui s'émailla du minerai connu aujourd'hui sous le nom de Sombre Acier. Le Peuple Gris découvrit cette nouvelle merveille et se mit à la façonner comme n'importe quel autre minerai. C'est ainsi que la corruption s'abattit sur certains de ces êtres et que naquit le Peuple Sombre, aussi appelé le Peuple des Abîmes.

Brorne ne réagit pas à la provocation de son frère. Il se contenta de mettre en garde ses enfants épargnés et de leur interdire de toucher à ce minerai maudit. Cette histoire attrista profondément Kezyl qui aimait les œuvres que sculptaient ces créatures. Pour les consoler, il s'entaille le corps. Ainsi fut créé le plus noble des minerais, le Sang de Kezyl.

Brorne fit venir en son sanctuaire souterrain quelques-uns de ses protégés et il leur demanda d'en faire une cathédrale dédiée à la gloire de Moryagorn. Tout en les regardant travailler, il sut qu'il avait eu raison de leur donner la vie et de les protéger.

- Vois mon père comme ils sculptent ton corps, comme ils le rendent plus beau encore ! murmura le Grand Dragon de la Pierre. Voici un peuple ordonné, laborieux, discipliné et sans malice. Ne sont-ce pas là les plus belles vertus que tu nous as léguées ? Tes autres enfants les jugent laids et pitoyables. N'est-ce pas la preuve que toute beauté est intérieure et que l'apparence n'est qu'un leurre ?

Alors Brorne sentit un frémissement au cœur du monde et il sut que Moryagorn était satisfait.

LE GRAND DRAGON DE LA PIERRE

"Aucun homme ne sera maître du corps de notre père."

-Borne

Connu pour son tempérament taciturne et son apparent désintérêt pour les affaires humaines, le Grand Dragon de la Pierre n'en reste pas moins l'un des plus fervents défenseurs de l'humanité - ou tout du moins, d'une certaine conception de l'humanité, respectueuse des lois, fidèle aux Édits draconiques et naturellement hostile à toute déviance révolutionnaire.

Borne est le premier fils de Moryagorn et donc le plus âgé de tous les Grands Dragons. Né de la terre, il est le Dragon de la Pierre et partage un lien privilégié avec l'Être Primordial, dont il sent, au plus profond de lui, battre le cœur. Borne est l'incarnation de la droiture, de l'ordre et de la hiérarchie. Pour lui, chaque chose doit être à sa place et tout ce qui tend à semer le désordre et le chaos doit être combattu. Il est inflexible et ne revient jamais sur une parole donnée. On le dit monolithique, impassible, imperturbable et dénué de tout sentiment. Ce n'est pas tout à fait vrai. Borne est un être extrêmement patient qui considère que l'ordre du monde prime sur toute autre considération. Il éprouve des sentiments et se sent souvent l'envie d'agir en suivant les élans de son cœur. Mais il ne peut se le permettre et ce que certains considèrent comme des décisions injustes et brutales sont, pour lui, des actes dictés par la nécessité impérieuse de voir l'ordre régner. Cette attitude lui vaut d'être souvent considéré comme un être orgueilleux et prétentieux, qui s'imagine porter seul sur ses épaules l'avenir du monde. On lui reproche aussi de jouer un peu trop au "frère aîné" et de déclarer qu'il incarne la volonté du Père des Dragons.

Le premier fils de moryagorn

Borne, dès sa naissance, connut la solitude. Seul avec son père pendant très longtemps, il a appris à attendre et il ne connaît pas

l'impatience. La naissance de son frère Kroryn fut pour lui un événement des plus curieux. Bien qu'il prît plaisir à transformer le monde avec son frère, ce dernier était incapable de réfléchir avant d'agir. Il était fougueux et désordonné. Il vint maintes fois déranger Borne dans ses réflexions, ce que ce dernier n'appréciait pas toujours. Mais, encore aujourd'hui, Kroryn reste le frère qu'il préfère. Quand Ozyr naquit, Borne fut tout de suite attiré par sa sagesse et sa grande érudition. De tout temps, Ozyr a su conseiller Borne quand cela était nécessaire et le Dragon de la Pierre l'écoute presque toujours.

Kezzyr fut un élément essentiel de la création. Compagnon de Kroryn, il permit à Borne de se consacrer en toute tranquillité à ses occupations sans que son frère un peu trop impétueux ne le dérange sans cesse. De plus, Kezzyr, quand il ne jouait pas avec le Seigneur du Feu, participait avec joie aux réflexions de Borne et aux conversations d'Ozyr. Il unissait tous les Dragons.

Heyra apporta la vie sur le monde et Borne pensa que c'était une bonne chose. Bien qu'au début cela ait choqué son sens de l'uniformité, il dut admettre que les couleurs et le parfum des fleurs étaient agréables et ne troublaient en rien la quiétude du monde.

Borne eut beaucoup plus de mal à comprendre et à accepter Nanya. À ses yeux, la magie était une force incontrôlable qui ouvrait des possibilités qu'il n'avait jamais imaginées jusqu'alors. Mais, fasciné par cette puissance qu'il pouvait lui aussi maîtriser, il se plia vite au nouvel ordre établi. De plus, il fut troublé par l'innocence de Nanya.

Elle vint le voir en songe et lui ouvrit les portes du monde des rêves. Borne apprécia cet univers chimérique car il s'y sentait dégagé de ses obligations et pouvait s'y reposer en toute liberté. Les songes l'aidaient à méditer et donc à être plus efficace dans la réalité. De plus, Nanya était pleine de sagesse et ses conseils se révélaient précieux.

Depuis la naissance de Khy, Borne n'a cessé de s'interroger sur cet étrange Dragon qui, à l'origine, ne semblait pas avoir sa place dans ce monde. Le fils de Kezzyr a toujours été et continue à être une énigme pour le Seigneur de la Pierre. Pourtant, Moryagorn en personne accepta de l'écouter et bouleversa le monde pour lui être agréable. Et cela ouvrit de nouveaux horizons aux Grands Dragons et Borne en fut satisfait.

Et que dire de Szyl ? Borne n'a jamais pu considérer cet être indiscipliné comme un Grand Dragon. Si le Seigneur des Airs n'était pas l'enfant de Nanya, il y a de fortes chances que Borne lui aurait appris à se plier aux lois de l'univers.

La naissance de l'ombre

Quand les Grands Ailés engendrèrent des êtres à leur image, le Seigneur de la Pierre n'en conçut que quelques-uns. Contrairement à ses frères et à ses sœurs, il restait mesuré en tout. Il inculqua à ses enfants la discipline et l'obéissance. Il les envoya aux quatre coins du monde pour qu'ils veillent sur l'ordre établi et qu'ils observent le comportement des autres ailés. Inutile de dire que les enfants de Szyl et ceux de Borne se heurtent fréquemment.

Moryagorn se rendormit et Borne se sentit, encore une fois, responsable de la protection de la création. Mais cette fois-ci, il perçut un trouble parcourir le corps de son père, corps dont il faisait partie intégrante. Ce frisson laissa le Seigneur de la Pierre particulièrement songeur. Quelque chose se préparait, quelque chose de terrible. Il resta longtemps en méditation et envoya ses enfants sillonner le monde et les cieux pour noter la moindre anomalie. Puis, un jour, Borne ouvrit les yeux et sentit que le monde avait changé. Il sentit qu'une nouvelle entité venait de faire son apparition, une entité dotée d'une grande puissance, issue des doutes et des craintes de son père.

Avant que Kalimsshar ne fasse son apparition, Borne l'attendait et savait qu'il serait son pire ennemi. Et, quand le Seigneur de

l'Ombre se dressa devant ses frères, le premier fils de Moryagorn sut que toutes les puissances de ce monde étaient enfin réunies et que le temps de la quiétude était révolu. La venue de Kalimsshar permit aux autres Grands Dragons d'engendrer la vie sous une multitude de formes. Borne assista à ce déluge de créations avec beaucoup de scepticisme et d'inquiétude. Lui-même, garant de l'ordre établi, n'était pas très doué pour modeler de nouveaux êtres vivants. Il en conçut cependant quelques-uns mais sans grand enthousiasme. Pourtant, quand Khy et Kalimsshar imaginèrent l'homme, Borne se sentit investi de la puissance même de Moryagorn et conçut à partir de la glaise une effigie presque parfaite.

Les Immortels étaient nés et Borne considéra avec beaucoup de curiosité ces petits êtres chétifs. Il les observa pendant très longtemps avant d'entrer en contact avec eux. Quand Khytann jaillit de terre grâce à la magie de Khy, le Seigneur de la Pierre fut séduit par cette composition qu'on avait modelée à partir de son propre corps. Il se posa au centre de la grande cité, devant des humains médusés par sa grandeur et sa puissance. Borne les regarda d'un air sévère et ne laissa pas paraître son grand intérêt pour eux. Il les considérait comme des enfants qu'il lui faudrait guider sur le chemin de la vie.

De manière beaucoup moins flagrante que ses frères et sœurs, le premier enfant de Moryagorn cherchait à attirer auprès de lui ces étranges créatures bipèdes, estimant qu'il était le seul à pouvoir les éduquer correctement. Quand Kalimsshar dressa les Grands Dragons les uns contre les autres, il se garda bien de parler le langage de la perfidie à Borne. Ce dernier se méfiait déjà de lui et n'aurait pas prêté la moindre attention à ses propos. Par contre, le Seigneur de la Nuit ne se priva pas de calomnier le Seigneur de la Pierre auprès de ses semblables. Calomnier ? Pas tout à fait, car l'orgueil de Borne était sa faiblesse et surtout il avait la fâcheuse habitude de refuser de discuter avec ses frères et ses sœurs de ce qu'il considérait comme une évidence.

De pierre et de sang

Borne fut surpris par l'explosion de violence entre Kezzyr et Kroryn. Il vit l'harmonie qui s'était installée entre humains et dragons

L'histoire de Borne est profondément teintée de solitude. Premier des neuf fils de Moryagorn, il fut longtemps le seul être vivant au monde et reste, aujourd'hui encore, la plus ancienne conscience de la Terre. Cette différence s'est quelque peu estompée au fil des siècles, des guerres et des découvertes de l'humanité, mais Borne continue de surprendre ses frères par son attachement aux valeurs primordiales et sa conception particulièrement déroutante de l'Ancien Temps.

s'effondrer comme un château de cartes. Son bel ordre avait volé en éclats ! Quand il voulut intervenir pour régler le conflit entre ses deux frères, ces derniers eurent à son égard des propos durs et amers. Troublé, Brorne regagna sa tanière et médita pendant un très long moment. Il fallut que Kalimsshar se mêle de la querelle pour que le Seigneur de la Pierre perde son calme légendaire. Le chaos total menaçait la terre de Moryagorn, et il fallait empêcher ce désastre. Sûr de sa supériorité martiale, il se rua au combat avec autant d'acharnement que Kroryn. Pour lui, il ne faisait aucun doute que le responsable était ce Dragon de l'Ombre à la langue fourchue. Tandis que Kezyr et Kroryn se livraient un combat sans merci, Brorne et ses enfants luttèrent avec acharnement contre leur ennemi héréditaire. Alors qu'il bataillait aux portes du Royaume de l'Ombre, Khy réussit à réconcilier les autres Dragons qui s'unirent contre Kalimsshar et vinrent rejoindre les troupes de Brorne.

La bataille de Khyméra fut terrible. Quand la paix fut revenue, le premier fils de Moryagorn décida de réunir ses frères et sœurs et de remettre de l'ordre dans le chaos. On désigna des terres sur lesquelles chaque Dragon régnerait en maître. Puis, avec l'aide d'Ozyr, furent édictés les Édits draconiques. Une fois ceci fait, Brorne se réfugia de nouveau dans son sanctuaire pour veiller à l'application de ces lois et abandonna les hommes à leur destin, les jugeant sans grand intérêt.

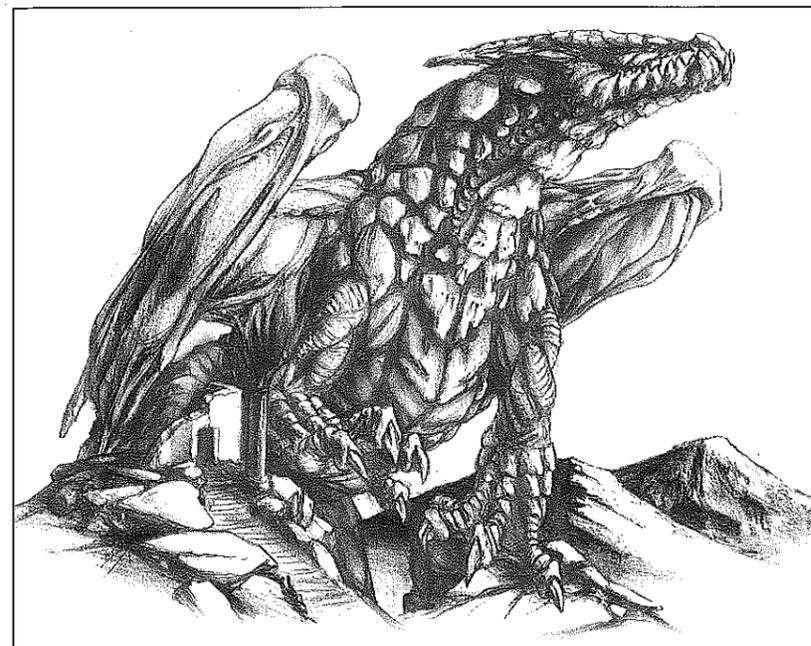
Pendant de longues années, il se contenta de donner naissance à de nombreux dragons de pierre pour qu'ils veillent sur la création. Les humains étaient devenus mortels et se multipliaient, mais cela ne semblait pas l'intéresser. Le temps de la réconciliation entre l'humain et le dragon arriva le jour où Kezyr voulut obtenir le pardon de son fils. Brorne, à contrecœur, descendit de sa montagne et offrit aux humains la faculté de sculpter la pierre. Puis il regagna bien vite son domaine après avoir jugé déraisonnable que Nanya leur accorde la possibilité de comprendre et de manipuler la magie. Il replongea dans ses méditations et ignora l'espèce humaine. Mais les humains n'avaient pas oublié Brorne. Vers la fin de l'âge des Fondations, beaucoup se mirent en quête de son sanctuaire pour que cet être si majestueux et si noble devienne leur guide. Brorne décida dans un premier temps de ne pas se manifester. Il se disait que ces êtres chétifs se laisseraient très vite et partiraient. Il était également persuadé qu'aucun

ne résisterait aux rigueurs de la montagne. Et pourtant, à chaque fois que le Seigneur de la Pierre jetait un coup d'œil sur son domaine, il y avait de plus en plus d'humains. Touché par leur attachement et leur détermination, il décida de leur accorder une chance de trouver grâce à ses yeux. Mais cela se ferait dans l'ordre et dans la discipline.

Il se dressa au sommet de sa montagne et imposa le silence à la multitude. Si ces humains voulaient de lui comme guide, il acceptait ce fardeau mais il serait inflexible. Il renvoya vers ses frères tous ceux qu'il estimait ne pas être à leur place auprès de lui. Puis, il fonda Caern, qui deviendra plus tard Kern. Brorne découvrit en l'humain un élève des plus satisfaisants. Depuis, son affection pour cette race n'a fait que croître. Les villes humaines qui fleurirent sur les terres de Brorne étaient semblables à lui : monolithiques, ordonnées et dirigées par un pouvoir fort. Quand les castes furent créées, Brorne ne sollicita le contrôle d'aucune d'entre elles. Par contre, il recueillit une partie des artisans de Kezyr et une partie des guerriers de Kroryn. Au tout début, il refusa à ses fidèles le droit d'user de magie. Il considérait les humains comme trop immatures pour manipuler de telles forces. Il fallut que Nanya dépense des trésors de persuasion pour qu'il revienne sur sa décision. Mais, même alors, les magiciens recevaient leurs dons de Brorne en personne et ils étaient soumis à un apprentissage tellement dur que peu d'entre eux survivaient.

L'esprit de la montagne

Brorne décida de former les humains qui s'étaient réfugiés sous son aile afin qu'ils deviennent les protecteurs de l'ordre et des lois humaines. De plus, Moryagorn l'avait visité en songe et l'avait averti qu'un grand mal allait s'abattre sur leur monde. Le Seigneur de la Pierre devait être un rempart inébranlable face au chaos menaçant. La société qu'il fonda fut donc érigée sur des bases particulièrement stables et il se montra incroyablement exigeant vis-à-vis des humains. Ses enfants, les dragons de pierre, régnaient en maîtres absolus et nul homme ne pouvait se prétendre leur égal. Les grandes guerres déferlèrent sur le monde et Brorne, voulant marquer sa différence avec les guerriers de Kroryn, créa la caste des protecteurs qu'il envoya aux quatre coins du



monde pour protéger les cités du chaos. Pendant ces treize siècles de troubles, Brorne tenta en vain d'enrayer l'effondrement de l'ordre établi. Mais il s'était laissé aveugler par son orgueil. Au lieu de tenter de rétablir la paix et l'harmonie, il s'engagea dans une véritable croisade personnelle contre les fidèles de Kroryn qu'il jugeait indisciplinés et sans noblesse. Chaque affrontement était pour les deux Grands Dragons l'occasion de savoir qui avait formé les meilleurs soldats. À ce jeu, il ne pouvait y avoir de vainqueur.

Puis Solyr mit fin aux hostilités et Brorne recouvra ses esprits. Il se réconcilia avec son frère et resta de longues années dans sa tanière à méditer ses fautes passées. Que lui était-il arrivé pour qu'il agisse ainsi, en complète contradiction avec sa nature réservée et prudente ? Quel mal l'avait poussé à contribuer à la ruine et la désolation de la terre ? Kalimsshar était-il encore derrière tout cela ? Non ! Pour une fois, le Seigneur de l'Ombre n'y était pour rien, bien au contraire. Brorne avait oui dire qu'il aurait même participé activement au rétablissement de l'ordre. Quelle ironie ! Le Seigneur de la Pierre s'en voulait de ne pas avoir compris correctement l'avertissement de son père. Son amour-propre avait beaucoup souffert mais cela lui apprit à mieux respecter les avis de ses frères et sœurs ainsi que ceux des humains.

Il décida même d'assouplir quelque peu ses enseignements et les lois régissant ses cités. Il confia de plus en plus de responsabilités aux hommes et, bien qu'il considère toujours que les dragons restent l'espèce dominante, il admit désormais qu'un ailé puisse avoir tort face à un humain. Aujourd'hui, Brorne se consacre principalement au combat contre les Humanistes et les Fatalistes. Ces deux tendances sont pour lui de véritables fléaux qu'il faut anéantir.

Il leur a déclaré une guerre totale et il a vu d'un très bon œil la création de l'Inquisition qui fut mise sur pied par ses fidèles les plus dévoués.

Bien qu'il existe toujours une certaine rivalité entre la caste des combattants et celle des protecteurs, ces derniers sont de plus considérés comme des gardiens de l'ordre, présents dans toutes les grandes cités et dont le principal objectif est d'éviter des conflits entre humains.

Brorne craint par-dessus tout que le monde ne sombre à nouveau dans une époque de guerre. Il se montre désormais beaucoup plus prudent et réservé. Il fera tout pour éviter qu'éclatent de nouveaux conflits dont l'ampleur serait incontrôlable. Mais une pensée inavouable le hante souvent : et si un jour sa caste était suffisamment puissante pour instaurer l'ordre sur tout le Royaume de Kor ? Ne serait-ce pas agir pour le plus grand bien de l'humanité que d'imposer à tous l'ordre draconique incarné par Brorne ? Ne serait-ce pas là la meilleure solution pour mettre définitivement l'humanité à l'abri de l'Humanisme et du Fatalisme ?

Cette pensée secrète, il la conserve enfouie au plus profond de son subconscient. Mais qui sait ce qui peut s'y terrer et nourrir suffisamment cette vision totalitaire pour qu'un jour elle embrase entièrement le premier et le plus puissant des Grands Dragons ?

Kern est le seul endroit de Kor où de simples mortels ont une chance de croiser la route du Seigneur de la Pierre. Au hasard d'une fontaine ou d'un chemin de ronde, Brorne aime à se promener sous sa forme mortelle, paré d'une imposante armure minérale, et teinter de sa présence les rues disciplinées de la Cité de la protecteurs.

Symbole de la toute puissance draconique, l'Écaille de Brorne n'est que l'un des objets enchantés par la magie du Grand Dragon de la Pierre. De nombreux lieux sacrés, tertres, monuments et temples de montagne, sont également porteurs d'une parcelle diffuse de l'énergie de Brorne. C'est sans doute pourquoi tant de mages et d'Élus organisent des processions et y pratiquent des rituels magiques.

La majestueuse cité fortifiée de Kern, temple de l'Inquisition et haut lieu de l'activité militaire du royaume, n'est pas la première place forte du Grand Dragon de la Pierre. Bien avant la naissance des hommes, il ségeait, entouré d'une poignée d'Immortels, dans les salles cyclopéennes de la mythique Cour d'Ébène. Ce palais titanesque, que l'on dit disparu, enseveli sous la pierre des âges, continue d'alimenter les quêtes les plus folles...

LE ROYAUME DE BRORNE

" Kern est la plus belle de mes filles. "
- Brorne

Peu de mortels ont jamais bravé la fureur du plus ancien des Dragons. Des fidèles protecteurs aux mages de la pierre, les fidèles de Brorne se distinguent par une loyauté sans faille et un respect religieux de ses enseignements. Un seul homme à ce jour semble s'être écarté du Pacte de Pierre-Jorm, ancien Élu de Brorne, que l'amour d'une simple paysanne aurait détourné de sa vocation. Il vit toujours, à la plus grande surprise des citoyens de Kern, et ne saura sans doute jamais que Brorne lui-même a formellement interdit toutes repré-

La fin de l'ère des Fondations fut la rupture d'une solitude méditative pour le premier fils de Moryagorn. Les vallées des Écailles furent alors investies par de nombreux humains désireux de sa sagesse. Ce n'est pas sans un peu d'agacement qu'il vit arriver ces artisans et ces guerriers en une troupe désordonnée et bruyante. Brorne lui-même consentit à rencontrer les émissaires de ces pèlerins et se trouva tiraillé entre deux voies. D'un côté des artisans avaient vu en lui le Dragon de la Pierre, matériau noble, recelant les gemmes les plus pures et les métaux les plus rares. De l'autre, des guerriers voyaient en Brorne la réflexion et la sagesse d'un guerrier puissant. Alors que ces deux courants s'affrontaient pour bénéficier du savoir du Dragon, de nombreux autres pèlerins arrivèrent. Déçus de l'accueil de Kroryn, bon nombre de guerriers venaient chercher dans ces montagnes un maître plus attentif et accueillant que le Dragon du Feu. Ce dernier point de vue mit un terme rapide aux réflexions de Brorne. Détestant le chaos qui commençait à régner en ses vallées, il décréta que l'ordre, la rigueur et l'obéissance seraient les clés de voûte de ses enseignements. Il renvoya une partie des artisans vers son frère Kezryr, peu enclin à supporter leur créativité incessante et préférant garder avec lui les architectes, tailleurs et maçons plus aptes à honorer la pierre dans une stricte organisation. En tant que premier-né, Brorne avait toujours eu l'impression d'un devoir moral envers ses frères et sœurs et leurs créations. Il décida donc que l'art de la guerre qu'il incarnerait serait noble et équitable, puissant et juste afin de protéger le faible et de châtier le bourreau.

Tous les combattants qui n'adhéreraient pas à cette vision devraient partir, n'étant plus bienvenus. Il décida de nommer sa cité Caern, du nom des signes de piste destinés à guider les hommes. Avec le temps, la ville a grandi et la tradition orale a déformé son nom en Kern.

La cité de la pierre

Construite au pied d'un des plus hauts pics des Écailles, la cité originelle est maintenant engoncée dans une chape de pierre formée de murailles, donjons et remparts qui en font une véritable forteresse. Au dehors de ces murailles, bon nombre d'hommes ont choisi de s'installer sur les barres rocheuses ou des versants praticables. La ville est entièrement faite de pierres taillées. Les rues de la forteresse opposent leurs ténèbres à la lumière des artères des districts extérieurs. Toutes les rues sont pavées, régulièrement nettoyées et sévèrement patrouillées. L'architecture kerne est massive, privilégiant les parois épaisses, les ouvertures rares et la hauteur. La maison typique compte un seul étage mais les voûtes sont si hautes qu'elles en paraissent deux. La verdure et les cultures sont rares à Kern et le sol rocailleux ne permet pas beaucoup de cultures.

Les habitants de kern

Kern rassemble 160 000 habitants, répartis à raison de 45 000 dans la forteresse et de 115 000 dans les quartiers extérieurs. 70% de la population est citoyenne. On estime que la moitié de la population vit de la culture



De toute son existence, le Grand Dragon de la Pierre n'a connu que trois véritables peines - l'assoupissement de Moryagorn, l'issue des premières guerres draconiques et le massacre de l'Archipel de Pyr - mais cette douleur transparait dans le code de l'honneur qu'il insuffle à ses fidèles, protecteurs, mages et Élus de toutes sortes, à qui il prône la compassion et l'amour de la vie. Il est notable que tous ses partisans ne partagent pas ces valeurs aussi profondément que lui...

guerrière (combattants, forgerons, armuriers, etc.), un quart de l'artisanat (tailleurs, architectes, sculpteurs) et le dernier quart du commerce et de la magie. La mentalité des habitants de Kern est stricte, organisée, volontaire et respectueuse de l'ordre établi.

Les dragons de Kern sont considérés par les habitants comme des êtres supérieurs qu'ils sont indignes de déranger. On compte 6 000 dragons à Kern bien connus et honorés et environ un millier qui ont une existence plus discrète. Les dragons de cette cité sont des êtres fiers et ombrageux qui attendent des hommes tranquillité et obéissance. La moitié sont des dragons de pierre, un sixième des dragons du métal, un

sixième des dragons du feu et le reste des dragons des océans et des cités. On compte en outre quelques dragons des vents, de la magie ou de la nature, qui sont une centaine au total.

Us et coutumes

LA VOIX DU HÉRAUT
Chaque midi, l'activité de la ville ralentit et les citoyens écoutent les édits officiels proclamés par le Héraut de Kern. Il est installé au sommet d'une tour du Temple de Pierre, mais de colossaux enchantements sont tissés dans toute la vallée et ses paroles sont

démessurément amplifiées. Ces annonces tonitruantes proclament les nouvelles lois, les châtiments, les volontés de Brorne et les informations concernant la bonne marche de la cité. Cet instant solennel est vécu avec recueillement par de nombreux habitants, mais les étrangers vivront peut-être mal ces annonces assourdissantes. Il est mal vu de se boucher les oreilles durant les édits et on risque la lapidation en pleine rue pour peu que des fanatiques passent par là. En cas d'urgence comme les épidémies, les incendies ou les guerres, des annonces peuvent être faites à tout moment.

LE SEIGNEUR DRAGON

À Kern, tout ce qui touche à la communication avec un dragon est sacré. Regarder un dragon dans les yeux ou lui adresser la parole en premier sont des actes interdits. Les habitants utilisent le terme de Seigneur pour leur adresser la parole et jamais leur nom. De même, un habitant de Kern ne rentrera jamais dans la demeure d'un dragon sauf sur ordre de celui-ci. Les seules personnes passant outre cette tradition sont les Élus que le peuple laisse parler aux dragons comme ils l'entendent.

COÛTUMES VESTIMENTAIRES

Kern est une cité rigide et les codes vestimentaires sont ici très compartimentés. De nombreuses branches des castes disposent de tenues proches d'uniformes, qui permettent une cohésion esthétique. Les protecteurs, les divers corps d'artisanat, les mages et les marchands ont des tenues du même style, sobres et bien découpées. Les matières privilégiées sont la laine, le cuir et la cotte de maille fine. Les couleurs sont ternes et froides (gris, noir, brun, bleu marine ou violet). Les bijoux se limitent souvent aux colliers, lourds, magnifiquement ciselés et rehaussés de gemmes.

LA VIE ET LA MORT

Une naissance est saluée par une cérémonie familiale. Il est de coutume de faire surveiller l'accouchement par le membre le plus âgé de la famille, en mémoire de Brorne qui en tant qu'aîné assista à la naissance de tous les autres Dragons. Il est de plus obligatoire de déclarer une naissance, la cité tenant un compte précis de la démographie.

Lors d'un décès, le corps est signalé aux autorités de la cité, qui prévoient le lieu de la sépulture. Il existe à l'intérieur de la montagne un imposant réseau de galeries utilisé comme

nécropole depuis des siècles. Les corps sont enfermés dans des sarcophages de pierre, alignés de biais dans des niches le long des tunnels. Les frais sont à la charge de la famille, mais les artisans proposent des prix pour toutes les bourses. Il est normal de venir régulièrement se recueillir sur la tombe de ses proches, les croyances locales restant persuadées que l'âme est permanente et peut s'exprimer si le contact reste maintenu entre les personnes.

Économie et politique

ÉCONOMIE

L'économie de Kern repose sur deux piliers : l'artisanat et la caste des protecteurs. L'artisanat est à l'origine de produits manufacturés et d'un savoir-faire sans égal dans le domaine de l'architecture. La caste, avec ses services de police et d'administration, constitue une manne d'argent. Le commerce est équilibré et intense. Kern importe de la nourriture, du bois et du tissu tandis qu'elle exporte du charbon, de la pierre de taille, des objets manufacturés et des armes. Kern subvient à ses propres besoins en fer, les montagnes avoisinantes couvrant les énormes exigences de ses armuriers et forgerons.

POUVOIR

À Kern, la loi est un colossal couperet qui peut tomber à tout moment. Les édits sont nombreux, stricts et lourdement rappelés. Les protecteurs font régner une discipline de fer dans la ville et tout écart est brutalement sanctionné. La justice est rapide, sans appel et parfois un peu excessive. Les châtiments usuels sont l'emprisonnement dans les immenses oubliettes de la ville, le bague minier, les châtiments publics et la peine capitale.

Le pouvoir à Kern est entre les mains de Brorne, qui s'appuie sur plusieurs de ses fils et de leurs Élus pour assurer une pyramide de décision efficace mais pesante. Une douzaine d'hommes contrôlent les différents pouvoirs, se réunissant tous les jours du Roc afin de présenter leurs travaux à Brorne. Ils agissent plus comme des conseillers que comme des chefs, toute décision d'importance restant le privilège du Grand Dragon.

Les membres importants de ce conseil sont : Ugmur Kast, Grand Maître de la caste des protecteurs
Catherine Kerntyt, régente de l'Inquisition

Thorbal d'Ulmir, Premier bâtisseur
Eldrin Magbur, Premier armurier
Gallân-Bred d'Arkis, gouverneur de Kern

Deux conseillers sont en charge du commerce, deux se consacrent à la diplomatie, un à l'agriculture, un à la justice et un à la magie. Il est à noter que seuls deux de ces conseillers ne sont pas des Élus. Il s'agit du diplomate Pellenphar Hôrn et de Gallân-Bred d'Arkis.

Brorne a toujours voulu que Kern soit dirigée par un homme, non Élu, afin de parler au nom de tous ceux qui vivent sans Lien. Depuis six ans, Gallân-Bred remplit cette fonction après avoir quitté celle de Commandeur. Il est d'un naturel froid et pragmatique, son énorme capacité de travail et sa sagesse lui faisant paraître comme une tortue gigantesque, surnom qu'on utilise parfois dans son dos pour se moquer de son manque de chaleur humaine.

FACTIONS INFLUENTES

Les guildes de Kern sont des forces politiques puissantes, de même que les légions de protecteurs ou les questeurs, confréries de juges et de protecteurs dévoués à la justice.

La guilde des bâtisseurs

Sous-unité de la caste des artisans, les bâtisseurs sont mandatés dans tout Kor pour construire, réparer et parfois détruire tous types d'édifices. Ce sont les meilleurs architectes et tailleurs de Kor.

La guilde des sculpteurs

Une petite branche de la caste des artisans a décidé de s'établir à Dorkholm après plusieurs siècles de résidence à Dungard. Brorne et Kezryr n'ont rien déclaré mais les Grand Maîtres de caste ne savent comment prendre ce revirement. L'affaire pourrait faire tache d'huile, les tailleurs de bois réfléchissant à rejoindre Heyra...

La XXIIIe Légion

Également appelée " Chasseurs d'Ombre ", cette légion de protecteurs est sous les ordres de Ferden Hultyr, un formidable Dragon qui voue une haine farouche à Kali et lance régulièrement ses troupes sur des groupuscules suspectés de Fatalisme.

Les Questeurs d'airain

Ces juges itinérants sont des auxiliaires précieux pour les Inquisiteurs, qui recrutent parfois leurs membres parmi cette confrérie majoritairement intellectuelle.

Les Cuirassiers

Cette troupe de protecteurs fanatiques intervient sur tous les champs de bataille de Kor afin de protéger les innocents. Qu'il s'agisse d'une population civile prise entre deux feux, d'écuyers désarmés attaqués par l'arrière ou d'un raid contre une infirmerie de campagne, les Cuirassiers se jettent toujours dans la mêlée en une masse compacte de Boucliers Dragons, balayant tout sur leur passage afin de sauvegarder les innocents. Leur nom est synonyme de sauvegarde et tout général les voyant arriver avant la bataille sait qu'il devra lutter honorablement ou subir le courroux de ces hommes.

LIENS AVEC L'EXTÉRIEUR

Kern occupe une position centrale et abrite le siège d'une caste dont les membres sont présents dans toutes les villes selon une organisation pyramidale très efficace. La diplomatie y est donc active. Kern entretient de bons rapports avec les Marches Alyzées et se félicite de leur unification, gage de stabilité. Les rapports avec Havre sont froids en raison de l'animosité de Brorne envers Szyl. Les autres cités draconiques jouissent de bons rapports, surtout Dungard et Ankar.

L'Empire de Solyr est un allié militaire et le commerce entre les deux cités est important. Des rumeurs récentes font état de colères terribles de Brorne à propos de l'Empire Nésora. Rien n'est officiel mais des croisades pourraient bien être déclarées contre les villes du nord, les plus extrémistes des Inquisiteurs se voyant même partir en guerre contre l'Empire...

À l'usage du voyageur

Kern est organisée en districts portant chacun le nom d'un minéral adapté à sa population. Dès sa création, le pouvoir en place a décidé que les districts seraient attribués par profession selon leur fonctionnalité.

Il n'est pas interdit de s'en séparer mais la ville refuse tout aménagement hors de son quartier attribué.

Il est ainsi interdit de construire une forge dans le district de cristal ou une tour d'observation hors des quartiers prévus pour ce style d'architecture.

Kern compte deux parties : la forteresse, la partie de la ville dans les murailles originelles,

GALLÂN-BRED (suite)

Étoile : Gallân-Bred vient d'être touché par une Étoile et vit depuis plusieurs semaines des rêves récurrents qui le font s'interroger. Il est tiraillé entre ce lien qui se tisse à son insu avec les autres Inspirés et sa loyauté envers Brorne.

Si les dragons de la pierre sont relativement discrets à l'intérieur de Kern, où la rigueur de l'architecture et la discipline imposée par leur père excluent toute démonstration de puissance, leur présence devient plus que tangible aux abords des remparts, où leur ombre protectrice survole les moindres parcelles de roche de cette région montagneuse - une présence qui, à elle seule, suffit à dissuader les envahisseurs potentiels.

GALLÂN-BRED

Gouverneur de Kern

Caste : Protecteurs (Commandeur)

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

Physique : 6
Mental : 5
Manuel : 4
Social : 7

Chance : 2
Maîtrise : 8

Armure : 60
(plaques de Kezryr)
Initiative : 3d

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

Interdit :
La Loi de l'Arme
Privilèges :
Adopté, Autorité, Cuirasse, Influence, Renseignement, Réquisition
Avantages : Force de caractère
Désavantages : Obsession (défendre Kern)

Compétences : Armes contondantes 4, Armes d'hast 6, Armes de siège 6, Armes tranchantes 8, Athlétisme 4, Bouclier 8, Castes 9, Commandement 10, Conn. des dragons 5, Corps à corps 5, Diplomatie 4, Éloquence 7, Équitation 6, Esquive 5, Histoire 5, Intimidation 7, Investigation 6, Lire et Écrire 6, Lois 10, Natation 3, Premiers soins 5, Psychologie 5, Stratégie 6 (Manœuvre 8), Vie en cité 7

plus sombre et ancienne et la ville extérieure qui est le fruit de l'expansion des hommes et de leur désir de vie à l'air libre.

LES QUARTIERS

Le district de granit

Ce district de la forteresse comprend les bâtiments militaires, les salles d'entraînement et le Château, bastion des protecteurs. Les rues de ce district sont un peu plus larges afin de permettre les manœuvres des troupes. L'architecture y est martiale, fonctionnelle et oppressante.

Les commerces qui s'y trouvent sont des auberges et des tavernes ainsi que le siège de quelques compagnies de mercenaires.

Le district de fer

Ce district était normalement enclavé dans la forteresse mais il a dû se scinder devant son agrandissement. On distingue donc l'Ancien, abritant les vendeurs et les négociants d'armes et le Nouveau qui accueille les forges et les fourneaux des artisans du métal mais aussi les verriers, potiers et autres briquetiers. Le Nouveau est situé dans le haut de la ville extérieure, noir de la suie des fours et souvent parcouru de fumées grasses. On compte plusieurs entrepôts et des porteurs et charretiers vont et viennent perpétuellement.

L'Ancien est constitué de petites échoppes serrées dans l'ombre des venelles. Les rues sont sillonnées de guerriers et de protecteurs en quête d'une arme ou d'une armure particulière.

Le district de rubis

Ce petit district de la ville extérieure rassemble les tavernes les plus bruyantes, les tripots et les bordels. Il est le seul lieu de Kern où l'ambiance se relâche un peu et où il règne de l'animation. On trouve ici les guerriers les moins disciplinés, les voyageurs et certains marchands. Sans être un coupe-gorge, c'est un quartier où sont rassemblés les citoyens les plus discutables et où règne le danger. Les protecteurs patrouillent de façon irrégulière, semblant préférer un quartier chaud unique bien surveillé qu'une nuée de fauteurs de troubles disséminés.

Le district d'émeraude

Ce district de la ville extérieure se consacre au commerce alimentaire et à l'agriculture. On trouve ici de nombreux négociants en grains, viandes et fruits. Les résidents sont

des artisans, des paysans de montagne et des porteurs. Ce quartier est vaste et sûr, de nombreuses milices patrouillant entre les entrepôts et les ateliers. Une partie du district se compose de longs tunnels où se trouvent des champignonnières et où l'on fait vieillir un fromage, le bleu de Kern.

Le district de saphir

Ce district de la forteresse est dédié aux travaux d'eau. Il y coule un énorme torrent de montagne qui se divise largement en plusieurs petites cascades. On y trouve les blanchisseurs, tanneurs et porteurs d'eau. Avec le temps, ce quartier artisan est devenu le repaire des adeptes d'Ozyr qui ont obtenu de construire une petite chapelle au milieu de la cascade. On y trouve donc de nombreuses académies, bibliothèques et échoppes d'écrivains publics. C'est un quartier d'escaliers et de rues en échelle, serrés le long de la cascade.

Le district de cristal

Ce petit district de la forteresse compte quelques-uns des bâtiments les plus extravagants de la cité. Certains sont moulés à même la montagne, d'autres scintillent de mille cristaux mouvants montés en murs et certains sont même faits de verre enchanté. C'est le quartier des mages, des enchanteurs et des érudits de l'art de Nenyra. On y trouve de nombreuses statues de la Chimère mais aucun sanctuaire.

Le district de diamant

Ce district est à cheval sur les deux parties de la ville. Il rassemble une bonne partie de la population, des serviteurs et des auberges. Il est dédié au commerce et le marché qui s'y trouve propose toutes les marchandises. Quantité d'échoppes s'y assemblent, mais les meilleurs armuriers et forgerons sont dans l'ancien district de fer. Il n'y a pas ici d'ateliers ou de manufacture, toute fabrication se déroulant dans les autres districts. C'est le quartier le plus animé et le plus riche, agréable par sa population mais toujours oppressant dans son architecture figée.

SITES PARTICULIERS

LE CHÂTEAU

Cette colossale citadelle forme le sommet de la forteresse. Elle compte cinq tours en cône

tronqué, une à chaque angle des murailles et une énorme sur la façade formant l'entrée principale. On trouve ici l'académie militaire, les forges de la caste, les casernes et les administrations de la colossale organisation de Brorne.

L'accès en est réglementé et normalement interdit aux civils. Le Château est le sanctuaire ultime de la caste et ses principes sont appliqués au pied de la lettre dans une ambiance légionnaire.

LE TEMPLE DE LA PIERRE

Situé près de l'entrée, ce temple comporte trois parties : un monastère où l'on trouve des Prodiges attachés à Brorne, des mages reclus et des mystiques qui choisissent de vénérer le Dragon de la Pierre.

Le Temple, une tour ronde très large et légèrement conique, qui contient un double hémicycle autour d'une statue de Brorne de près de dix mètres de haut, chef-d'œuvre d'un sculpteur Élu.

La tour du Héraut se dresse au dessus du Temple. Son sommet est une plate-forme circulaire où se trouve un portique de pierre protégeant un pupitre de marbre.

LA HAUTE COUR DE JUSTICE

Ce vaste édifice juridique est le seul de son type dans tout Kor. Sous ses voûtes silencieuses se trouve la quintessence de la justice. La Cour, qui compte les meilleurs juges et dont le verdict surpasse en général ceux des autres tribunaux du monde, la Bibliothèque des lois qui possède un exemplaire de chaque loi du monde et l'Académie de justice, qui forme les protecteurs aux rudiments de la loi et inculque aux Inquisiteurs un enseignement très poussé.

LES HALLS DES SPLENDEURS

Ce vaste édifice rassemble les meilleures formes d'art minéral du monde. On y trouve les plus belles statuettes, maquettes de bâtiments, frises et bas-reliefs de Kor. Tout ce qui est artistique et constitué de pierres est présent ici.

On trouve des modèles réduits des plus célèbres bâtiments du monde et des copies d'œuvres immobiles.

Ce bâtiment est la fierté de la branche architecturale de la caste des artisans, dont de nombreux membres déambulent ici afin d'enrichir leur savoir.

C'est un édifice public et l'un des rares "musées" du monde.

Les temples draconiques

KRORYN

Dans le district de rubis se dresse une tour à la forme torturée, taillée dans un geyser de lave figée. Il est décoré de mille oriflammes et glorifie les plus grands généraux du monde, représentés par des statuettes.

BRORNE

Le Temple de la Pierre est le sanctuaire de Brorne. Le temple est le seul bâtiment ouvert au public.

KEZYR

Dans l'ancien district de fer se dresse une tour ronde de fer forgé, qui rassemble de superbes statues de métal de toutes tailles.

OZYR

À mi-hauteur du torrent, trois tours de forme inégale sont soudées à la paroi. Leur toit est percé en de gigantesques entonnoirs, qui permettent de créer à l'intérieur de surprenantes colonnes d'eau.

LES ÉCAILLES

Fier et puissant, Brorne sait se souvenir de son père. Lorsqu'est venu pour lui le temps de trouver un refuge afin de méditer et de trouver le repos, il sentit d'instinct le besoin de la proximité de Moryagorn. Le premier fils a donc élu domicile dans les plus hautes montagnes des Écailles, dans un profond réseau de cavernes et de grottes. Ce repaire est immense et nul mis à part Brorne n'en connaît tous les secrets. On dit que ce refuge communique avec des lieux fabuleux, des cavernes pleines de bijoux, des cascades de cristal figé et des vallées immaculées où jamais l'homme n'a porté le regard.

Le repaire de Brorne dispose d'une entrée connue, un peu au-dessus de Kern et à flanc de falaise. Il faut voler pour y accéder et nul n'a jamais osé braver le repos du Dragon de la Pierre. On dit que plusieurs tunnels communiquent avec le Château. Rencontrer Brorne en son repaire est impossible, mais ses fréquentes incursions en ville ou sa présence régulière au Château permettent de solliciter une audience. Les délais sont variables en fonction de la demande, tout comme la réponse.

Il existe une rumeur à Kern comme quoi ce petit district serait constitué des pires bouges, des sombres guildes d'assassins et des trafiquants les plus innommables. On le dit caché sous Kern, abrité dans de sinistres galeries où se mêleraient voleurs, tueurs et contrebandiers. Ce serait un lieu de sinistres pratiques, où des membres corrompus des castes rendraient grâce au Fataliste par de macabres orgies. Fruit de tous les fantasmes et de toutes les exagérations, ce district n'existe probablement pas, se résumant sûrement à quelques tripots de cave et à un ou deux tunnels protégeant des receleurs.

LA PROVINCE DE KERN

Kern est une terre de montagnes et ses reliefs escarpés, s'ils lui donnent un paysage superbe, n'en font pas moins une terre hostile. Les villages sont isolés durant l'hiver, les routes serpentent à flanc de montagne quand elles ne sont pas de simples sentiers. Les animaux sauvages et les peuplades dégénérées des premiers ges sont nombreux et rusés, endurcis par des siècles de survie. Le climat est tempéré, mais les nuits en haute montagne subissent souvent des températures glaciales. L'été est la seule saison active, les troupeaux et les récoltes prospèrent à cette époque pour assurer la subsistance des villages.

Le pouvoir et la politique dans cette région sont largement teintés d'autarcie gérée selon les lois immuables de la cité draconique. Chaque village dispose de sa hiérarchie, de ses protecteurs et reçoit souvent la protection d'un dragon s'il honore les lois de Brome.

GIX

Cité des mages de la pierre, Gix est située à deux cents kilomètres au nord de Kern. Une route sinueuse et pavée y conduit. Gix est semi-troglodyte, construite dans une faille asymétrique. La falaise est barrée d'une fissure colossale et son bord est n'atteint que la moitié de la hauteur de l'ouest. Contre la paroi ouest, sur le plateau est et au long de l'abîme, la cité dresse ses tours et ses maisons de pierre

brute entièrement modelés dans la roche par la magie. Des arches magnifiquement sculptées rejoignent les deux lèvres de la faille au fond de laquelle gronde une résurgence d'eau qui forme le torrent de Ggardeth.

La gravité est magiquement modifiée à Gix et les visiteurs devront s'habituer à évoluer lourdement durant les premiers temps de leur séjour. Gix est célèbre pour son Académie de la pierre. Sir Agathorn, Grand Mage de la Pierre, en est le magistrat, mais il se fait souvent représenter par son régent, le seigneur Bram Pardeyn.

DORKHOLM

Véritable ambassade de Dungard, dirigée par Thorbal d'Ulmir, Dorkholm est située à soixante-dix kilomètres au sud-ouest de Kern. Elle abrite la branche architecturale de la caste des artisans, regroupant les ordres des maçons, architectes, tailleurs et sculpteurs. Dorkholm est une cité classique dans sa conception, largement fortifiée, et abritant une population majoritairement citoyenne. Les ressources de la ville reposent essentiellement sur ses exportations d'œuvres, la présence de la guilde des bâtisseurs et la vente de minéraux rares et de gemmes dont les montagnes alentours sont porteuses. Dorkholm est une cité riche, où règne une ambiance studieuse et bon enfant, les artistes vivant entre eux avec leurs codes et leurs usages, ce qui leur permet de donner la pleine mesure de leur talent.



LA FORTERESSE DES NEUFS PICS

La Forteresse des Neufs Pics est le siège mythique de l'Inquisition. Nombre de ses membres n'en ont même jamais contemplé les murailles tellement le lieu est difficile d'accès. À plus de cinq cents kilomètres de Kern, bien après la fin des routes, la forteresse se dresse entre neuf éperons rocheux, suspendue au-dessus d'un gouffre par des arcs-boutants hauts comme deux hommes. Ses tours en sont courtes et massives, ses créneaux polis, rendus brillants par le gel. L'air est raréfié et blesse les poumons, mais au cœur de cet enfer glacé, les plus féroces et les plus intelligents des Inquisiteurs de Kor tracent les plans d'une lutte acharnée contre le désordre, les déviances, le Fatalisme et l'Humanisme... La vie y est cloîtrée à la manière des moines, la robe de cuir formant l'uniforme de tous. La forteresse n'est référencée sur aucune carte et le voyage pour l'atteindre est dit-on une quête unique.

LES ÉCAILLES DE BRORNE

" Brorne n'est pas le Seigneur de la Pierre : il est le sol, la terre, la matière première de toute chose... "

- Heyra

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

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

De par le monde

Monolithe

Monolithe est aussi appelé la Montagne Vivante. Cette créature vivrait loin dans les terres du nord, au sommet de la plus haute des montagnes du monde. C'est un titan gigantesque, endormi depuis des siècles, dont le corps est encastré dans la montagne. On le dit détenteur de grands secrets concernant le monde.

Beaucoup ont tenté de partir en quête des connaissances de cette étrange créature. Mais les terres du nord sont sauvages et perfides. De plus, la montagne recèle bien des dangers et le terrain y est particulièrement dangereux. Ceux qui arriveraient au sommet doivent encore affronter les gardiens du titan, des gargouilles extrêmement puissantes. On raconte qu'un jour, Monolithe s'éveillera et fera trembler la terre.

Beaucoup de sorciers effectuent des recherches pour savoir s'il est possible de prendre le contrôle d'une telle entité. La légende veut que Monolithe ait été créé par Brorne et Kroryn à l'aube des temps. Mais la puissance de leur création était telle qu'ils préférèrent l'endormir à tout jamais au cœur d'une montagne.

La caverne de Moryagorn

Il existerait, quelque part dans le monde, une caverne prodigieuse où on pourrait entrer en contact avec l'esprit du monde, celui de Moryagorn. Il n'existe que quelques textes fragmentaires au sujet de cette grotte. Les récits de certains voyageurs font état d'une ouverture béante sur le flanc d'une montagne, ouverture délimitée par deux gigantesques piliers évoquant deux canines. Des érudits pensent même qu'il s'agirait de la gueule de l'Être Primordial.

La caverne serait riche en nombreux filons de matières précieuses. Mais il y vivrait d'étranges créatures grotesques, d'une laideur repoussante, et qui passeraient leur temps à sculpter les cavernes.

Certains affirment que celui qui parviendrait à éveiller l'esprit de Moryagorn pourrait apprendre tous les secrets du monde et acquérir une puissance qui n'aurait d'égale que celle des Grands Dragons.

Les neufs colonnes d'Airain

Au bout du monde, au sommet d'un très haut plateau presque inaccessible, on peut découvrir les Neufs Colonnes d'Airain, chacune contenant une partie de l'essence même des neufs Grands Dragons.

Ces colonnes confèreraient à celui qui en perce les secrets d'immenses pouvoirs. Pour cela, il faut bien entendu pouvoir vaincre le gardien de ce lieu, un dragon à neufs têtes, chaque tête représentant un des neufs Grands Dragons.

La vallée du colosse

Dans sa jeunesse, Brorne, assez peu doué pour l'art, aurait façonné une grande vallée pour pouvoir y entreposer les œuvres de ses frères et ses sœurs. Sculptures, merveilles de la nature, fleurs enchantées, armes et objets faits de métaux fabuleux, etc., seraient précieusement conservés dans cette vallée d'une montagne inconnue. Brorne aurait oublié jusqu'à leur existence.

La vallée serait elle-même un véritable paradis à la végétation luxuriante et imprégnée d'une magie fantastique. Le seul problème est que cet endroit est gardé par un colosse de pierre gigantesque qui se charge de tenir à distance tous les intrus.

Les vestiges de la cour d'ébène

Alors que d'innombrables compagnies d'aventuriers ont voué leur existence à la recherche de la mythique Cité des Immortels, dont les tours gigantesques parsèment les récits des historiens et les légendes contés aux plus jeunes, il est un autre lieu, moins connu, dont seuls quelques observateurs attentifs ont appris l'existence. Bien avant que les premiers conflits n'éclatent entre les Grands Dragons, il est dit que Brorne, empli de méfiance à l'égard de Kalimsshar et de ses autres frères, choisit une poignée d'Immortels et érigea pour eux un palais titanesque. Là, sous la forme d'un sage aux dimensions divines, il passa de longues années à leur conter l'histoire du monde, les secrets des Grands Dragons, la naissance de leur race et les signes qu'il lisait dans le cœur de l'Être Primordial. Les castes n'étaient pas encore créées que déjà Brorne transmettait son savoir et livrait aux premiers hommes les valeurs de la Terre.

De ces Immortels et de leur palais, il ne reste aujourd'hui que des ruines, mais l'acharnement des questeurs prouve qu'il subsiste encore un espoir - et peut-être même un passage vers les hautes salles d'ébène. Le fait qu'aucun aventurier n'ait jamais rapporté son témoignage ne prouve pas que les remparts de la Cour de Brorne, que l'on dit située dans les plus hautes Écailles, n'ait jamais été découverte...

Les écailles insoupçonnées

Les bâtons de pétrification

Ces puissants objets magiques furent créés par les premiers magiciens que Brorne ait formés. Ils furent enchantés à partir d'un étrange bois fossile que l'on ne trouve qu'au sommet des plus hautes montagnes.

Description

Ces bâtons, d'une longueur d'un mètre cinquante, sont faits d'une pierre extrêmement résistante et particulièrement légère. Ils se manient exactement comme un banal bâton de bois.

Pouvoirs et capacités

Un bâton de pétrification inflige des dommages égaux à FOR +5 +1D10, mais son véritable pouvoir permet à celui qui le possède de pétrifier un adversaire touché par l'objet magique. La victime, à chaque fois qu'elle subit des dommages, doit effectuer un jet de Physique + Résistance contre une Difficulté égale aux dommages infligés. Si elle échoue, elle perd 1 point de Coordination et se sent engourdie. Si sa Coordination tombe à 0, la victime est pétrifiée. Chaque point de Coordination perdu peut être regagné au rythme de 1 point par heure. Un personnage pétrifié l'est pendant 1D10 tour(s). Durant ce délai, il reste capable d'utiliser la plupart de ses pouvoirs mentaux, mais devient incapable de parler si sa Coordination descend à 1.

Les talismans de ralentissement

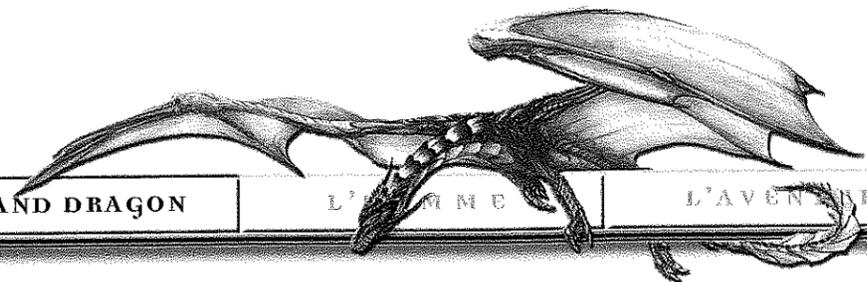
Ces talismans, enchantés par la magie de la pierre, furent inventés par un enfant de Brorne. Il les offrit à ses élèves les plus doués pour qu'ils les utilisent afin de neutraliser des adversaires au lieu d'être contraint de les tuer. Malheureusement, la plupart de ces étudiants furent tués pendant les grandes guerres et les talismans ont été éparpillés dans la nature.

Description

Ces talismans sont en pierre et sont gravés de runes complexes. Ils mesurent quelques centimètres de diamètre.

Pouvoirs et capacités

Un talisman peut être utilisé sur n'importe quelle cible située à moins d'un nombre de mètres égal à la Volonté du détenteur.



sites et objets
enchantés

Les squelettes de pierre ont les caractéristiques suivantes :

FOR : 9 RÉS : 10
INT : 1 VOL : 10
COO : 8 PER : 6
PRÉ : 1 EMP : 1

Physique : 6
Mental : 4
Manuel : 1
Social : 1

Armure : 10
Initiative : 4d

Seuils de Blessure :
Blessé (01-40) OO
Mort (40+) O

Compétences : Armes
(au choix) 7, Esquive 6

La victime doit réussir un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté égale à la somme de Mental + Volonté du détenteur. Si elle échoue, elle perd 1 dé d'Initiative pendant 1D10 tour(s). On peut utiliser plusieurs fois le talisman sur la même cible, mais on ne peut réduire son initiative en-dessous de 1 dé.

Le manteau d'invulnérabilité
Valris Hrod était un valeureux protecteur qui consacrait sa vie à la lutte contre le Fatalisme. Ses exploits étaient nombreux et les fidèles de Kalimsshar le craignaient. Combattant redoutable, aucun Fataliste n'arrivait à le vaincre. Des sorciers de l'Ombre le maudirent pendant qu'il ravageait leur temple. Valris fut frappé d'un mal terrible qui le rendait particulièrement sensible aux blessures. La moindre égratignure était pour lui une blessure grave. Brorne fit alors fabriquer un manteau qu'il lui offrit et qui le protégeait de la plupart des blessures. Quand Valris mourut, son corps se pétrifia.

Description

Ce manteau est gris comme la pierre et pèse 20 kg. Il est fait d'un tissu magique dont chaque fibre est enchantée par la magie de la pierre.

Pouvoirs et capacités

Ce manteau augmente de 2 la Résistance de son possesseur tant que ce dernier le porte, et lui confère une protection égale à celle d'une armure de plaques. Par contre, si le détenteur de cet objet vient à mourir, il est immédiatement changé en pierre.

Les fragments de pierre

Le Peuple des Montagnes a pour habitude d'arracher les dents de ses défunts et de les enchanter grâce à la magie de la pierre. Il rend ainsi hommage à Brorne en offrant ses morts au Grand Dragon. Ces dents permettent d'invoquer des esprits de la pierre particulièrement redoutables.

Description

Les dents ont une teinte grisâtre et sont couvertes de symboles cabalistiques complexes.

Pouvoirs et capacités

Quand une dent est jetée à terre, volontairement ou non, elle invoque un esprit de la pierre qui prend la forme du squelette de

la personne décédée. Ce squelette est fait en pierre. Il combat pour celui qui l'a appelé jusqu'à ce qu'il soit détruit ou qu'il n'y ait plus d'ennemis à affronter. Une dent utilisée est détruite.

Les squelettes peuvent utiliser armes et boucliers si on leur en fournit.

La masse d'Ulandyr

Ulandyr fut un grand guerrier de Brorne qui vécut au sixième siècle après le début des grandes guerres. Il combattait avec une masse terriblement puissante, capable de faire trembler la terre.

Cette arme mythique disparut au cours de l'ultime bataille entre Kroryn et Brorne.

Description

La masse est faite d'un alliage de métaux tout à fait impossible à obtenir naturellement. C'est une arme à deux mains très lourde - 6 kg - qui exige une Force minimum de 7 pour la manier sans pénalité.

Pouvoirs et capacités

La masse se manie comme une masse à deux mains normale mais inflige des dommages de FORx3 +8. De plus, si on l'utilise pour frapper le sol, elle déclenche une sorte de séisme dans un rayon égal aux dommages infligés en mètres. Toutes les choses inanimées qui se trouvent dans la zone s'écroulent si elles ne sont pas solidement bâties. Toutes les créatures vivantes doivent effectuer un jet de Manuel + Coordination contre une Difficulté égale aux dommages pour ne pas tomber.

La corne de Balzar

Pendant les grandes guerres, les troupes du Fatalisme affrontèrent à maintes reprises celles de Brorne. Ces dernières n'hésitaient pas à animer par magie des monstres de pierre qui ravageaient les armées adverses. Balzar était un puissant sorcier fataliste. Il créa une corne redoutable, capable de faire éclater la pierre.

Description

On raconte que la corne de Balzar a été taillée dans une dent de Kalimsshar. Elle est donc faite d'un ivoire indestructible, veiné d'argent, d'or et de Sombre Acier. La corne est lourde - 2kg - et imprégnée de la magie fataliste.

Pouvoirs et capacités

Tout individu qui utilise la corne pour la première fois gagne automatiquement 1 point de Fatalisme dont il ne peut pas se débarrasser normalement. La corne est une arme redoutable qui fait éclater la pierre sur une centaine de mètres autour de son utilisateur. La roche qui éclate projette des fragments sur 1D10 mètre(s) en infligeant 2 dés de dommages à toutes les cibles présentes. Toutes les créatures de pierre subissent 5 dés de dommages.

Les écailles de Brorne

Brorne offre aux meilleurs protecteurs des boucliers fabriqués à partir de ses propres écailles. Seuls de rares Élus peuvent recevoir ce présent mais beaucoup de ces boucliers ont été perdus au cours des siècles. Un bouclier de Brorne se reconnaît immédiatement et son détenteur a intérêt à être digne de le porter. Il doit surtout pouvoir le conserver.

Description

Ces écailles sont des Boucliers Dragons normaux mais ils sont incrustés d'éclats de différents minerais.

Pouvoirs et capacités

Un bouclier de Brorne offre une protection de 30 pour un poids de 4 kg. On ne peut en aucun cas l'altérer. Ces boucliers sont indestructibles, ce qui implique que l'Indice de protection ne se réduit pas au fil des dommages infligés - le porteur ne subit donc que les dommages excédentaires.

Les cristaux de savoir

L'existence de la Caverne de Moryagorn est longtemps restée une légende, mais la caste des mages a récemment apporté la preuve que ce lieu, réputé pour ses gisements de minerai et de gemmes enchantées, était bien plus qu'une simple rumeur populaire. Il y a une dizaine d'années de cela, Tanya Kyn, puissant mage de la terre, vint trouver les autorités de Griff qui, en proie à un litige territorial avec les Zâls, craignaient l'amorce d'une guerre. L'arrivée d'un mage surprit les responsables de la cité, qui s'attendaient à la venue d'un médiateur de la caste des érudits, mais Tanya fut tout de même conduite sur le lieu du conflit, un tertre bordé par un fleuve dont les Zâls revendiquaient la propriété. Là, elle sortit de sa sacoche une gemme flamboyante qu'elle planta rituellement dans le sol et entra en méditation.

Tous les spectateurs entendirent alors une voix caverneuse, grondante comme un tremblement de terre, qui parut s'élever de la gemme pour rendre leur bien aux Zâls. Nul ne contesta cette décision.

Description

Les cristaux de savoir ne sont que d'infimes éclats de la roche qui, dit-on, tapissent les parois de la Caverne de Moryagorn. Leur couleur est variable, et nul ne sait combien de ces gemmes sont actuellement en possession de la caste des mages, mais toutes les pierres ont en commun cet éclat lumineux, parcouru de feu et d'énergie, qui suffit à révéler leur nature profondément magique. Cette clarté s'intensifie dès que les gemmes sont mises au contact de la terre - rituel qui semble capable de déclencher leur formidable pouvoir. La gemme de Tanya mesurait une dizaine de centimètres de long, mais les mages prétendent en souriant que tous les cristaux ne sont pas aussi modestes.

Pouvoirs et capacités

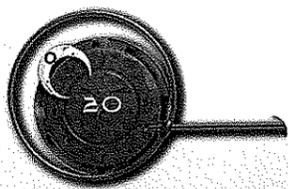
Une fois plantés dans le sol, les cristaux permettent à leur utilisateur d'obtenir une réponse à une question concernant l'endroit et ses environs.

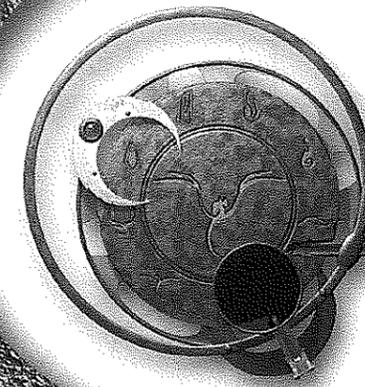
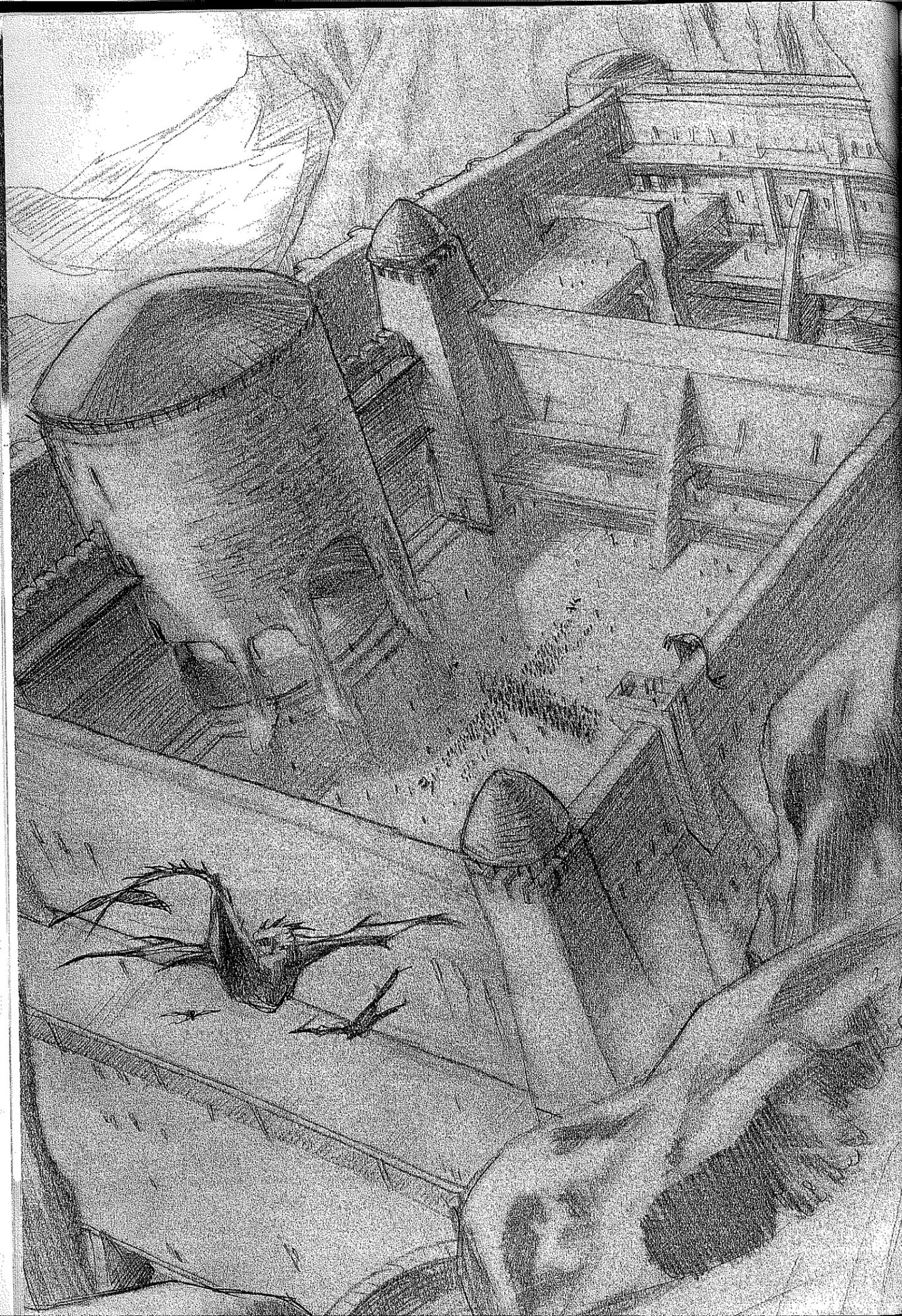
Cette faculté psychométrique n'est limitée que par la force de volonté du porteur, car les visions transmises par la gemme sont parfois trop violentes, trop brutales pour un simple esprit humain.

Pour utiliser la gemme, il faut effectuer un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 15, qui peut être augmentée de 5, voire de 10, selon la précision de la question ou l'éloignement dans le temps de l'événement recherché.

Ensuite, pour supporter la vision, l'utilisateur doit effectuer un nouveau jet de Mental + Volonté contre la Difficulté du jet précédent + 5. Si ce jet est raté, il devient aveugle pour le reste de la journée et se voit incapable d'utiliser ses facultés requérant la concentration ou la volonté - comme le lancement de sortilèges, l'activation de dons ou de capacités surnaturelles, etc.

Une seule utilisation du cristal est possible par jour.





L'HOMME



LA CASTE DES PROTECTEURS

*" Nous sommes le
bouclier des faibles. "*
- Ugmar Kast

La fondation

Tailleurs de pierre, architectes et maçons : certains artisans peuvent choisir d'accepter le double patronage de Kezyr et de Brorne. Dans ce cas, ils peuvent recevoir des avantages des deux Grands Dragons mais doivent se plier aux exigences techniques et aux Interdits de chacune des castes.

La caste des protecteurs fut la dernière à être instituée par les Grands Dragons. À l'origine, Brorne recueillait les combattants et les artisans qui n'avaient pas choisi Kroryn et Kezyr. De nos jours, les tailleurs de pierre, les architectes et les maçons revendiquent encore le double patronage de Kezyr et de Brorne. Bien qu'ils fassent partie de la caste des artisans, il n'est pas rare que certains d'entre eux soient liés à des dragons de pierre et reçoivent certains dons de Brorne (voir carrières spéciales).

En ce qui concerne les combattants, les choses évoluèrent différemment. Après la grande réconciliation entre hommes et dragons, beaucoup se lancèrent à la recherche des sanctuaires des Grands Ailés. Déjà, à cette époque, il existait une rivalité entre les humains qui considéraient que Brorne était le plus apte à enseigner les disciplines martiales et ceux qui estimaient que Kroryn n'avait pas d'égal en ce domaine.

Mais les deux Grands Dragons avaient également une vision totalement différente de l'art de la guerre. Chacun d'eux rejeta un certain nombre de candidats qui allèrent grossir les rangs du camp adverse.

Ceux qui restèrent auprès de Brorne furent soumis à une discipline de fer et apprirent avant tout à opérer en petites unités particulièrement disciplinées, dont la spécialité était la défense et non l'attaque. Alors que les mercenaires de Kroryn louaient leurs services à toutes les nations du monde, les troupes de

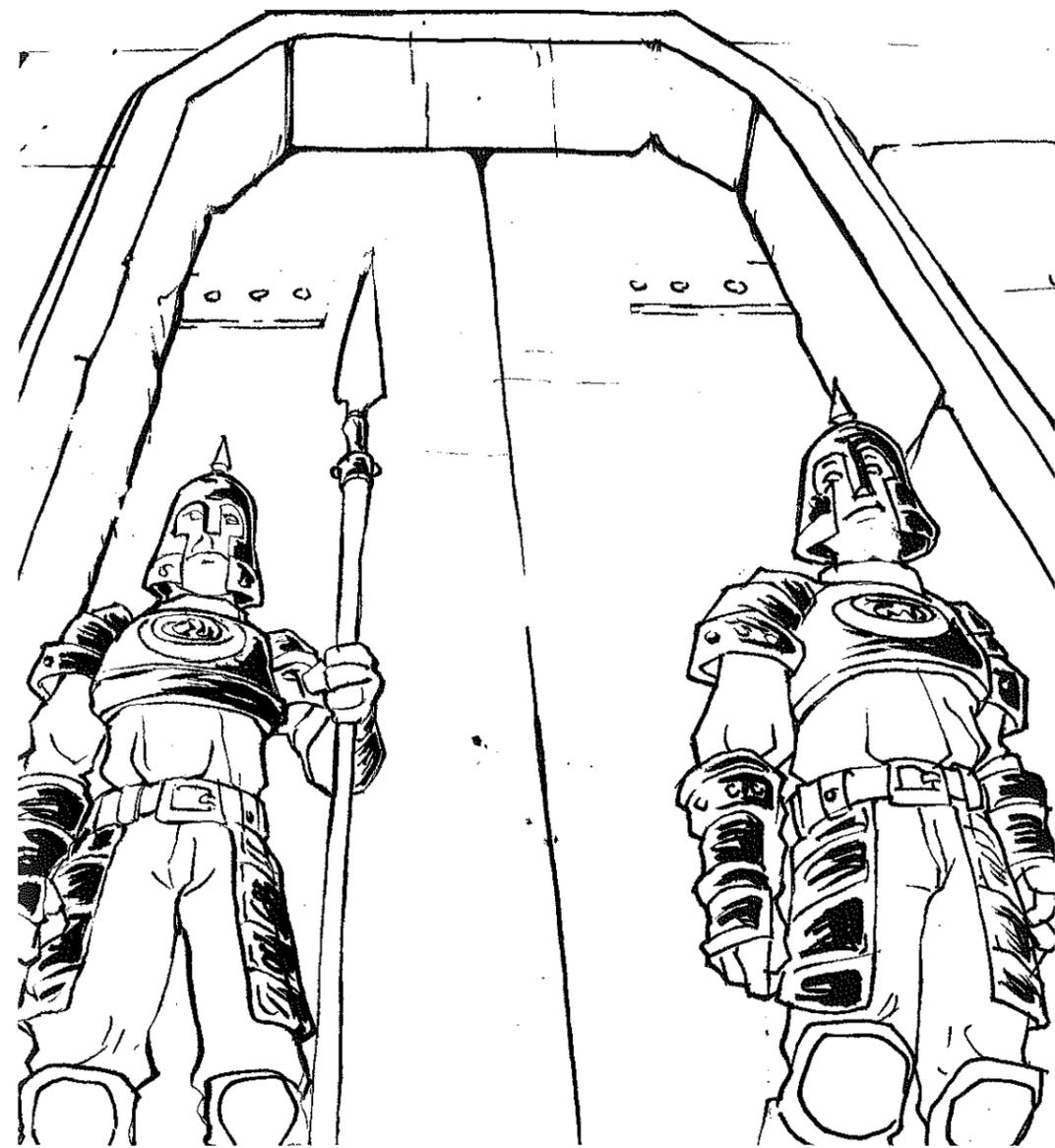
Brorne étaient encore peu nombreuses et restaient cantonnées dans les cités du Seigneur de la Pierre.

Il fallut attendre le début des grandes guerres pour que les premiers soldats du premier fils de Moryagorn soient envoyés dans toutes les grandes villes afin d'assurer la protection des communautés humaines. Combattants de Kroryn et fidèles de Brorne s'affrontèrent à maintes reprises et la rivalité qui les opposait ne fit que croître. C'est alors que la caste des protecteurs vit le jour afin de différencier clairement les deux tendances.

La caste des protecteurs a, pendant très longtemps, été dirigée par un des enfants de Brorne. Tundalstyr fut le seul dragon à porter le titre de Grand Maître de la caste. Il établit une hiérarchie particulièrement stricte qui n'a pas beaucoup évolué en plusieurs siècles. Tundalstyr était un dragon particulièrement sévère qui n'hésitait pas à occire ceux qui se montraient indignes des dons de Brorne. Il fut tué au cours de l'affrontement entre Brorne et Kroryn, qui marqua la fin des grandes guerres.

L'instauration des corps de métier

Après cet âge sombre, Brorne décida d'assouplir sa politique et désigna un humain à ce poste. Pourtant, les hommes continuèrent d'appliquer un règlement particulièrement strict et la vie des protecteurs resta à peu de chose près tout aussi difficile.



Soumis à une discipline de fer, les membres de la caste de Brorne sont sûrement les plus obéissants et les plus respectueux de la hiérarchie de tous les citoyens. Leurs armures et leurs marques de caste laissent peu de place à l'originalité, et même à l'individualité, car le Grand Dragon de la Pierre privilégie l'unité de corps à l'exploit héroïque.

Takeshm Le Gris, troisième Grand Maître de la caste, devint célèbre en créant les Légions de Pierre, des corps d'élite qui n'étaient pas cantonnés dans une ville précise mais pouvaient être envoyés n'importe où pour renforcer les défenses d'une cité amie. Parallèlement, la caste des protecteurs se spécialisa dans la formation de petites unités de protection capables aussi bien d'organiser et de renforcer les défenses d'une communauté que de faire respecter la loi et d'assurer la paix civile. La plupart des miliciens sont aujourd'hui des fidèles de Brorne ou, tout du moins, sont formés par eux.

La formation particulièrement stricte qu'ils reçoivent a contribué à ce que les protecteurs se sentent chargés d'une mission auprès des autres peuples. Ils se considèrent comme les membres d'une élite, supérieurs au commun des mortels et seul rempart contre le chaos. Ils sont particulièrement fanatiques, obéissent aveuglément à leurs supérieurs et respectent scrupuleusement leur hiérarchie. De plus, ils sont entièrement soumis aux dragons. Il est bien rare qu'en cas de désaccord entre humains et ailés, ils donnent tort à ces derniers.

En 86, Mars Exutor, le conseiller humain de Brorne portant le titre de Haut Protecteur, créa l'Inquisition en représailles à l'assassinat de son dragon par les Humanistes. Depuis, la caste forme des spécialistes chargés de lutter par tous les moyens contre les déviances humaines que sont le Fatalisme et l'Humanisme.

La structure interne

Les membres de la caste des protecteurs sont triés sur le volet. On considère donc que le fait d'être accepté en son sein est déjà un honneur. Chaque candidat doit choisir une carrière bien précise et il est presque impossible d'en changer. Généralement, ceux qui veulent choisir une autre orientation quittent la caste.

Le soldat

La carrière de soldat est une des plus pratiquées de la caste. On y forme la plupart des protecteurs qui constitueront le gros des troupes envoyées à droite et à gauche pour assurer la défense des villes. Les soldats les plus doués peuvent rapidement grimper les échelons de la hiérarchie militaire.

Le légionnaire

Les légions sont constituées de l'élite des soldats. Un légionnaire est craint mais on le respecte plus que tout autre protecteur. Ils suivent un entraînement beaucoup plus dur que les autres soldats. La moindre faute est sévèrement sanctionnée. Un légionnaire se doit d'être l'incarnation des enseignements de Brorne.

Le garde du corps

Cette profession attire peu d'individus car elle souffre d'un important manque de prestige. Tout à fait immérité d'ailleurs car ses membres comptent parmi les meilleurs soldats du royaume et, bien souvent, on leur confie des responsabilités écrasantes. Ils peuvent être employés pour protéger des dignitaires, pour escorter des convois marchands ou porter des messages de la plus haute importance.

Le milicien

Spécialisés dans la protection civile et le maintien de l'ordre, ces protecteurs ne participent que très rarement à de grandes batailles. Leur lot quotidien consiste à régler

les petites escarmouches, à surveiller les alentours des cités et à lutter contre les criminels. Ils participent généralement aux affaires des villes qu'ils protègent.

L'inquisiteur

Les Inquisiteurs sont recrutés parmi les Lieutenants. Ils sont généralement sélectionnés pour leur fanatisme et leurs brillants résultats. Certaines mauvaises langues affirment que beaucoup d'Inquisiteurs sont engagés grâce à leurs relations ou celles de leurs parents. Tout nouveau candidat doit suivre un entraînement d'une année. Il sera alors jugé par Brorne ou ses représentants. S'il est digne de rejoindre les rangs des Inquisiteurs, on lui remettra les symboles sacrés de sa fonction. Sinon, il reprendra ses fonctions habituelles mais en bénéficiant d'une promotion.

L'instructeur

Choisis à partir du grade de Lieutenant, les instructeurs abandonnent la gloire des champs de bataille pour se consacrer à la formation des futurs soldats. Ils jouissent d'une excellente réputation, surtout quand des élèves de leurs écoles se distinguent en service commandé. On a coutume de dire qu'un bon instructeur vaut une légion entière.

Le stratège

Rivaux des stratèges de Kroryn, ceux de la caste des protecteurs jouissent d'un plus grand prestige. Cependant, ils ont une approche beaucoup plus globale des problèmes militaires et on leur reproche souvent de ne pas se soucier assez des individus. Les pertes humaines ne signifient pas grand-chose pourvu que l'objectif est atteint. De plus, leur spécialité est l'organisation des défenses et non des assauts.

L'ingénieur militaire

Cette profession tient à la fois du stratège et de l'architecte. L'ingénieur militaire a pour charge d'utiliser les ressources du terrain pour assurer la meilleure défense possible. Ils sont spécialisés dans la construction des fortifications.

Le protecteur itinérant

Le protecteur itinérant est un solitaire qui parcourt le monde afin d'apporter son aide aux communautés isolées. Il est également le porte-parole de Brorne et se doit donc d'incarner ses valeurs.

ORGANISATION ET HIÉRARCHIE

L'organisation des protecteurs est particulièrement stricte et rigide. Chaque conseil, chaque officier, chaque responsable s'occupe de certaines tâches très précises.

Il est extrêmement difficile de sauter le moindre échelon de l'échelle du commandement et cela peut entraîner des sanctions particulièrement sévères.

Les personnalités majeures

Brorne

Brorne est à la tête de toute l'organisation. Il est le maître suprême de tous les protecteurs. Sa parole a force de loi et personne n'a jamais remis en cause son autorité. Il peut infirmer n'importe quelle décision de n'importe quel conseil.

Haut protecteur de Brorne

Depuis Mars Exutor, cette distinction est traditionnellement accordée au Grand Maître de la caste des protecteurs, en gage de la confiance de Brorne.

Le Haut Protecteur est le conseiller privilégié du Grand Dragon avec lequel il est souvent lié. Il est le lien entre les autorités humaines et les autorités draconiques. Représentant de Brorne, il commande à tous, humains ou dragons.

Le conseil du roc

Ce conseil s'occupe des affaires générales de la caste des protecteurs mais également des villes placées sous la protection de cette caste ainsi que de toutes celles dépendant du royaume de Kern. Ce conseil est constitué de douze humains : le Grand Maître de la caste, la régente de l'Inquisition, le Premier bâtisseur, le Premier armurier, le gouverneur de Kern, les deux délégués aux affaires commerciales, les deux hauts diplomates, le délégué aux affaires agricoles, le délégué aux affaires judiciaires et le délégué aux affaires magiques.

Le conseil des dragons

Les enfants de Brorne régnaient autrefois en maîtres absolus sur tous les humains du royaume de Kern. Cela changea après les grandes guerres. Le conseil des dragons est aujourd'hui une assemblée de sages chargée de superviser les activités humaines et d'intervenir quand ils constatent certains problèmes. Comme la plupart des membres de ce conseil sont liés aux humains du conseil du Roc, ces deux institutions s'opposent rarement.

Les gouverneurs

Les gouverneurs des cités de Kern sont chargés de faire appliquer les décrets promulgués par le conseil du Roc. Chaque gouverneur s'occupe d'une ville ou d'une région quand celle-ci ne compte

Alors que la plupart des protecteurs obéissent à la hiérarchie martiale, de nombreux Inquisiteurs officient seuls et parcourent le monde, tels des juges itinérants. Ils restent soumis aux commandements de la caste mais, si leur mission l'exige, n'hésitent pas à réquisitionner biens et main d'œuvre pour traquer, juger et détruire un péril humaniste ou corrompu.

Depuis le massacre de l'Archipel de Pyr, les Inquisiteurs bénéficient à la fois du soutien populaire, pour avoir exterminé la menace représentée par cet îlot de déviance, et de la méfiance de ceux qui, plus tolérants, moins engagés, continuent de voir dans cette action l'une des plus honnêtes périodes de l'histoire de Kor.

aucune cité majeure. Ils ne sont pas élus mais désignés par le conseil du Roc. Il faut noter également que des gouverneurs civils sont présents dans chaque ville du Royaume de Kor où sont installées des troupes des protecteurs. Ils n'ont qu'un pouvoir consultatif et se contentent souvent de tenir le conseil du Roc au courant de la situation dans telle ou telle région.

L'administration militaire

Toute cité ou territoire placé sous le contrôle des protecteurs est géré par l'administration militaire, qui se charge de faire appliquer les décisions des gouverneurs.

La hiérarchie

Le grand maître de la caste des protecteurs
Le Grand Maître est le représentant de Brorne. Il s'agit toujours d'un humain ayant reçu le titre de Dragon et dont les faits d'armes et la carrière ont été exemplaires. Il préside le conseil des Hauts Protecteurs.

Le conseil des hauts protecteurs
Ce conseil est constitué d'officiers ayant tous le titre de Dragon. Ils sont responsables de l'administration générale de la caste et de tous ses choix politiques ou militaires. C'est ce conseil qui décide où envoyer des troupes, qui désigner à la tête de tel ou tel corps d'armée, etc. Les quatre plus hauts membres de ce conseil portent les titres suivants : le Heaume de Brorne, le Bouclier de Brorne, l'Armure de Brorne et l'Épée de Brorne. Les Protecteurs-Dragons dirigent directement les légions.

Les conseils généraux
Dans la caste des protecteurs, il existe un conseil général par arme, chaque arme correspondant à une carrière très précise au sein de cette caste. Les conseils sont chargés de faire appliquer les décisions des autorités supérieures.

Le conseil des gouverneurs
Tous les gouverneurs des cités et des régions de Kern, ainsi que les gouverneurs civils présents dans chaque ville d'importance où sont déployées des troupes de protecteurs, se réunissent régulièrement au sein de ce conseil pour examiner la situation globale dans le Royaume de Kor. Ce conseil rend compte directement au conseil du Roc.

Le conseil des stratèges

Constitué des meilleurs stratèges de la caste, ce conseil a pour but d'étudier la situation militaire de manière globale. Ils ne rendent compte qu'auprès du conseil des Hauts Protecteurs. Leur principale fonction est de prévoir les mouvements de troupes adverses et de conseiller l'envoi ou le retrait d'unités dans telle ou telle région. Les stratèges sont aidés dans leur tâche par un réseau d'espions particulièrement efficaces.

Les maîtres protecteurs

Chaque université militaire, du royaume de Kern ou d'ailleurs, est dirigée par un Maître Protecteur. Il est responsable de la formation des futurs protecteurs.

Le haut tribunal militaire

Tout protecteur peut être jugé par un des nombreux tribunaux militaires dépendant de cette caste. Tous ces tribunaux sont placés sous le contrôle du Haut tribunal militaire de Kern et de ses juges.

Les hauts dignitaires

Le grand maître de la caste des protecteurs
Ugmar Kast est le Grand Maître de la caste des protecteurs depuis une dizaine d'années. C'est un individu chauve particulièrement impressionnant. Son corps est massif et musclé. On le dit aussi froid que la pierre. C'est un redoutable combattant qui ne porte jamais d'armure mais qui manie la hache à double tranchant comme personne. Il partage avec Brorne une empathie singulière qui, sans pouvoir s'apparenter au Lien, lui permet de ressentir les moindres pensées du Grand Dragon de la Pierre.

La régente

Catherine Kerntyt est la nouvelle régente de l'Inquisition. Elle a reçu ce titre il y a moins d'un an, à la grande satisfaction des protecteurs extrémistes. En effet, elle a toujours préconisé des mesures radicales pour lutter contre l'Humanisme et le Fatalisme. Il y a peu de chances pour que les Inquisiteurs retrouvent avec elle une réputation d'impartialité exemplaire. De plus en plus, les gens voient en cette organisation un groupement de fanatiques appliquant les Lois draconiques avec une rigueur extrême. Catherine, en effet, voit le mal partout. Elle est totalement paranoïaque et, si elle n'était pas soutenue par de

puissants personnages, hommes et dragons, il y a de fortes chances qu'elle aurait déjà été remplacée. La régente est liée à un dragon de pierre (de tendance femelle), nommée Birstagyr.

Le premier bâtisseur

Représentant les artisans affiliés à Brorne, Thorbal d'Ulmir est le grand architecte de Kern. Il est à la tête de toutes les organisations et universités d'artisans du territoire, ne dépendant pas de Kezyr. C'est un individu droit et honnête. Il a récemment été accusé d'Humanisme par Catherine Kerntyt pour avoir utilisé, pour certains travaux, des techniques jugées trop modernes et donc humanistes. Le Premier bâtisseur est lié à un jeune dragon, Heyfandal, qui est passionné par la sculpture.

Le premier armurier

Bien que les armuriers soient tous formés dans les universités de Kezyr, Elldrin Magbur dirige la guilde chargée de fabriquer les armures des troupes des protecteurs et notamment les fameux Boucliers Dragons. C'est un individu puissant et riche, qui défend le monopole de sa guilde malgré les protestations des autres artisans. On dit Elldrin très égoïste et surtout capable de tout pour arriver à ses fins.

Bégormstyr

Ce puissant dragon dirige le conseil des dragons. C'est l'un des plus vieux parmi les enfants de Brorne et un combattant terrifiant. Il dirige personnellement la Ière Légion, les "Crocs de Brorne". Il s'entend particulièrement bien avec les humains. Cela lui a valu des moqueries de la part de certains membres de son espèce. Il a infligé une sévère leçon d'humilité à tous ces dragons prétentieux. Bégormstyr aime le combat mais c'est pourtant un modéré au sein du royaume de Kern.

Omstyr Fen, protecteur-dragon et heaume de brorne

Omstyr Fen est le commandant de la VIe Légion et porte le titre prestigieux de Heaume de Brorne. Sa légion, les "Pourfendeurs d'Humanistes", est connue dans tout le Royaume de Kor pour sa discipline de fer et ses interventions d'une rare violence. Omstyr est partisan d'un renforcement des Lois draconiques sur toutes les terres draconiques. Il réclame un plus grand pouvoir pour

les protecteurs et une lutte acharnée contre les Humanistes. Il est lié au redoutable dragon, Stynydyr.

Alssinya kerndal, protectrice-dragon et bouclier de brorne

Alssinya est l'une des rares femmes à diriger une légion, la XIIe, celle des "Cuirassiers". Elle et ses troupes se consacrent coûte que coûte à la protection de tous les innocents généralement victimes des guerres. Ses protecteurs sont connus pour traverser n'importe quelle ligne ennemie afin d'aller chercher les habitants d'une communauté pris entre deux feux. Alssinya est une combattante noble et généreuse, dont le physique n'a plus rien de féminin. Cela ne l'empêche pas d'être une mère particulièrement comblée. Elle chevauche le dragon de pierre Issistya.

Melguior sauders, protecteur-dragon et armure de brorne

Melguior est non seulement un protecteur ayant le titre de Dragon mais aussi un puissant magicien de la Sphère de la Pierre. On le dit âgé de plus de quatre-vingts ans. Il commande la IIe et la IIIe Légion qui ont pour charge la protection de la capitale du royaume de Kern. Melguior est un individu silencieux et réservé qui s'exprime peu. Il est particulièrement exigeant avec ses hommes qu'il ne laisse jamais souffler. Il est lié à un ancien dragon, Gordostyr.

Kerden hultyr, protecteur-dragon et épée de brorne

Commandant la XXIIIe Légion, les "Chasseurs d'Ombre", ce redoutable combattant conduit ses hommes au combat contre les troupes du Fatalisme. Ses troupes sont stationnées sur le royaume de Kar, où elles prêtent main-forte aux soldats de Kroryn, pour lutter contre le royaume de Kali.

Les malus des armures fournis dans les règles de base s'appliquent aux jets physiques impliquant la liberté de mouvement, tels que la natation, l'escalade, la course ou la discrétion, mais une armure trop lourde peut également gêner le personnage en combat. Tant que l'Indice de protection de l'armure est inférieur à 5 fois la Force du personnage, celui-ci ne subit aucun malus supplémentaire, mais la Difficulté de toutes ses actions de combat est augmentée de 5 par tranche de 10 points supplémentaires. Ainsi, un personnage ayant 5 de Force pourra porter normalement une armure d'Indice de protection 30 et subira un malus de 5 avec une armure d'Indice de protection 31 à 40, de 10 pour une armure d'Indice de protection 41 à 50, etc. La matière ou la nature magique d'une armure peut éventuellement modifier cette règle et décaler de 5, voire de 10, le seuil maximum d'Indice de protection.

ordres et unités

Les Inquisiteurs forment une élite au sein de la caste des protecteurs, mais il n'est pas rare que des citoyens de cette caste, soldats méritants ou sujets particulièrement engagés, soient appelés à servir momentanément la cause des juges de Bronne. Une mission délicate, un besoin de renforts, une opération discrète, ainsi qu'une mise à l'épreuve ou une période d'observation peuvent amener un personnage protecteur à embrasser la condition d'Inquisiteur. De nombreux combattants et protecteurs Élus de Bronne ont vécu de telles expériences, censées tester et garantir leur attachement aux valeurs draconiques.

Les Dragons, ou Hauts Commandeurs, ont sous leur commandement un certain nombre d'unités qui peuvent être disséminées dans plusieurs régions ou cités. Ils reçoivent leurs ordres du conseil des Hauts Protecteurs. Les Hauts Commandeurs sont à la tête des armées de protecteurs. Les Commandeurs sont à la tête des unités présentes dans leur ville ou dans leur région. Ils obéissent aux Hauts Commandeurs. Ils peuvent avoir plus ou moins d'hommes sous leurs ordres, en fonction de l'importance de la ville. Cependant, en règle générale, un Commandeur est à la tête d'une unité de combat comptant mille cinq cents hommes. Les Capitaines commandent des cohortes de trois cents combattants. Ils sont généralement la plus haute autorité militaire dans les communautés et les villes moyennes. Les Lieutenants ont sous leurs ordres des escouades de cinquante hommes. Ils sont généralement la plus haute autorité militaire dans les plus petites villes. Les Soldats rémissent tous les sous-officiers et les troupes de base. Ils ont leur propre organisation interne et sont regroupés par escouades de dix hommes, sous le commandement d'un Chef.

L'Inquisition

L'Inquisition est une organisation en marge de la structure militaire de la caste des protecteurs. Cette élite est constituée des meilleurs soldats et surtout des plus fanatiques.

Le régent, le Chevalier-Inquisiteur, est la plus haute autorité de cette organisation. Il ne répond de ses actes que devant le Grand Maître de la caste des protecteurs et, bien entendu, devant le Grand Dragon de la Pierre. Il peut prendre le commandement de n'importe quelle unité militaire, où qu'il soit. Le régent est toujours un humain ayant obtenu le titre de Dragon.

Le Haut Conseil de l'Inquisition est constitué de sages chargés de superviser les agissements des Inquisiteurs et du régent. Tout individu condamné par l'Inquisition peut également faire appel à son arbitrage. Les membres de ce conseil sont pour la plupart d'anciens Inquisiteurs.

Le Tribunal de l'Inquisition, unique, est installé à Kern. Ce tribunal a pour principale fonction de juger les affaires les plus importantes et notamment celles qui concernent les protecteurs et les dignitaires accusés d'Humanisme ou de Fatalisme. En effet, la grande majorité des jugements ne sont pas rendus dans ce tribunal mais directement par les juges de l'Inquisition.

Les juges de l'Inquisition sont appelés par les Inquisiteurs pour prononcer leur sentence dans telle ou telle affaire. Ils sont en déplacement constant, allant de communauté en communauté pour rendre la justice. Les juges peuvent être solitaires mais nombreux sont ceux qui sont escortés par des gardes de l'Inquisition.

Les Inquisiteurs sont chargés de débusquer les hérétiques où qu'ils se trouvent. Ce sont souvent des individus solitaires qui parcourent le monde à la recherche des ennemis du royaume draconique.

Milices,

organisations et troupes

La justice civile est particulièrement expéditive quand elle est confiée aux protecteurs. Ils font respecter la loi à la lettre et s'embarassent rarement d'autres considérations secondaires. Beaucoup reprochent aux protecteurs un trop grand zèle dans ce domaine. Par contre, leurs méthodes sont assez efficaces mais au prix d'un manque de total liberté.

Les milices

Pour la plupart des gens, la puissance militaire des protecteurs se résume aux miliciens qu'ils côtoient chaque jour en ville. Ces miliciens, en cas de guerre, peuvent rapidement constituer de puissantes unités de combat mais elles resteront cantonnées dans leurs villes ou leurs régions respectives. Les milices sont, en fait, sur les territoires étrangers, des sortes de "forces d'occupation" qui sont l'ultime rempart contre un éventuel assaillant.

Les armées

Les armées ne sont déployées que dans le royaume de Kern. Elles constituent les premières défenses en cas d'invasion. Leurs principales fonctions sont d'assurer les patrouilles sur le territoire et de protéger les convois de marchandises. Elles peuvent aussi renforcer les effectifs des miliciens en cas de problèmes graves ou, au contraire, incorporer des miliciens dans leurs rangs pour constituer une armée plus importante.

Les régions de pierre

Depuis la création de ce corps d'élite, vingt-quatre légions ont brandi les couleurs de Bronne. Aujourd'hui, on en compte douze dont huit sont établies hors des frontières de Kern. Les Légions de Pierre sont des troupes mobiles qui peuvent être envoyées n'importe où dans le royaume des dragons afin de restaurer la paix ou de défendre une ville assiégée. Certains commencent à estimer que leur puissance est un facteur de déséquilibre dans la politique interne du Royaume de Kor.

Les Hommes-Dragons

Les Hommes-Dragons sont les redoutables gardes des temples de Bronne. Ayant renoncé à leur humanité, ces fanatiques ont subi une métamorphose irréversible. Leur peau est couverte d'écailles de pierre, leurs pieds et leurs mains sont dotés de griffes. Leur corps est devenu plus robuste et, généralement, ils mesurent au moins deux mètres quarante. Leur visage est un horrible amalgame entre l'homme et le saurien. Ces êtres sont très rares. Ce sont de redoutables combattants dont la science des armes n'a d'égale que leur fougue au combat.

Le peuple des montagnes

Ce peuple d'humains vit dans les plus hautes montagnes du royaume de Kern. Bien qu'ils vivent en marge de la société draconique, ils servent Bronne, qui est le seul Grand Dragon que ces gens respectent. Ces individus vivent dans des conditions extrêmes et Bronne les admire de résister aux rigueurs des plus hautes cimes. Bien qu'ils refusent l'ordre établi par les protecteurs, le Grand Dragon de la Pierre leur accorde souvent ses dons. Il est fort probable, que si Bronne avait besoin d'eux, ils descendraient de leurs montagnes pour le servir.

Les géants pétrifiés

On raconte qu'au sommet des plus hautes montagnes du royaume de Kern vivait une antique race de géants. Ces derniers auraient osé délier Bronne qui les aurait pétrifiés de son souffle vengeur. Depuis, la légende veut que, si un jour le royaume de Kern est menacé, ces géants s'animent pour combattre les ennemis de celui qui les a vaincus.



En plus de leurs sortilèges aux effets dévastateurs, tous les mages de la pierre ont la capacité d'influer directement sur la matière minérale et d'en modeler un certain volume, en fonction de leur maîtrise de la Sphère de la Pierre. Pour chaque point dans cette Compétence, un mage peut influer sur une sphère de 10 centimètres de diamètre et la modeler à sa guise, sans dépenser le moindre Point de Magie. Les applications de cette faculté sont purement utilitaires et seul un enchantement ou un jet de Compétence supplémentaires permettront de façonner durablement la pierre, pour créer un objet magique ou une véritable œuvre d'art. Cette faculté est une application directe de la Technique de premier Statut de mage.

Quelques personnalités

Genya Lassag, inquisitrice

Genya est une Inquisitrice modérée. C'est une femme qui a juste atteint la quarantaine et elle ne voit pas des hérétiques à chaque coin de rue. Avec ses cheveux courts et son visage rondet, elle donne l'apparence d'une jeune fille plutôt charmante. Mais elle est tout, sauf naïve. Elle sait se faire respecter et, si cela ne suffit pas, elle peut faire confiance à ses quatre gardes de l'Inquisition qui ne la quittent jamais d'une semelle. Ces gardes partagent entièrement ses opinions modérées. Genya a très peu recours aux services des juges de l'Inquisition préférant résoudre les problèmes elle-même. Elle n'est liée à aucun dragon.

Kron seyd'rick, protecteur errant

Kron incarne le parfait protecteur. Il a voué sa vie à l'enseignement des préceptes de Brorne. Il va de village en communauté où il apprend aux habitants à se défendre et où il prêche le respect de l'ordre et de la loi. Il impressionne par sa grande taille, les nombreuses cicatrices qui couvrent son corps d'athlète (cicatrices qu'il doit à des attaques de bandits) et son regard fier. Ses cheveux sont blancs comme neige et il ne porte ni barbe ni moustache. Il fait très attention à son apparence cherchant toujours à donner la meilleure image possible de sa caste. Il lui arrive de former des apprentis protecteurs qu'il envoie par la suite à Kern. C'est un individu respecté et connu pour sa bravoure et sa grande droiture. Il est lié à un dragon de pierre mais il est très rare qu'on les voit ensemble. Morgagrud, son dragon, passe plus de temps à dormir au sommet des plus hautes montagnes qu'à l'aider dans ses missions. En effet, l'aîlé trouve assommante cette errance sans fin.

Osmar seyd, le renégat

Osmar fut l'un des plus grands Dragons de la caste qu'ait connu le royaume de Kern. Cependant, alors qu'il était arrivé au sommet de sa gloire, il rompit le Lien qui l'unissait à son dragon et quitta la caste des protecteurs. Depuis, il va de pays en pays en aidant ceux qui croisent sa route. Il n'a jamais expliqué la raison qui l'a poussé à agir ainsi. Il ne prend parti pour personne et ne dénigre ni les dragons ni son ancienne caste. Il n'a pas rejoint le mouvement humaniste ni celui des Fatalistes. Pourtant, une escouade complète de gardes de l'Inquisition le traque sans répit depuis sa disparition. On dit que Brorne en personne aimerait savoir pourquoi il a renoncé à tout. Osmar est un bon vivant, gé de plus de cinquante ans, il aime le vin, la bonne chère et les femmes. C'est un cœur noble qui ne reste jamais sourd à un appel à l'aide. Que ce soit un Humaniste, un dragon ou toute autre personne, il se portera à son secours. Par contre, il est rare qu'il intervienne pour des Inquisiteurs. Il aurait même plutôt tendance à les massacrer quand ces derniers se montrent un peu trop expéditifs dans certaines communautés. Cela contribue à donner du crédit à la rumeur selon laquelle Osmar aurait tout abandonné après qu'un Inquisiteur eut fait exécuter une de ses maîtresses pour Humanisme, alors qu'elle était innocente. L'Inquisiteur aurait voulu nuire à Osmar pour une raison inconnue.

Massyanor morgh, le fléau des humanistes

Massyanor est l'exact opposé de Genya Lassag. C'est un individu absolument fanatique qui attribue tous les maux de l'humanité aux Humanistes. Lui et sa Légion Noire, un groupe de cinquante cavaliers totalement fanatisés, pourchassent les Humanistes dans toutes les communautés du Royaume de Kor. On raconte volontiers que, quand ils n'en trouvent pas, ils en inventent. Massyanor est également magicien de la Sphère de la Pierre. Ses plus farouches adversaires l'accusent de se laisser aveugler par sa croisade et réclament depuis des années qu'il soit relevé de ses fonctions. Massyanor n'a jamais envoyé un présumé Humaniste devant un tribunal de l'Inquisition. Il se charge lui-même de juger et de condamner.

POUR LE PERSONNAGE

Si les protecteurs se ressemblent souvent, c'est plus à cause de leur lourde armure que de leurs véritables motivations. En effet, une fois sorti du cadre rigide de l'armée, chaque citoyen de cette caste évolue, en fonction de ses envies, de ses talents et de ses rencontres, vers un idéal de perfection qui lui est propre. Ainsi, les nouvelles Compétences qui suivent, ainsi que les Privilèges et optiques de carrières spécialisées, permettront aux personnages de se diversifier et de se rapprocher de la conception que s'en font leurs joueurs. Toutes les nouvelles données techniques sont accessibles aux membres de la caste des protecteurs. L'achat des Privilèges et le développement des Compétences obéissent aux règles décrites dans Prophecy. Dans tous les cas, le meneur de jeu reste libre d'interdire certaines nouveautés aux personnages ou, à l'inverse, d'en modifier les caractéristiques.

nouvelles compétences

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

Armure (technique)

Permet au personnage de maîtriser le port, l'assemblage et les mécanismes de réparation d'armures et d'éléments de protection, tels que les heaumes, les renforts et les harnais de monture. Utilisée avec l'Attribut Manuel, cette Compétence permet de réparer ou

d'améliorer une armure. Avec Physique, elle peut aussi servir à annuler certaines pénalités d'encombrement, de lenteur ou de blessures. Enfin, avec Mental, elle peut aider le personnage à en estimer la provenance, le prix ou l'état de fraîcheur.

Interrogatoire (influence)

Permet de mener un interrogatoire en utilisant diverses techniques d'intimidation, de stress, de pression psychologique ou physique, de torture, etc. Comparable aux Compétences Torture et Intimidation, cette Compétence permet d'obtenir une information par jet réussi et une supplémentaire par Niveau de Réussite. Si elle reste l'apanage des protecteurs, c'est parce qu'elle n'expose son utilisateur à aucun désagrément - en effet, si la torture est mal vue, les interrogatoires en règle sont monnaie courante dans la vie des Inquisiteurs...

Investigation (pratique)

Permet au personnage de mener une enquête méticuleuse et d'effectuer des recoupements précis entre différents éléments. En théorie, cette Compétence est surtout utile lorsqu'elle est utilisée dans une pièce ou une zone délimitée, mais elle peut également permettre d'associer des événements distants ou de comparer les récits de différentes personnalités. Un jet réussi permet d'obtenir un indice, un autre par Niveau de Réussite, et la Difficulté peut être fixée par la

À PROPOS DES SPÉCIALISATIONS

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

En matière de magie de la pierre, la nature des roches influe considérablement sur le résultat et la qualité de réussite d'un sortilège. Ainsi, le quartz et la silice s'avèreront particulièrement efficaces dans des utilisations alliant la roche et le feu, tandis que le marbre, l'ébène et le granit conféreront une solidité accrue à tous les enchantements basés sur la résistance. La connaissance des roches devient vite une donnée fondamentale pour tous les enchanteurs et les mages avides de maîtriser cette Sphère, grâce à l'usage des Clés.

taille de l'endroit, le nombre d'indices ou le temps écoulé entre les révélations/actions des suspects.

(Manœuvre (spécialisation de stratégie)

Permet de diriger et de coordonner les actions d'un petit groupe d'hommes, en vue d'opérer une manœuvre militaire, un mouvement, une charge, une retraite, etc. Le nombre d'hommes maximum que peut englober cette manœuvre ne peut excéder 3 + le niveau de Compétence du personnage - lui compris. Le jet de Mental + Manœuvre s'effectue contre une Difficulté de 15, augmentée de 5 pour une action véritablement complexe, et confère un bonus de 1 + 1 par Niveau de Réussite à toutes les actions collectives des participants. Par exemple, une retraite coordonnée bénéficiant d'un jet réussi de Manœuvre, avec 1 Niveau de Réussite, confère à tous les participants un bonus de 2 à tous leurs jets d'esquive ou de parade. Le meneur de jeu reste libre d'interpréter les effets visuels et tactiques de ces manœuvres, ainsi que les réactions et éventuelles pénalités des adversaires.

Nouveaux privilèges

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

(Lucidité (4)

Permet au personnage de conserver une vision claire et globale en toute circonstance - qu'il soit au cœur d'une mêlée, dans un tunnel enfumé, etc. Ce Privilège donne au personnage le droit d'effectuer un jet de Perception et de réduire de 5 la Difficulté de jets pénalisés par le chaos ambiant, le bruit, la confusion, etc.

(Renseignement (4)

Permet au personnage d'obtenir des renseignements précis sur tout individu, guildes, faction ou groupe potentiellement connu de la caste des protecteurs. Pour ce faire, il doit prendre contact avec un relais de sa caste - poste de garde, garnison, ambassadeur, etc. - et réussir un jet de Social + Vie en cité, Diplomatie ou Présence, contre une Difficulté allant de 10, s'il s'agit d'une information anodine ou d'un individu public, à 30, si l'information est confidentielle ou l'individu doté d'une identité secrète. Le personnage peut ajouter son niveau de Statut s'il utilise la voie

hiérarchique et la Difficulté peut être augmentée ou réduite de 5 à 10 en fonction de l'importance du service de renseignements auquel le personnage s'adresse. Chaque Niveau de Réussite peut accélérer la procédure ou conférer une information supplémentaire au personnage.

(Suspicion (4)

Permet au personnage, habitué aux interrogatoires et aux confrontations, de deviner qu'on lui ment ou qu'on tente de lui cacher, même partiellement, une information. Pour éviter de mettre la puce à l'oreille du joueur, il est conseillé au meneur de jeu de procéder lui-même à un jet de Social + Intellect contre une Difficulté de 10 à 20 et de donner au personnage les informations qu'il juge appropriées. Si le personnage pense être confronté à un mensonge, il peut demander à ce qu'un jet soit effectué. Attention cependant : un personnage par trop suspicieux risque fort, à terme, de devenir paranoïaque et de croire que tout le monde lui ment - au meneur de jeu de transformer ces abus de Privilège en un Désavantage...

Optiques de carrière

Les profils qui suivent n'ont rien de contraignant et ne correspondent qu'aux voies, aux carrières que suivent certains protecteurs. N'importe quel membre de la caste peut décider d'en suivre une, du moment qu'il a atteint le Statut de Lieutenant ou qu'il s'appête à l'obtenir. En effet, ces carrières constituant une optique d'évolution pour le personnage, il est indispensable que celui-ci possède certaines bases avant de s'éloigner quelque peu des enseignements fondamentaux de la caste. Pour s'engager dans un de ces profils, le personnage doit juste remplir les conditions précisées et passer l'épreuve d'entrée - résumée sommairement avec la description de chaque carrière. Ensuite, tout en conservant les Bénéfices et Techniques correspondant à son Statut de protecteur, il développe naturellement un nouveau Bénéfice propre à sa carrière.

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

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

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

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

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

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

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

(Le soldat

Devise : Que le Dragon ordonne, j'obéirai.

Motivations : Combattre, défendre, obéir.

Interdit : Tu respecteras ton supérieur.

Requiert : Physique à 4, Maîtrise à 5, Dragon à 2, 35 points dans les Compétences Physiques, Athlétisme à 5.

Spécialisation : Maîtrise - le personnage ne peut dépenser ni regagner aucun point de Chance lors de jets de combat.

Bénéfice : L'esprit du corps.

Chaque fois qu'il combat aux côtés d'un nombre de compagnons égal à 10 - son niveau de Statut, le personnage lance un dé d'Initiative supplémentaire au premier tour et ajoute son niveau de Statut à la valeur de l'un de ses dés d'action de chaque tour de combat suivant - tant qu'il reste entouré d'un nombre suffisant de compagnons.

Ses partenaires doivent tous être pareillement impliqués dans le combat, que ce soit physiquement ou magiquement ; les observateurs ou les compagnons en fuite n'entrent pas dans le calcul.

(Le légionnaire

Devise : Aucune guerre n'est perdue d'avance.

Motivations : Combattre et triompher.

Interdit : Tu feras ton devoir.

Requiert : Physique à 5, Maîtrise à 5, Dragon à 3, 40 points dans les Compétences Physiques, une Spécialisation d'Arme.

Spécialisation : Une Compétence de Combat.

Bénéfice : L'appel du devoir.

Le personnage réduit de son niveau de Statut les malus découlants de ses blessures. De plus, lors de n'importe quel combat, il peut choisir un adversaire contre lequel il ajoutera son niveau de Statut aux dommages infligés. Il ne peut choisir qu'un seul ennemi par combat, même après la mort de celui-ci.

(Le garde du corps

Devise : Il n'y a de plus noble cause que celle de la vie.

Motivations : Protéger, honorer et servir.

Interdit : Tu accepteras tout sacrifice.

Requiert : Physique à 5, Coordination à 6, Dragon à 2, 3 Privilèges de caste, une Spécialisation d'Arme, 3 Compétences de Combat à 5.

Spécialisation : Une Compétence d'Arme.

Bénéfice : Ton ennemi est le mien.

Lorsqu'il se bat aux côtés de son protégé, et que celui-ci est visé par une attaque, le personnage peut tenter de s'interposer et effectuer une parade à sa place ou en même temps que lui. Dans les deux cas, la Difficulté du jet est de 15 et ne subit que les malus liés aux éventuelles pénalités d'action ou de blessures du personnage. S'il part seul, sa réussite est comparée à celle de l'attaquant et, s'il échoue, c'est lui qui subit pleinement les effets de l'attaque - ainsi que la possibilité d'une riposte. Si les parades sont simultanées, les deux jets s'effectuent en parallèle, chacun contre sa Difficulté, et les Niveaux de Réussite s'additionnent. Là encore, c'est le garde du corps qui subit les effets d'un échec ou bénéficie de l'opportunité d'une riposte. Cette technique ne peut être utilisée qu'une fois par tour, et seulement si le personnage dispose d'un dé d'action qu'il peut dépenser au moment de l'attaque - quelle que soit sa valeur.

(Le milicien

Devise : La paix n'est pas une utopie, mais un devoir.

Motivations : Protéger, apaiser et rassurer.

Interdit : Tu respecteras la loi.

Requiert : Physique à 4, Social à 4, Présence à

changer de carrière

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

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

4, 20 points dans les Compétences Sociales, Vie en cité à 4.

Spécialisation : Vie en cité ou Commandement.
Bénéfice : Le garant de la paix.

Le personnage ajoute son niveau de Statut à tous ses jets impliquant l'Attribut Social effectués au sein d'une cité soumise à l'autorité draconique.

L'Inquisiteur

Devise : Il n'y a de vie que par les Grands Dragons.

Motivations : Traquer, juger et éliminer.

Interdit : Tu ne connaîtras pas le doute.

Requiert : Physique à 5, Social à 4, Dragon à 3, Fatalité et Homme à 0, aucun cercle de Fatalité, 4 Privilèges de caste, Interdit : la Loi du Lien.

Spécialisation : Tendance Dragon - le personnage peut toujours faire appel aux Tendances, mais il double les cercles d'Homme et de Fatalité qu'il gagne, en conservant les dés des Tendances ou par ses actions.

Bénéfice : Que justice soit faite !

Chaque fois qu'il affronte un adversaire jugé hérétique, pour être ou avoir agi en contradiction avec les Lois draconiques, le personnage peut ajouter une fois par tour son niveau de Statut à l'un de ses jets d'attaque - de toucher ou de dommages. Il est impossible d'utiliser ce bonus en attaque et aux dommages sur le même coup, sauf si le personnage annonce au début du combat qu'il refuse de faire appel aux Tendances pour l'ensemble de l'affrontement.

L'instructeur

Devise : Toute lame se forge, toute vie se forme.

Motivations : Apprendre, guider et évaluer.

Interdit : Tu transmettras la tradition.

Requiert : Manuel à 5, Social à 3, Maîtrise à 6, une Spécialisation de Combat ou de Technique, 20 points dans les Compétences Manuelles.

Spécialisation : Un instructeur ne peut posséder qu'une seule Spécialisation, correspondant à la Compétence qu'il enseigne.

Bénéfice : Les fruits de la Tradition.

Du moment qu'il possède une Compétence à un niveau supérieur de 2 points au niveau que souhaite atteindre un de ses compagnons dans cette même Compétence, le personnage peut faciliter son apprentissage en effectuant un jet de Social + Compétence + niveau de Statut contre une Difficulté de 15 + niveau actuel de la Compétence de son compagnon.

Un jet réussi annule tous les éventuels multiplicateurs de Compétence Limitée et chaque Niveau de Réussite supplémentaire permet à " l'élève " d'économiser un Point d'Expérience. En contrepartie, le personnage gagne un Point d'Expérience pour chaque niveau de Compétence ainsi acheté par son compagnon.

Cette technique permet, si le jet est réussi, d'enseigner une Compétence interdite ou réservée.

Le stratège

Devise : Le glaive n'est rien sans la main qui le guide.

Motivations : Analyser, conseiller et vaincre.

Interdit : Tu sacrifieras l'individu à l'armée.
Requiert : Mental à 4, Social à 4, Dragon à 3, Stratégie à 6, Manœuvre à 4, 20 points dans les Compétences Sociales.

Spécialisation : Manœuvre (Spécialisation de Stratégie).

Bénéfice : La voix du guide.

En combat, dès le premier tour, le personnage peut utiliser ses actions pour donner des conseils à ses compagnons au lieu d'agir lui-même. En observant la situation, le stratège est à même de déterminer la meilleure tactique, d'avertir d'un danger ou de coordonner une action collective. La justesse de ses conseils se traduit par un bonus, égal à son niveau de Statut, qui peut s'appliquer sur la valeur de n'importe quel jet d'Initiative, d'attaque ou de défense. Pour ce faire, le personnage ne doit avoir effectué aucune action autre que celles-ci depuis le début du tour - ce qui ne l'empêche pas d'agir après. Le bonus ne peut être attribué qu'à une action résolue après la valeur d'action du dé que le stratège utilise pour donner son conseil.

Cette technique peut être utilisée une fois par dé d'action dont le personnage dispose. Cependant, pour prévenir un compagnon d'un danger, il doit impérativement l'avoir remarqué - au prix d'un jet de Perception, par exemple.

L'ingénieur militaire

Devise : L'homme a besoin d'armes, comme le dragon de ses ailes.

Motivations : Créer, éprouver et améliorer.

Interdit : Tu ne te détourneras pas de ta voie.

Requiert : Manuel à 5, Maîtrise à 6, Homme à 1, 30 points dans les Compétences Manuelles, une Spécialisation de Technique.
Spécialisation : Armes de siège.

Bénéfice : Le jeu de l'ennemi.

La formation du personnage lui permet d'analyser avec précision la structure, la solidité, l'organisation et les points faibles de toutes sortes d'édifices et de fortifications. En réussissant un jet de Mental + Armes de siège contre une Difficulté de 10, le personnage peut obtenir une information sur la structure qu'il observe, plus une pour chaque Niveau de Réussite. Cette Difficulté est augmentée de 5 si l'édifice est particulièrement vaste ou complexe, mais aussi s'il est conçu dans une architecture inconnue. Par exemple, l'analyse d'une forteresse humaniste de grande taille pourra exiger une Difficulté de 20. Ces informations permettent de déterminer la solidité, la composition, les éventuelles faiblesses et l'efficacité des systèmes de défense de n'importe quelle construction.

De plus, lorsqu'il est confronté à une arme mécanique, le personnage peut effectuer un jet de Mental + Armes mécaniques + Tendance Homme pour tenter d'en comprendre le fonctionnement. La Difficulté de ce jet est de 10 + le niveau de la Compétence Armes mécaniques du personnage. Si le jet est réussi, le personnage peut dépenser les Points d'Expérience correspondants et augmenter Armes mécaniques, Mécanismes ou Armes de siège de 1 - ou de 2 en cas de réussite critique. Il est impossible de faire appel aux Tendances et d'utiliser de la Maîtrise ou de la Chance sur ce jet. Le personnage doit impérativement disposer des Points d'Expérience nécessaires au moment du jet pour augmenter l'une de ces Compétences.

Le protecteur itinérant

Devise : Le monde entier est tribunal de justice.

Motivations : Découvrir, honorer et juger.

Interdit : Tu n'oublieras jamais ta condition.

Requiert : Physique à 5, Dragon à 3, 3 Privilèges de caste.

Spécialisation : Tendance Dragon - le personnage peut toujours faire appel aux Tendances, mais il double les cercles d'Homme et de Fatalité qu'il gagne, en conservant les dés des Tendances ou par ses actions.

Bénéfice : La force d'un seul.

Au début de chaque combat, le personnage gagne un nombre de Niveaux de Réussite, égal à son niveau de Statut, qu'il peut dépenser pour augmenter la réussite de n'importe quel jet d'attaque, de parade ou de dommages. Il ne peut dépenser qu'un seul Niveau de Réussite à la fois, sauf s'il annonce et conserve le dé du Dragon en faisant appel aux Tendances, auquel cas il peut en dépenser

deux. Si le personnage annonce, avant sa première action, qu'il refuse de faire appel aux Tendances pour l'ensemble du combat, il pourra dépenser trois Niveaux de Réussite sur l'une de ses actions pour ce combat. Cependant, le personnage ne peut jamais dépenser un nombre de Niveaux de Réussite supérieur à la valeur actuelle de sa Tendance Dragon sur une action et il lui est interdit d'utiliser ces Niveaux de Réussite gratuits pour augmenter le résultat de jets d'esquive, de feintes ou d'actions jugées " lâches " par le meneur de jeu.



LA SPHÈRE DE LA PIERRE

“ À chaque montagne ses cristaux, à chaque cœur, ses éclats de vie. ”

- Nenya

Borne a toujours été pragmatique. La magie, pour lui, n'est qu'un outil comme un autre. Bizarrement, il considère Nénya comme sa petite sœur et la respecte profondément malgré la faiblesse de caractère dont elle fait parfois montre. S'il avait pu choisir, Borne n'aurait jamais accordé le don de la magie aux hommes. Comme il ne peut rien contre, il accepte la chose et en profite.

La Sphère de la Pierre est (sans mauvais jeu de mot) la plus dure de toutes les magies. Elle a un rôle de protection mais parfois aussi d'attaque (car la meilleure défense c'est l'attaque). Borne se considère un peu comme le gardien et le garant des bonnes manières entre dragons et entre humains. Sa magie a donc aussi un rôle de surveillance assez classique (au contraire de Kezyl qui préfère, lui le renseignement au gardiennage). L'Inquisition est un bon exemple des méthodes du Grand Dragon. Les mages de Borne sont souvent respectés par-devant et craints par-derrière. Leur présence rend généralement mal à l'aise et ils jouent sur ce sentiment qui les rend puissants. Les autres magiciens n'aiment pas côtoyer inutilement leurs compères de la pierre. En effet, ces sorciers ont un don pour s'offusquer de certaines méthodes communément admises (mais, certes hors-la-loi selon les Dragons). On fait appel à eux plus souvent pour leur force de frappe et les défenses qu'ils sont capables d'ériger que

pour leur simple compagnie. Leur réputation de mages obtus n'est pas forcément usurpée puisqu'il faut savoir qu'une bonne part du dogme de l'Inquisition et des méthodes d'interrogation viennent de ces hommes.

histoire de la magie de la pierre

Quand Borne intégra la magie à ses créations, il commença par ériger un fantastique mur d'obsidienne autour de lui et de ses frères et sœurs. Il les sauva de la folie de Kroryn. Sa première réaction fut de considérer la magie comme néfaste. Il voulut l'arracher à son jeune frère trop fougueux mais Nénya lui vint en rêve. Elle lui promit qu'elle veillerait à ce que personne ne puisse abuser de son pouvoir. Et, seuls Kroryn et elle savent comment, elle tint sa promesse. Il accepta les termes du contrat et utilisa la magie à son tour. Il fabriqua des cathédrales cyclopéennes, creusa des fosses chthoniennes et tissa une montagne de dentelle minérale.

Tout bascula lorsque Kalimsshar monta Kroryn contre Kezyl. Nul ne sait pourquoi mais Borne perdit sa confiance en Nénya et plongea dans la bataille pour punir ses deux frères (voir les secrets des Grands Dragons, dans l'écran). Quand les Immortels devinrent des humains, il accepta d'en prendre sous son aile mais refusa tout d'abord que ses protégés utilisent

la magie. Nénya vint lui parler en rêve et lui expliqua que même la plus petite pierre portait en elle une part de magie. Voyant que cela ne suffisait pas, elle expliqua aussi que la magie était une arme puissante et que si Borne voulait à tout prix jouer les arbitres et les protecteurs, il devait absolument utiliser et autoriser l'utilisation de la magie. Le Dragon de la Pierre accepta et forma lui-même les premiers magiciens. Sur cent, seulement dix survécurent. Ils gardèrent exactement les mêmes méthodes d'enseignement que le Grand Dragon, ce qui explique la dureté du cursus. Quand l'Inquisition fut créée, certains d'entre eux y entrèrent et s'appliquèrent à pourchasser le Fatalisme d'une part et l'Humanisme de l'autre. Mais une fois de plus, Borne fut trahi par la magie. Certains de ses serviteurs, peut-être par excès de zèle, se lancèrent dans une chasse aux sorcières et commirent les pires exactions magiques en son nom.

Il décida donc qu'il n'accorderait plus les pouvoirs de sa Sphère qu'aux mages les plus proches de ses vœux. Les autres se verraient interdire certains sortilèges ou avantages.

À l'heure actuelle, les mages protecteurs parcourent le monde pour traquer les Humanistes et les serviteurs de Kalimsshar mais seuls les plus purs ont de réels pouvoirs.

Les écoles de magie

Plus que pour tout autre Grand Dragon, la hiérarchie est l'élément le plus fondamental des magiciens de Borne (et de ses serviteurs en général). Là où Heyra ou Nénya sont plus libertaires (sans même parler de Szyl), le Dragon de la Pierre est inflexible, intangible, sans la moindre souplesse. Non seulement il se refuse à toute évolution mais en plus, il traque ceux de ses serviteurs qui oseraient remettre l'ordre cosmique (son ordre cosmique) en doute. Borne considère qu'en figeant les structures, on évite les évolutions de carrière à la chance ou en abusant des relations. Les Dômes, les écoles de magie de la pierre, sont ainsi organisés qu'il est possible de prévoir quasiment au jour le jour la progression d'un novice dans son cursus. Le principe est le même pour tout le monde : ça passe ou ça casse. Il faut entrer dans le moule ou en assumer les conséquences. Manquer de respect à un supérieur, refuser une tâche, tenter de se rebeller et c'est la sanction immédiate.

Une fois hors des Dômes, les mages de Borne sont tellement conditionnés qu'ils perpétuent les “ vertus ” de Borne et les prêchent, s'ils ne peuvent pas les imposer par la force.

L'apprenti

Aussi baptisé “ le Bleu ”, il est attaché à son Dôme d'origine par un contrat moral autant qu'un contrat formel. Jusqu'à ce qu'il atteigne le Statut de Mage, il pourra être contacté par son école et son maître d'origine pour remplir une mission à l'improviste. Il ne peut refuser l'ordre au risque d'être rejeté par tous les autres mages de la pierre (et parfois même pourchassé). Tout comme un mage de Kroryn, insulter le Dôme d'où il sort est un acte dangereux car il insulte directement l'homme et son honneur. Si cela devait arriver, le mage devra immédiatement relever le défi et cela, quelle que soit la puissance de la personne qu'il a en face de lui. Seules des plates excuses peuvent (à la rigueur) réparer la faute. Si le mage perd le combat, il reconnaîtra que son adversaire avait raison et la querelle sera oubliée. Il fut une époque où un mage vaincu de la sorte se donnait la mort après s'être humilié en public.

Le personnage doit posséder la Compétence Sphère de la Pierre à 3 minimum, en plus des autres obligations.

L'initié

Moins impulsif que “ le Bleu ”, le Pilier (c'est son titre) se voit confier des missions importantes pour son Dôme ou son maître. Constamment sur les routes, il se doit d'être à la fois efficace, inflexible et pur dans son comportement. Il n'y a pas pire qu'un mage qui n'assume pas ses actes ou qui prêche pour une cause qu'il ne respecte pas. Le Pilier est souvent demandé comme mercenaire, garde du corps ou escorte. Si son Dôme lui laisse un peu de liberté, il peut prendre part à des aventures de sa propre initiative. Il le fera toujours pour l'honneur de son Dôme et de Borne. Chaque nouvel exploit doit être rapporté à son maître. C'est aussi la période durant laquelle l'école d'origine du mage va le tester pour savoir s'il mérite sa pleine liberté. Une fois dans sa vie, le mage va être pris dans un piège où il sera tenté, menacé ou défié. Suivant ses réactions, il sera jugé et jaugé.

Il pourra peut-être atteindre le niveau supérieur. S'il échoue (même s'il a assez de points au niveau des règles), il devra passer une autre épreuve avant de se voir admis comme Mage.

Le personnage doit posséder la Compétence Sphère de la Pierre à 5 minimum, en plus des autres obligations.

Le mage

Indépendance ne veut pas dire totale liberté. Un Pur, équivalent minéral du Mage, est typiquement le représentant de Bronne, celui qui doit montrer l'exemple, punir le mauvais et protéger l'homme contre lui-même. On dira de lui qu'il est inflexible. D'un autre côté, les missions qu'il effectue ne sont plus des simples travaux de mercenaire. Il commence à avoir une certaine renommée et sa parole (rare mais réputée sage) commence à être écoutée. En général, un Pur n'agit qu'en dernier ressort, quand il n'y a plus rien à faire d'autre. C'est une sorte de dernier recours. Par contre, quand cette machine de guerre se met en branle, il ne vaut mieux pas être sur son chemin. Les serviteurs de Bronne se comportent toujours en professionnels. Ils analysent toute la situation calmement avant d'agir. On les surprend rarement mais ils ne surprennent pas non plus souvent. La seule erreur à ne jamais commettre avec un Pur, c'est de le déranger sans raison. Le personnage doit posséder la Compétence Sphère de la Pierre à 6 minimum, en plus des autres obligations.

Le grand mage

Le magicien à ce niveau se fait appeler Maître ou Archi Mage. Soit il fonde un Dôme dans sa spécialisation, soit il se rend auprès d'un puissant seigneur pour y diriger une armée ou se louer comme stratège, soit il engage une troupe d'aventuriers pour nettoyer (contre rémunération) les régions touchées par le Fatalisme ou l'Humanisme. La puissance de ces hommes et femmes est incommensurable. Leur arrivée provoque souvent un stress important dans la population locale. En effet, on assimile trop souvent protecteurs et Inquisiteurs sous prétexte qu'ils sont proches de Bronne. Il n'est pas rare qu'on les surnomme "les oiseaux de malheur" et qu'une fois qu'ils ont sauvé un pays, une région ou un empire, on les chasse plus ou moins brutalement (quand on ne les élimine pas tout simplement). Dans leur Dôme, ils sont considérés comme les maîtres absolus. Ils ont le droit de vie et de mort sur leurs élèves mais jamais ils n'abuseront de leur pouvoir total. Leur seul point faible (encore plus que pour les autres rangs) c'est la fierté. Un Archi Mage de Bronne déshonoré ne peut plus vivre l'âme tourmentée. Il préfère la mort.

Le personnage doit posséder la Compétence Sphère de la Pierre à 8 minimum, en plus des autres obligations.

Le grand maître

Sir Agathorn a été choisi par un collège de pairs puis confirmé dans ses fonctions par Bronne lui-même. Le rôle du Grand Maître de la Pierre est de veiller à l'équilibre des forces (selon la vision de Bronne) dans les conseils de Grands Maîtres. Tout comme ses prédécesseurs, Agathorn est écouté, respecté mais parfois son discours ou les méthodes qu'il préconise sont trop simples (voire simplistes) aux yeux des autres mages. Lors des conseils, il perd beaucoup de temps à attaquer Mina Therian, la représentante de Kalimsshar. Les deux mages ne se supportent pas et c'est Cymbaline et Alde Baran qui sont obligés de les calmer un peu. En tant que Grand Maître de la Sphère de la Pierre, Sir Agathorn a une autre responsabilité. Il doit rendre compte à Bronne lui-même de tous les actes de ses subordonnés. Donc de tous les magiciens sortant d'un Dôme. En théorie, la hiérarchie militaire devrait pouvoir l'y aider. Mais dans la pratique, c'est impossible. Aussi, Agathorn est à la tête d'une petite police secrète, souvent liée aux activités de l'Inquisition. Ce service lui permet de repérer rapidement les fauteurs de trouble et de les faire arrêter (ou exécuter, si la faute est grave). Un personnage joué ne peut être Grand Maître (à moins d'avoir été choisi par Bronne lui-même).

Les Dômes

Les écoles de magie de la pierre sont des bâtiments qui suivent une architecture toujours identique. On en trouve partout dans le Royaume de Kor mais en général, elles sont affiliées (de cœur ou de fait) aux Dômes de Gix (aussi appelée la cité des mille Dômes). À Kern, la capitale, il n'y a que les sièges officiels des écoles de magie (l'administration et le grand tribunal).

Bronne n'a jamais souhaité voir trop de magiciens dans l'enceinte de Kern (surtout ceux qui arrivent avec des collègues d'autres Sphères).

À Gix c'est le contraire. Les casernes sont en moins grand nombre que les écoles, même si la discipline est assez similaire d'un établissement à l'autre.

Un Dôme est une coupole inversée, basse (le plus grand ne fait que trois étages), évasée et trouée en son milieu (comme un bol retourné). Le bâtiment s'enfonce dans les entrailles de Moryagom sur plusieurs étages et la plupart des écoles communiquent entre elles par des tunnels. Du coup, vue de l'extérieur, cette ville paraît d'un calme bronnie. Tout se passe sous terre. On y trouve autant de salles de combat que d'études. Les bibliothèques de Bronne ne contiennent quasiment pas de papier ou de parchemin mais des tablettes d'argile.

La vie y est spartiate mais il faut savoir qu'une bonne part de l'enseignement se fait hors de la ville sur des terrains spécialement destinés à cet effet. Les élèves sont le plus souvent en exercice, en patrouille ou à la recherche de composants. Les filles et les garçons sont exactement à la même enseigne dans les Dômes, même si leurs quartiers sont séparés. Il est interdit d'avoir un enfant pendant son cursus, sous peine de se le voir enlever à la naissance. La mode vestimentaire est stricte. L'uniforme est le même pour tous les magiciens (tenue ample de tissu solide, généralement gris ou ocre) seuls les galons sur l'épaule changent.

La discipline est rude. Le moindre manque de respect (ne pas saluer, par exemple) est passible d'une punition (de la corvée au coup de bâton suivant le temps que le supérieur a).

Par contre, jamais un maître ne sera injuste avec un élève, abusera de sa position ou mettra la vie d'un subordonné en danger (sans raison).

Les invités dans les Dômes portent des tenues différentes des autochtones. Ils sont traités avec le plus grand respect (et considérés comme des gradés).

Les trois types de magie existent chez les magiciens protecteurs. La Sorcellerie est tout de même le parent pauvre car pour quatre écoles de Magie invocatoire, il n'y en qu'une de Sorcellerie.

Les Dômes d'obsidienne

La Magie instinctive est très prisée par les magiciens de Bronne car quand ils agissent, ils sont rapides, vindicatifs et efficaces. On y apprend une technique particulière (voir les Compétences spécialisées), baptisée le "cri de la pierre" ainsi qu'un art martial uniquement destiné à la magie (sans aucun contact physique). La force de ces magiciens réside dans leur capacité à prendre des poses symboliques et de pouvoir ainsi former toutes

les runes possibles rapidement. C'est d'ailleurs dans ces Dômes que peuvent être apprises le plus de postures destinées à la Magie instinctive. C'est pour cette raison que la Pierre répond si rapidement aux appels des mages.

Sir Agathorn dirige le Dôme d'obsidienne le plus vaste de tout Kor (avec plus de huit cents élèves et professeurs). Y entrer est un honneur, y survivre une preuve d'endurance.

Les grandes carrières

Ainsi sont appelés les Dômes de Magie invocatoire. En général, ils sont de petite taille et les élèves passent le plus clair de leur temps hors des murs des villes. En effet, les invocateurs de Bronne n'invoquent pas des petites fées ou des courants d'air. Ils font apparaître des colonnes de pierre, des explosions de granit, des pluies de cailloux ou des blocs de marbre. Ils modifient trop leur environnement pour se permettre une erreur dans une ville. On les surnomme parfois "les bâtisseurs" car à une dizaine, ils sont capables de générer les murs d'enceinte d'une forteresse en moins d'une journée. Certains, les meilleurs, s'amuse à façonner la pierre et faire apparaître des effigies déjà sculptées (d'un seul roc). Des concours sont parfois organisés mais beaucoup de maîtres, peu sensibles à l'art, considèrent ce type de magie comme une perte de temps.

Les creusets

Parent pauvre de la magie de la pierre, elle est pourtant la plus représentative de la "perdurance" du roc. Les rituels de Sorcellerie servent le plus souvent à des enchantements permanents : les pièges, les portes qui s'ouvrent seules, les gargouilles gardiennes (voir les familiers). Les sorciers n'ont pas un cursus plus aisé que les autres magiciens car ils manipulent eux aussi des forces tectoniques pouvant causer des dégâts considérables dans les mains de débutants. De plus, ils sont les seuls dans tout le Royaume de Kor à pouvoir manipuler les explosifs avec l'approbation de Bronne lui-même (voir Compétences spéciales). Enfin (mais ils ne s'en vantent pas), avec les sorciers de Kalimsshar, ils sont les dépositaires du secret des pierres irradiantes (voir Compétences spéciales). Particularité de ces sorciers, ils n'ont pas le droit de parler de ce qu'ils ont appris dans les Creusets, même sous la torture, même à un dragon de Bronne.

LES MAGES DE LA PIERRE

Sir Agathorn, le Roc
Description : Un homme d'une cinquantaine d'années, massif, martial, au sourire rare et à l'œil perçant. Ancien protecteur, ancien Inquisiteur, il voue sa vie à servir Bronne, ce qui ne se résume pas à traquer les Fatalistes et les Humanistes. C'est un homme qui écoute et analyse. Il ne parle jamais pour ne rien dire. Il n'a aucun mépris pour les autres Grands Maîtres, même s'il s'oppose toujours à Mina Therian. De même, il considère la petite Omadawn comme son égale car si les Dragons l'ont choisie, c'est qu'ils devaient avoir une bonne raison. Quand il parle avec ses subordonnés, une fois les salutations d'usage passées, il se comporte avant tout en professionnel, pas en petit chef. Il sait écouter les conseils des spécialistes et se ranger à un avis s'il semble cohérent. Par contre, il déteste perdre son temps et abhorre les incapables ou les parvenus. Il n'hésite pas à donner la mort mais ne le fera jamais sans raison. Il n'a plus de famille depuis que sa femme et ses enfants ont été enlevés et tués par des terroristes humanistes.

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

particularités des mages de Bronne

Attention, dans le chapitre qui suit, certains Avantages, Compétences, Privilèges ou sortilèges, ne peuvent être acquis que par des magiciens ayant le Désavantage Interdits de Bronne. Ils sont tous marqués d'un astérisque.

Désavantage

Interdits de Bronne (0)

Le Dragon de la Pierre n'a jamais eu confiance en la magie. C'est pour cette raison qu'il n'attribue certains pouvoirs et certaines capacités qu'aux meilleurs de ses éléments. Ceux capables de s'imposer une telle discipline de

vie sont dignes de sa confiance. Le joueur qui choisit ce Désavantage doit déterminer deux Interdits majeurs pour son personnage et les proposer à son meneur de jeu qui doit les approuver. Voici des exemples :

- Ne jamais se battre à moins de trois contre un ou s'infliger un handicap en fonction de la force de son adversaire.
- Ne jamais parler à une personne ayant plus de 3 dans la Tendance Fatalisme (le personnage le ressentira et aura un blocage inconscient).
- Toujours venir en aide aux miséreux, même ses ennemis.
- Ne jamais utiliser d'arme tranchante (ou de sortilège faisant jaillir le sang).
- Ne jamais mentir, même pas par omission.
- Relever tous les défis sans exception.

Ces obligations ou Interdits doivent pouvoir être une sérieuse contrainte pour le personnage mais pas pour le joueur. Évitez donc le vœu de silence (classique mais assez dur à jouer) ou l'intégriste total. Les mages de Bronne ne sont ni de véritables protecteurs, même s'ils en ont le comportement, ni des Inquisiteurs (même s'ils peuvent rejoindre leurs rangs) et encore moins des paladins aveuglés par la sainte justice des Dragons.

Compétences

Un magicien de la pierre, a le droit de développer quelques Compétences particulières. Certaines sont communes à d'autres mages.

Cri de la pierre*

Cette compétence est une attaque vocale, une nouvelle technique de combat à distance basée sur la magie et une Clé vocale. Le magicien doit faire face à sa cible et produire un son qui agresse la matière. Il doit faire un jet de Cri de la pierre + Sphère de Pierre Difficulté 15 (+/- malus suivant les conditions de combat) pour toucher une cible (portée : Mental x 4 m) et lui infliger Mental + 7 + 1D10 dégâts. Il n'y a aucune protection possible. Le son est audible de loin. En cas d'échec critique, c'est le magicien qui subit les dommages.

Manipulation des pierres irradiantes

Cette Compétence, réservée aux magiciens issus d'un Creuset, est partagée avec les mages de Kalimsshar. La découverte des pierres irradiantes est assez récente (cent ans au plus). Ce ne sont que de simples cailloux légèrement luminescents qui se trouvent très profondément enfouis sous terre. Ils sont chauds au contact et laissent des marques sur la peau comme s'ils la brûlaient. Les premiers mineurs qui les trouvèrent furent pris de malaise et succombèrent rapidement, couverts de cloques. Des magiciens furent dépêchés sur place et découvrirent que ces pierres contenaient une réserve naturelle de magie (de 10 à 100 Points de Magie en terme de jeu). Ils décidèrent de les scinder et d'en orner des amulettes, des bijoux ou des objets enchantés. Maîtriser cette compétence permet de lancer les sortilèges de Sorcellerie avec un bonus de 10, à la condition d'ajouter dans les Clés un éclat de pierre irradiante. À chaque fois le magicien devra faire un jet de Manuel + Manipulation des pierres irradiantes contre une Difficulté de 15 avant de lancer le sort. S'il échoue, il perdra définitivement une case d'Égratignure.

Explosifs de Bronne

Cette Compétence est identique à Explosif, à la différence qu'elle est autorisée pour les magiciens de Bronne. L'exploitation des minéraux a fait que, naturellement, les sorciers des Creusets ont découvert des propriétés explosives à certaines matières mélangées entre elles. Plutôt que de voir ses serviteurs enfreindre ses lois, il a préféré donner son accord pour une utilisation restreinte, et uniquement par des magiciens, des explosifs. Un magicien qui maîtrise cette Compétence devra toujours affirmer qu'il s'agit de magie et non de chimie.

Connaissance de la pierre

Le magicien peut expliquer l'évolution tectonique qu'un paysage y compris ses points de rupture et ses failles. Cela peut paraître peu exploitable en situation d'aventure sauf que ce savoir lui permet aussi de repérer les meilleurs endroits pour provoquer un glissement de terrain, pour faire basculer un rocher dans une pente ou pour monter un piège à base de pierre. Pour ce qui est de repérer les éléments exploitables, on fera le jet avec le Mental. Pour concrétiser, il faudra un jet sous Manuel.

Clés

Les mages de Bronne utilisent des Clés assez particulières. Elles sont utilisables par d'autres mages mais destinées uniquement à la Sphère de la Pierre. Vous trouverez aussi quelques explications supplémentaires concernant les Clés déjà fournies dans le livre de base (page 198).

Runes

Magie instinctive : point, rond (la planète)
Magie invocatoire : tunnel, crevasse
Sorcellerie : montagnes, collines

Postures

Comme précisé plus haut, les mages de Bronne sont les spécialistes des postures rapides. Elles imitent en général des runes plutôt que des idées ou des créatures. Autant on pourra parler de danse pour d'autres Sphères, autant ici on aura affaire plutôt à un art martial.
Magie instinctive : toutes les runes existantes, poings à terre
Magie invocatoire : repli sur soi, doigts plantés en terre (si possible)
Sorcellerie : posture de concentration intense, posture d'observateur

Composantes

Magie instinctive : caillou, poussière de marbre
Magie invocatoire : poudre fumigène (partagée avec Kroryn)
Sorcellerie : sable, coraux (partagée avec Ozyr)

Voix, regard, odeur, goût

Magie instinctive : roulement de voix, rugissement
Magie invocatoire : regard pénétrant (accusateur), phrases sans appel
Sorcellerie : chant de la pierre (grondement et imitation de craquement)

Caste : Mages (Grand Maître)

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

Physique : 7
Mental : 6
Manuel : 3
Social : 4

Chance : 3
Maîtrise : 7

Armure : 20
Initiative : 3d

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

Interdit : La Loi de la Prudence
Privilèges : Laboratoire, Leurre, Messenger, Prévoyance, Sortilège fétiche, Style
Avantages : Force de caractère
Désavantages : Interdit de Bronne, Mauvais souvenir, Pressentiment

Compétences : Armes contondantes 8, Armes de siège 6, Armes tranchantes 7, Bouclier 8, Conn. de la magie 15, Conn. des Dragons 10, Diplomatie 12, Équitation (cheval et dragon) 9, Explosifs de Bronne 7, Intimidation 8, Lire et écrire 10, Lois 10, Stratégie 10

Compétences de magie : Magie instinctive 10, Magie invocatoire 7, Sorcellerie 7, Sphère de la Pierre 10, Sphère de Métal 7, Sphère du Feu 8, Sphère du Rêve 6

Sortilèges : Tous

Sentiments

Magie instinctive : puissance, protection
Magie invocatoire : immuabilité, force brute
Sorcellerie : perdurance, moment historique

Privilèges de caste

De même, la formation des magiciens de la pierre est telle qu'ils ont des privilèges de caste particuliers.

Sortilège fétiche de la pierre (4)*

Permet de maîtriser parfaitement la technique de lancement d'un sortilège de la Sphère de la Pierre. Grâce à ce Privilège, le magicien gagne un bonus de 4 chaque fois qu'il lance ce sortilège précis. Il est possible de choisir ce Privilège deux fois (sans compter le Privilège Sortilège fétiche du livre de base).

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

Tuteur spécialisé (2)

Permet de bénéficier de l'aide et de la bienveillance d'un mage, mais aussi d'un protecteur, d'un Statut supérieur. Tout comme le tuteur (voir page 106 des règles de base), ce dernier peut aider par ses relations et ses conseils le mage (contre rémunération ou un service).

Porte-parole (4) (Privilège de protecteur)

C'est exactement le même Privilège que celui des protecteurs. Il est incompatible avec le Privilège de mage : Anonymat.

Permet au personnage de faire office de porte-parole au sein de n'importe quel groupe. Le protecteur peut ainsi servir d'interlocuteur auprès des milices locales, de seigneurs ou de dirigeants de cités, négocier des trêves ou des alliances diplomatiques, etc. La réussite de ces entreprises n'est absolument pas obligatoire, mais ce Privilège permet de prendre la parole dans des discussions que seuls les ambassadeurs attitrés sont normalement autorisés à mener.

Autorité (4) (Privilège de protecteur)

C'est exactement le même Privilège que celui des protecteurs.

Permet au personnage de faire valoir son Statut pour prendre la direction de toute investigation officielle au sein d'une cité respectant les Lois draconiques. Du moment qu'aucun protecteur (et pas mage) de Statut supérieur n'est présent, le personnage devient responsable des enquêtes, des rapports officiels et de la gestion des éventuels messages diplomatiques.

La magie usuelle

La magie de Brorne n'est pas seulement destinée à la protection ou à la traque des Humanistes. Les pierres sont un élément fondamental de l'univers au quotidien. Voici quelques exemples d'utilisation courante de sa magie.

Les objets magiques mineurs**Le ciseau de Kezyr**

Cet objet assez répandu chez les artistes est l'œuvre de Kezyr. Mais pourquoi le placer parmi les objets de Brorne ? Parce que sans l'autorisation du premier Dragon, il n'aurait pu exister.

C'est lui qui a donné le secret de la résurgence de la pierre pour que le ciseau soit plus précis. Un sculpteur qui utilise cet objet a un bonus de 5 lors de son jet.

La meule magique

Classique dans le royaume de Kern, la meule n'est pas très répandue ailleurs. Le principe est simple, c'est une pierre qui tourne seule sur elle-même.

Il n'y a pas besoin d'eau, de mulet ou d'homme pour la mettre en branle, elle continue sa course indéfiniment. Il est arrivé que des meules tournent encore alors que le moulin était en ruine. Les bandits s'en servent aussi parfois comme instrument de torture.

La geôle

Elle n'a rien de particulier si ce n'est qu'elle est totalement hermétique à toute forme de magie. On la réserve pour les magiciens et il y en a une dans chaque prison digne de ce nom.

Petit détail : non seulement elle empêche de lancer un sortilège mais en plus elle est réfractaire à la magie. À chaque Point de Magie utilisé, elle se réduit de taille. On l'appelle aussi la broyeuse.

Les pierres de fronde

Les magiciens s'amuse parfois à enchanter les cailloux pour que les gamins puissent s'amuser avec des lance-pierres et des frondes. La particularité de ces pierres c'est qu'elles ne peuvent toucher que des choses inertes, pas d'être vivant.

Le lanceur gagne un bonus de 5 en les utilisant. Il suffit de posséder les Compétences Sphère de la Pierre et Sorcellerie à 3 pour pouvoir les enchanter.

Les familiers**Les gargouilles**

Taille : de 50 cm à 2 m

Poids : de 6 kg à 2 t

Habitat : toujours en intérieur. La gargouille ne supporte pas longtemps le grand air et le soleil.

Régime : aucun (contact d'une source de magie de la pierre comme un magicien ou un enfant de Brorne)

Description : les gargouilles sont les seules survivantes de l'époque où Brorne créait des êtres de pierre. Quand ses domaines furent détruits lors des grandes batailles draconiques ou contre Kalimsshar, elles se réfugièrent dans les entrailles de la terre où elles furent enfermées pendant des éons. Elles retournèrent à l'état animal et c'est Brorne lui-même qui les retrouva et les confia aux magiciens.

Il doit exister un millier de ces créatures dont une bonne moitié reste avec les dragons de pierre. Les autres servent de gardiennes dans les laboratoires et aident parfois les magiciens lors de leurs expériences (ou lors de l'entraînement mais c'est un exercice dangereux pour un homme normalement constitué).

Les gargouilles sont plutôt pacifiques sauf dans un cas précis : lorsqu'elles rencontrent une créature de Kalimsshar ou un de ses serviteurs (un homme avec 4 ou plus en Fatalisme). Dans ce cas, elles attaquent et se battent jusqu'à la mort. Dotées d'ailes, elles ne volent plus depuis l'époque de leur réclusion sous terre.

FOR	10	RÉS	15
INT	1	VOL	10
COO	3	PER	4
PRÉ	NA	EMP	NA

Physique : 9
Mental : 2
Manuel : 2
Social : 1

Armure : 20
Initiative : 2d

Seuils de blessure
Blessé (16-50) OOOO
Mort (51 et +) O

Compétences : Charge 9 (dommages : FORx2+3), Discrétion 9, Griffes 7 (dommages : FOR+3), Morsure 6 (dommages : FOR+5)

Note : la gargouille cherchera toujours à se placer au-dessus de sa cible pour se laisser tomber et tenter une attaque par écrasement. Si la gargouille assomme ou immobilise sa victime, elle se fige sur elle et attend soit qu'elle meurt, soit que son maître ne lui donne l'ordre de lâcher sa proie. Une gargouille ne cherchera à tuer qu'un serviteur de Kalimsshar.

Les attaques infligeant des dommages inférieurs à 16 ne lui font aucun effet et ne sont pas pris en compte dans les blessures.

Les lézards mange-pierre

Ce nom est une exagération ? Ce petit lézard gris mange des insectes. Les magiciens de Brorne l'aiment bien car il est capable (nul ne sait comment) de comprendre des ordres très simples. Long (avec la queue) de 15 cm, il se loge généralement dans une poche en attendant qu'on fasse appel à ses services. Bien sûr, il attend une contrepartie. Obsédé par les gemmes, il cherche par tous les moyens à en avoir le plus possible. Beaucoup de mages se promènent ainsi avec un petit trésor et un lézard lové au milieu. Si un voleur tente de leur faire les poches, le familier mord alors l'outrecuidant et lui inocule un puissant hallucinogène. Le malheureux devra réussir un jet de Volonté + Mental ou être en proie au délire.



Armel crusher

Ce dragon de Brorne (tendance femelle) a très rapidement appris à se transformer en humaine, non pour se mêler aux hommes mais pour pouvoir combattre d'égal à égal les Humanistes. Spécialisée dans la Magie instinctive, elle traque sans répit tous les Humanistes, hommes, femmes et enfants. Dans sa prime jeunesse, elle a participé au massacre de l'Archipel de Pyr et n'en garde que de bons souvenirs.

Depuis, sa chasse continue. Elle est de toutes les offensives de l'Inquisition et a même prêté main-forte à un dragon de Kalimsshar en prise avec des Humanistes. Quand elle arrive à Gix, elle se comporte en territoire conquis et Sir Agathorn lui a déjà interdit les portes de sa ville par deux fois. Le combat se serait engagé si Brorne lui-même n'était pas intervenu pour séparer les belligérants. On ignore d'où vient cette profonde haine que porte en son cœur le dragon mais sa soif de sang humaniste semble inextinguible.

NOUVEAUX
SORTILÈGESMagie
instinctive

Écrase pierre*

Niveau : 1
Coût : 6
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 15
Clés : morceau de craie ou de charbon (de quoi tracer un symbole) et rune (croix)
Effets : Le magicien trace une croix sur une pierre et l'effrite en passant sa main à travers. Très pratique pour ouvrir une porte en détruisant la pierre juste à côté de la serrure ou déceler des chaînes.

Masse

Niveau : 2
Coût : 7
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 20
Clés : voix tombante, posture (manipulation d'une masse)
Effets : La cible subit une attaque de type assommer. Le défenseur doit faire un jet de Mental + Résistance

contre une Difficulté de 15 + 5 par Niveau de Réussite du sort. En cas d'échec critique, le sort se retourne contre le magicien.

Sentir le fatalisme

Niveau : 2
Coût : 5
Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 20
Clés : voix accusatrice, anneau de pierre (un cercle de pierre fait l'affaire)
Effets : Le magicien peut sentir si une créature de Kalimsshar a été présente dans un lieu précis dans la journée. Le magicien peut le savoir à raison de 1 jour dans le passé par Niveau de Réussite. La créature doit avoir 3 en Fatalité ou plus.

Motivation des troupes

Niveau : 3
Coût : 10
Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 25
Clés : rune, posture de défi, parole grondante comme le tonnerre

Effets : Ce sort est utile lors de grandes batailles. Les mages de Kroryn le connaissent aussi. Lorsqu'une armée est en déroute, le magicien se poste devant elle et lui redonne du courage. Il faut être en vue et repartir au combat avec lesdites troupes. 2D10 hommes + 20 par Niveau de Réussite peuvent ainsi être remotivés et repartir au combat.

Rigidité

Niveau : 3
Coût : 10
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 25
Clés : voix rapide, posture de réception
Effets : Ce sort est très rapide à activer car il est généralement lancé sur une personne qui tombe ou qui va percuter un élément plus dur qu'elle. Au moment de l'impact, elle devient solide comme le roc et réduit de moitié (arrondi au supérieur) les dommages subis sauf s'ils sont mortels (auquel cas elle s'éparpille en petits morceaux de pierre).

Magie
invocatoire

Billes de pierre

Niveau : 1
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : sable, voix roulante
Effets : Le magicien jette du sable vers la cible (ou pour couvrir sa fuite). Ce sable gonfle et se transforme en petites billes. La cible doit réussir un jet de Physique + Coordination contre une Difficulté de 15 + 5 par Niveau de Réussite pour ne pas tomber.

Pieux minéraux

Niveau : 2
Coût : 10
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 20
Clés : rune de Brorne, posture accroupie, voix murmurante
Effets : Des pieux sortent de terre sous les pieds de la cible et infligent 20 points de dommages + 5 par Niveau de Réussite. On peut décider de la vitesse d'émergence. Si la cible est tuée (ou prisonnière), elle se minéralise et les pieux s'enfoncent sous terre pour l'emporter.

Porte close

Niveau : 2
Coût : 7
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 20
Clés : rune, pierre, posture concentration
Effets : Le magicien minéralise une porte et multiplie ainsi par trois sa solidité. La serrure fonctionne toujours mais la porte est trois fois plus lourde.

Voix de la montagne

Niveau : 3
Coût : 10
Temps d'incantation : 2 tours
Difficulté : 25

Clés : voix, rune de crevasse, sable

Effets : Le magicien ouvre une porte sur l'écho de la voix de Brorne. Tout individu possédant 3 ou plus en Tendance Homme ou Fatalité doit faire un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 15 + 5 par Niveau de Réussite ou fuir immédiatement. Si la cible est interrogée (lors d'une séance de torture inquisitoriale, par exemple), elle avoue tout ce qu'elle sait.

Sorcellerie

Feu de Brorne

Niveau : 1
Coût : 7
Temps d'incantation : 1 journée de préparation
Difficulté : 15
Clés : barre de métal, runes de Brorne et Kroryn mélangées
Effets : Ce sort est un don de Kroryn à son grand frère. La cible doit toucher la barre à pleine main et jurer fidélité aux Dragons. Si elle a 2 ou plus en Homme, elle s'enflamme et subit les dégâts normaux du feu. Cet enchantement est utilisé par les Inquisiteurs lors des grandes chasses qu'ils organisent. La population n'aime pas cet instrument et il est arrivé qu'elle lynche les Inquisiteurs qui en abusaient.

Chaussures minérales

Niveau : 2
Coût : 15
Temps d'incantation : 3 heures
Difficulté : 20
Clés : sable, eau, rune de pierre, voix roulante
Effets : Ce sort est sans doute l'un des plus visuels. Le magicien enchante des chaussures, des chaussons ou même des sabots. Leur porteur pourra prendre appui sur tout support de pierre comme

s'il s'agissait du sol. Il ne peut rester fixé à un mur mais peut y prendre appui pour courir, sauter, pendant un combat. S'il réussit un jet d'Acrobatie contre une Difficulté de 15, il peut même prendre le plafond pour appui. Un adversaire aura une Difficulté supplémentaire de 10 pour toucher le porteur des chaussures et ce dernier aura un bonus de 5 pour toute attaque spéciale (feinter, attaque improvisée, immobiliser, saisir, déséquilibrer, etc.). Les magiciens de Szyl possèdent un sortilège sensiblement identique.

Armel crusher (suite)

Récemment, elle s'est adjointe une troupe de magiciens venus de Dômes mineurs (hors du royaume de Kern) et tente d'organiser une nouvelle croisade. Ses positions sont tellement radicales que les Inquisiteurs eux-mêmes hésitent à la suivre dans cette voie. Ceci dit, son discours commence doucement à faire écho.



LES ÉLUS DE BRORNE

Argomir

Argomir est un maniaque. Il adore l'ordre et la rigueur. Il ne peut concevoir la vie sans se fixer de buts quasiment hors de portée. C'est un exemple pour les uns, car rien ne peut ébranler sa volonté. C'est un parasite pour les autres, car il ne lâche jamais sa proie. Peu de protecteurs l'apprécient mais nombre d'Inquisiteurs lui vouent un culte.

Caste : Protecteur (Lieutenant Inquisiteur)

FOR 6	RÉS 6
INT 4	VOL 10
COO 5	PER 5
PRÉ 6	EMP 3

Physique : 5
Mental : 4
Manuel : 3
Social : 2

Chance : 0
Maîtrise : 6

Armure : 24
Initiative : 3d

Scells de Blessure
Blessé (01-40) : OOOO
Mort (41 et +) : O

Interdit : La Loi de la Justice

Privilège : Autorité, Réquisition

Techniques :
L'écaille du dragon,
La cuirasse du dragon

Avantages : Sixième Sens, Droiture

Lors de la paix de Solyr, Brorne a compris bien des choses sur la vie et sa complexité. Dès lors, il prit plusieurs décisions dont deux changèrent la face du monde. La première, certainement l'une des plus importantes pour le devenir de Kor, fut de ne plus s'impliquer personnellement dans des conflits. Cela dit Brorne a trouvé d'autres moyens pour s'impliquer dans le devenir du Royaume de Kor (les protecteurs, l'Inquisition, etc.). La seconde était de s'impliquer dans le Lien afin de redonner aux humains et aux dragons la joie de cohabiter. Dès lors, il poussa ses enfants à trouver leurs Élus afin de leur transmettre rigueur, ordre et sens des valeurs. Quoiqu'en pensent Kroryn et Kezyr, cette décision n'avait pas pour but de former un armée secrète d'humains fanatiques. Ses objectifs étaient sains et reposaient sur un réel désir de paix et d'harmonie. Il faut cependant reconnaître que la paranoïa du Grand Dragon de la Pierre tend parfois à donner à ses Élus un rôle peu glorieux - exactions de l'Inquisition, rigidité de l'administration défendue par les enfants de Brorne, etc.

Il faut reconnaître qu'à l'heure actuelle, le Grand Dragon de la Pierre a en partie atteint son objectif, car plus d'un tiers de ses enfants a établi le Lien avec un humain; ce qui est de loin la plus forte proportion au sein des Grands Dragons !

Argomir

Argomir est l'illuminé typique que les adeptes de Brorne vénèrent et les autres humains haïssent. Né au sein des sans

" Nous sommes les yeux et les bras de la justice. "
- Argomir,
Élu de la Pierre

castes, Argomir a, par son labeur et son abnégation, attiré l'attention d'Albaldur, l'un des Maîtres Artisans de Kern, forgeron de son état. Après un apprentissage durant lequel il démontra toute sa maîtrise et sa volonté, il put intégrer la caste des artisans. Tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes, au point que Kwizz, un jeune dragon de Kezyr, envisagea même de lui " transmettre " le Lien. C'est alors que Argomir fut frappé de stupeur à la vue d'un exercice de déploiement des protecteurs de la caserne principale. Dès ce jour, l'artisanat lui sembla bien fade et ses pensées se portèrent constamment sur l'uniforme et la rigueur des représentants de Brorne. Les jours passèrent, Kwizz se faisait de plus en plus pressant tandis que Argomir s'éloignait de plus en plus de ses pairs. Une nuit fatidique, lassé des pressions que le fils de Kezyr exerçait sur lui, Argomir décida de traverser Kern et de demander " l'asile " aux protecteurs. Ce qui lui fut accordé, mais dans la manœuvre Kwizz perdit la vie !

Face aux officiers de la caserne, Argomir expliqua son geste et accepta le jugement qui serait porté à son encontre. Or, ce soir-là, Brorne était présent, car il participait au Haut Conseil de l'Inquisition. Il fut admiratif devant tant de courage et de volonté et fut amusé par le tour joué à la lignée de Kezyr. Dès lors, il intervint en faveur de Argomir. Depuis ce jour, il le manipule dans l'ombre en vue de faire de lui le plus rigide des Inquisiteurs. Il paraîtrait même que Brorne pense à lui pour mener des actions contre certains groupuscules montés en secret par ses frères. Mystère...

Le pacte de pierre

Brorne éprouve énormément d'affection pour les humains, au point de vouloir leur consacrer une partie de son éternité. Il s'est réellement investi dans la construction des bases et des règlements qui régissent la vie des hommes. Il se sent un peu comme le géniteur de toute cette humanité insouciant et aimerait se comporter envers eux comme un bon père de famille : sévère mais juste ! Il croit tant au potentiel de l'humanité, qu'il mise énormément de son énergie au bon développement de sa caste. Il voit en elle un outil pour protéger les hommes des dangers qui les guettent (et d'eux-mêmes).

Civisme et rigueur sont les qualités que Brorne recherche chez tout individu. Civisme et rigueur sont les attitudes qu'il adopte lorsqu'il rencontre les humains. Il ne cherchera jamais à les impressionner par sa magnificence draconique ; il préférera les rencontrer sous sa forme de guerrier. Ainsi il pense poser les bases d'une relation saine, franche et sincère. Ceux qui ont peur, sentiront en lui la force tranquille et le refuge idéal ; ceux qui brillent par leur témérité, verront en lui un adversaire invincible. Malgré son attitude martiale, il se montrera toujours à l'écoute d'autrui et ne quittera jamais un interlocuteur sans lui avoir fait la morale et avoir prodigué des conseils. Malgré sa rigueur, Brorne est très paternaliste pour ne pas dire sentimental.

Les compagnons draconiques

La plupart des enfants du Grand Dragon de la Pierre n'ont pas compris la totalité de la philosophie de leur père. Ils confondent trop souvent rigueur et intransigeance. Rares sont ceux qui ont développé une fascination (ou une réelle affection) pour les humains. Trop nombreux sont ceux qui voient en cette race inférieure un amas d'êtres irresponsables et incapables de respecter les règles séculaires de la vie. Ils sont souvent arrogants car ils savent qu'ils sont sans faille et que leur rôle de gardien du royaume est l'une des missions les plus importantes que l'on puisse confier à un dragon. Ils sont fiers, car ils sont la loi. Malgré cette attitude hautaine, ils sont aussi les premiers à constater les mérites de l'un ou l'autre individu. Constatation qui débouche souvent sur l'établissement d'un Lien entre un humain d'exception et un dragon aux valeurs civiques surdéveloppées.

Que recherche Brorne dans l'humanité ? Il n'ose certainement pas se l'avouer mais le Grand Dragon de la Pierre retrouve dans l'imperfection humaine les qualités de ses frères et sœurs. Ainsi, chaque jour, il se souvient de ses propres limites; ce qui l'oblige à être plus dur encore avec lui-même. Nul n'est parfait, pourtant le Grand Dragon désire atteindre cette perfection. Les humains qui attirent son attention sont tous ceux qui, par leurs actes, mettent en valeur ses croyances profondes. Il voit en eux la preuve de la supériorité de sa démarche vers l'épanouissement.

Humanisme ou Fatalisme, quelle différence ?

Toute déviation quels qu'en soient les ferments se doit d'être éradiquée du Royaume de Kor. Malgré son sens de la mesure et de la justice, Brorne ne conçoit qu'une et une seule façon de punir la trahison : la mort ! Il le répète souvent à ses fils et à leurs Élus : " Que celui qui cherche à détruire ne demande pas grâce et soit, sans hésitation, détruit à son tour ! "

Les élus de Brorne

Les enfants de Brorne sont très proches des humains et de leurs Élus. La relation qu'ils entretiennent avec leurs compagnons peut, souvent, s'avérer très délicate et fatigante. En effet, les jeunes dragons aiment s'attribuer le rôle de mentor, de maître ou de précepteur de cet humain insouciant et trop fragile. Certains se montrent " surprotecteurs " et entravent les actes de leurs compagnons afin d'éviter que ces derniers ne rencontrent des ennemis. D'autres, sont exigeants et rappellent constamment leurs Élus à l'ordre dès qu'ils ont le sentiment que ces derniers pourraient s'égarer. Quelle que soit leur attitude, cependant, cette relation sera marquée d'un profond respect et d'un désir de faire progresser les hommes.

Le prélude

Bien que Brorne pousse ses fils à s'impliquer dans le Lien, le choix d'un nouvel Élu ne se fait pas à la va-vite. Lorsqu'un jeune dragon se sent prêt à s'investir, il demande à rencontrer son père qui le jugera et le mettra à l'épreuve. S'il se montre digne de fonder son Lien, il peut alors partir en quête de son compagnon humain.

Argomir (suite)

Désavantages : Obsession, Regard des dragons
Faveurs : La peau de pierre, les reflets de glaise, les portes de silice

Compétences :

Armes contondantes 6, Armes de distance 4, Armes tranchantes 8, Artisanat : armurerie (spécialisation : espadon) 6, Artisanat : forge 5, Bouclier 6, Castes 3, Commandement 5, Corps à corps 6, Diplomatie 3, Équitation 5, Intimidation 5, Lois 7
Équipement : Espadon (FORx2+16+1D, Init.-1D), Armure d'écailles (protect.24, pénalité +15)

Il portera son dévolu sur un homme qui, quelle que soit sa caste (les sans caste ne sont jamais choisis), son âge ou son sexe, aura prouvé à plusieurs reprises qu'il détenait certaines valeurs : honneur, respect, ordre et rigueur. Après de nombreuses semaines d'observation (ce qui peut se transformer chez certains dragons en mois sinon en années), le dragon demandera aux anciens la tenue d'une assemblée de vénérables. Cette dernière, composée de dragons ayant fait leurs preuves au cours des décennies, pourra prendre l'une des trois décisions suivantes : (1) refuser le Lien car l'humain est jugé peu sérieux, (2) accepter directement l'établissement du Lien ou, ce qui arrive le plus souvent, (3) dépêcher deux observateurs draconiques qui, après avoir suivi le futur Élu et l'avoir mis à l'épreuve, prendront une décision définitive et irrévocable sur le sort de ce dernier.

Lorsque l'avis est (enfin) positif, le jeune dragon offrira le Lien à son compagnon. Dès cet instant, l'Élu sentira que sa vie vient de basculer et sera irrésistiblement attiré par un espace retiré (habituellement montagneux, sinon rocheux) dont il "sait" qu'il sera le lieu de rencontre avec son compagnon draconique.

Les rites

De par la nature de leur père, les enfants de Brorne accordent une importance sans borne au respect de la hiérarchie et des rites qui ponctuent la progression vers une plus grande sagesse.

La hiérarchie imposée par Brorne est d'une part très rigide et d'autre part tellement complexe que la plupart des humains n'y comprennent rien. En effet, elle intègre de façon informelle un ensemble de paramètres tels que l'âge du dragon, les mérites acquis, le lignage et le niveau de Lien.

Dans ce dernier cas, la hiérarchie peut aussi se trouver sensiblement modifiée selon le respect que les dragons accordent à l'Élu mais aussi selon ses dernières actions et la place (éventuelle) qu'il occupe au sein des protecteurs. Les enfants de Brorne gèrent cette structure de façon intuitive et naturelle.

Les humains, eux, ont intérêt à calquer leur comportement sur celui de leurs compagnons draconiques sous peine de commettre un impair.

Les rites, quant à eux, sont très structurés, mais clairement expliqués par le dragon à son Élu, et valorisent la sagesse et la solennité.

Premier niveau : Enfant des Rochers

Le prélude se ponctue toujours par un échange intime, pour ne pas dire mystique, entre le dragon et son Élu. Les deux compagnons ont rejoint un lieu discret - une enclave montagneuse, une carrière, une grotte - et s'y installent durant plusieurs jours. Durant cette période, les comparses seront plongés dans une transe imperturbable au cours de laquelle ils échangeront toutes leurs émotions, leurs souvenirs et leurs motivations. Au terme de cette symbiose, le dragon se retire pour observer son Élu. Généralement, il ne le rejoindra à nouveau que pour préparer son accession au deuxième niveau. Cependant, bien qu'éloigné, il conserve un regard très attentif sur son compagnon et, régulièrement, lui enverra des signes afin de le remettre sur le droit chemin.

Deuxième niveau : Fils de la Pierre

Accéder au deuxième niveau nécessite que l'Élu ait fait un sacrifice en faveur des plus démunis ou de la société. Sa Maîtrise doit être supérieure de 1 point à ce qu'elle était lors du prélude. De plus sa Tendance Dragon doit être de 2 minimum et les deux autres ne peuvent excéder 1.

Une fois ceci acquis, son dragon le rejoindra. Au bout de quelques jours (juste le temps de renouer le contact physique), ce dernier le conduira sur le plus haut sommet à proximité. Là, l'attendent d'autres Élus du deuxième niveau. Les quelques heures passées en leur compagnie, renforceront les compagnons dans leur Lien et raffermira leurs convictions, tout en tissant des liens indéfectibles entre pairs.

Troisième niveau : Bouclier de Granit

Pour prétendre accéder au troisième niveau, un Élu doit avoir développé Maîtrise à 6 minimum. Sa Tendance Dragon doit être de 3 au moins et les deux autres ne peuvent excéder 0. De plus, il aura dû montrer son intégrité, la rigueur de son jugement et les qualités de son âme, en ayant dirigé une troupe d'hommes dans un but sincère et juste.

Le jour venu, il sera convié par son dragon au Tribunal des Anciens. Face à un aréopage de vieux dragons (sous forme humaine), l'Élu devra narrer ses exploits avec courtoisie, déférence et modestie. En fin de cérémonie, sa vie sera louée par une foule d'Élus de bas niveau qui l'attendent au porte du tribunal. Dès ce jour et s'il est déjà membre de la caste des protecteurs, il pourra être désigné comme Champion par Brorne.

Quatrième niveau : Protecteur des Roches

Pour prétendre accéder au quatrième niveau, un Élu doit avoir développé Maîtrise à 7. Sa Tendance Dragon doit être à 4 minimum, ses deux autres Tendances à 0 et ne compter aucun cercle noirci. De plus, il aura dû prouver son abnégation en mettant fin à une guerre sanglante ou un conflit vieux de plusieurs années.

Il n'y a pas à proprement parler de cérémonie d'intronisation. Son dragon lui confie solennellement que le jour est venu et que Brorne a toute confiance en lui.

Cinquième niveau : Commandeur des Rocs

Quels que soient les attributs de l'Élu, il doit être mort pour autrui s'il veut atteindre cet ultime niveau de confiance. Les rares Élus du cinquième niveau ont tous eu droit à une grande cérémonie fastueuse, quoique d'une rigueur très martiale, en présence de tous les autres Élus de Brorne ainsi que de tous les dignitaires de la caste des protecteurs. Si Brorne préfère que ses plus fidèles Élus passent pour mort, c'est essentiellement pour que sa parole soit transmise, respectée et appliquée sans le filtre de l'admiration et de la gloire humaines.

FAVEURS,

épreuves et sanctions

Les faveurs de Brorne

Premier niveau : De pierre et de cristaux

Trois fois par jour, le personnage peut utiliser cette Faveur pour entrer en résonance avec la pierre, dans le but d'écouter et de percevoir des bruits à distance. Du moment que le lieu où il se trouve et celui qu'il souhaite "espionner" sont reliés par le sol ou par un élément minéral - tel qu'un mur, une paroi rocheuse, etc. - il peut ainsi suivre une conversation proche ou percevoir des bruits émis à des dizaines de mètres.

La distance séparant le personnage de sa cible ne doit jamais excéder 20 fois son niveau de Lien en mètres. Pour entrer en résonance, le personnage doit effectuer un jet de Mental + Perception + Tendance Dragon contre une Difficulté de 15, qui peut être augmentée en fonction d'éventuelles interférences.

La résonance est active pendant 1 minute + 1 par Niveau de Réussite.

Deuxième niveau : La mémoire de la Terre

Une fois par jour, le personnage peut entrer en contact avec l'esprit de la Terre et apprendre ce qui s'est produit à l'endroit où il se trouve. S'il réussit un jet de Mental + Empathie + niveau de Lien contre une Difficulté de 15, il pourra obtenir une information + 1 par Niveau de Réussite. Cette Difficulté peut être augmentée ou réduite de 5 en fonction de l'environnement géographique ou magique du personnage - plus facile en pleine montagne, plus délicat en forêt, totalement impossible en mer. Le meneur de jeu reste libre des informations qu'il transmet au personnage, en fonction de l'endroit, de l'ancienneté des événements, des énergies magiques mises en œuvre, etc. Si la Terre a bonne mémoire, les énergies de cet élément ne comptent pas parmi les plus communicatives et leurs informations auront tendance à être brutes, symboliques et difficilement compréhensibles par un esprit humain.

Troisième niveau : L'éclat de pierre

Une fois par jour, le personnage peut conférer à une armure ou à un bouclier le pouvoir de résister à n'importe quelle attaque physique. Il lui suffit de toucher l'objet de la main pour l'enchanter une journée durant et lui permettre d'annuler tous les dommages infligés par une attaque, au choix de son porteur. L'enchantement disparaît instantanément si l'Élu conserve le dé de l'Homme ou de la Fatalité lors d'un appel aux Tendances, que l'objet lui appartienne ou non.

Quatrième niveau : La force de silice

Une fois par jour, le personnage peut pactiser avec la pierre et voir son corps se couvrir de plaques de silice.

Pour ce faire, il doit se dévêtir et réussir un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 10. Cette carapace reste active 5 minutes + 10 par Niveau de Réussite obtenu et procure à l'Élu une armure naturelle d'Index de protection 30, ainsi que deux cases de blessures légères supplémentaires. Cette protection s'ajoute à une éventuelle armure.

En contrepartie, toutes les actions Sociales ou Manuelles du personnage voient leur Difficulté augmenter de 5.

Tant que le personnage est couvert de sa carapace de silice, il voit sa Tendance Dragon augmenter temporairement de 1, pouvant ainsi dépasser 5, mais ne peut plus faire appel aux Tendances.

Il est dit que les Élus de Brorne, contrairement à ceux des autres Grands Dragons, développent avec l'âge et la force du Lien une étonnante faculté de symbiose. Les plus puissants Élus semblent en effet capables de se fondre dans la pierre, de résister aux impacts mortels ou de modifier leur cycle vital pour se changer en véritables statues - autant de portes ouvertes sur de nouvelles Faveurs...

Cinquième niveau : L'argile de la vie

Le Lien entre le personnage et l'Élément de Brorne est si fort que l'Élu peut désormais puiser dans l'argile primordial pour créer la vie et remplacer un membre détruit ou sectionné. Tout d'abord, le personnage doit façonner un membre en usant d'argile et de magie, et réussir un jet de Manuel + Empathie + Tendance Dragon contre une Difficulté de 15. Les Niveaux de Réussite obtenus s'ajoutent au jet de Manuel + Volonté + Tendance Dragon contre une Difficulté de 20 qu'il doit ensuite réussir pour le greffer par magie à un être vivant, qu'il soit humain ou animal. Une fois greffé, le membre et ses muscles obéissent pleinement à leur porteur, mais celui-ci perd définitivement 1 point d'Empathie et 1 point de Coordination. Pour chaque Niveau de Réussite obtenu sur le second jet, celui de la greffe, le bénéficiaire gagne définitivement 1 en Force et en Résistance.

Cette Faveur ne permet pas de créer un organe sensoriel, tel qu'un œil ou un oreille, et encore moins une tête. De plus, elle ne fonctionne pas sur un être mort ou possédant une Tendance Fatalité plus élevée que la Tendance Dragon du personnage.

(sanctions et interdits

Les Interdits de Brorne sont stricts, rigides et contraignants :

La Loi de l'Ordre : jamais tu ne troubleras l'ordre établi. L'Élu ne se laissera jamais dominer par la tentation de nuire à l'autorité, même si cette dernière est contestable, et veillera à toujours défendre les valeurs de ses pairs. Il n'utilisera aucun moyen détourné pour faire valoir son droit, car seule la vérité et l'ordre guident ses pas.

La Loi de la Justice : tu ne laisseras impunie aucune injustice. L'Élu est le garant du respect des Lois draconiques, civiles et morales. Il veillera toujours à ce que ses actes, ainsi que ceux d'autrui, soient justes et ne nuisent à personne.

La Loi de l'Abnégation : tu ne vivras que pour autrui. L'harmonie du Royaume de Kor repose sur l'équilibre engendré par les actes de chacun. Le sacrifice constant de l'Élu a pour fonction de rectifier les petits déséquilibres susceptibles de perturber ce grand tout. Ce sacrifice implique le don de soi lors de la lutte contre le danger, mais aussi le don de ses biens au profit des plus démunis.

(Les sanctions

Brorne se sent investi d'un rôle de juge et d'arbitre, rôle qu'il délègue à ses enfants et Élus. Dès lors, chacun se doit de montrer l'exemple et de respecter l'esprit de la lignée à la lettre. Toute déviance, même minime, doit être expliquée et argumentée devant un comité de sages composé d'humains et de dragons. Toute erreur, tout manquement ou tout égarement se verra sanctionné de façon juste, mais ferme. Les pénitences sont le lot quotidien des adeptes de la rigueur du Grand Dragon de la Pierre.

Les sanctions mineures seront d'ordre administratif - rétrogradation au sein de sa caste, amende, ponction sur solde, saisie de biens, etc. Des manquements plus graves, impliquent l'organisation d'un conseil de discipline qui statuera sur le sort du contrevenant. Les sanctions peuvent, dès lors, concerner des suspensions de Faveurs, des quêtes à réaliser ou tout simplement l'exclusion de la caste ou l'annulation du Lien. Enfin, si les crimes perpétrés sont jugés comme monstrueux, tels que le meurtre d'un dragon, le militantisme humaniste ou l'assassinat d'un dignitaire de la caste des protecteurs, le Grand Conseil de la Pierre statuera sur les châtiments à appliquer - mutilation, torture, mort... Ce conseil est composé de huit fils de Brorne, parfois du Grand Dragon lui-même, et d'un représentant de haut rang de la caste des protecteurs.



Les faveurs temporaires

En plus des Faveurs octroyées par les Grands Dragons lorsqu'un Élu fait progresser son niveau de Lien, un personnage peut acquérir des Faveurs ou des avantages supplémentaires durant une certaine période - souvent l'espace d'une mission ou d'une quête. Ceux-ci sont en fait des dons temporaires faits par leurs compagnons draconiques en vue de leur permettre d'accomplir plus facilement leur tâche.

Ces Faveurs temporaires peuvent prendre plusieurs formes qui elles-mêmes dépendent de différents paramètres tels la lignée du jeune dragon, la force du Lien, les relations entre les deux compagnons, l'intérêt du dragon pour la mission en cours, etc. Notez, cependant, que ces Faveurs ne seront jamais octroyées à des personnages qui mènent une quête pour se purifier, et lever une sanction à leur encontre, ou pour atteindre le niveau de Lien supérieur. Ces Faveurs temporaires dureront parfois toute la durée d'une mission, tantôt une seule action. De même, elles peuvent être automatiques et faire partie intégrante du personnage, ou être appelées selon des consignes que le compagnon draconique aura fixées.

Les fruits de la connaissance : ces Faveurs sont le résultat d'une bonne entente entre le dragon et son Élu. Ainsi, ce dernier peut se voir offrir des bonus dans des compétences qu'il possède déjà, des améliorations de ses Attributs Majeurs ou Mineurs. Le dragon peut aussi aider son compagnon

La mort d'un compagnon

La mort d'un Élu, donnera toujours lieu à une enquête et éventuellement à des sanctions. Ces dernières seront tantôt mineures et "pédagogiques", allant des mutilations à l'emprisonnement, et tantôt définitives - exécution du meurtrier. Les enfants de Brorne ne cherchent pas à venger la mort d'un de leurs compagnons, mais bien à faire respecter la loi et à remettre les contrevenants dans le droit chemin. Cela dit, si l'Élu meurt des mains d'un Humaniste ou d'un Fataliste, ce dernier a très peu de chances de survivre. Selon l'importance du défunt, un tel acte peut conduire à des représailles massives qui se ponctuent, parfois, par une croisade.

La mort d'un Élu sera toujours accompagnée d'une cérémonie d'hommages organisée par ses pairs, au cours de laquelle ses mérites seront rappelés et glorifiés. De plus, quel que soit son rang, l'Élu aura droit à l'érection d'une statue dans la Salle des Hauts Faits de l'Académie militaire de Kern.

La mort d'un compagnon draconique plonge un humain dans la mélancolie. Il se retirera momentanément du monde civilisé, souvent pour un refuge dans la montagne, afin de réfléchir sur sa vie et le sort du monde. Ensuite, après une période qui peut durer de quelques jours à plusieurs années, il part en quête de réponses et de justice. Sa vie sera dès lors motivée par la recherche et la compréhension des tenants et des aboutissants qui ont conduit à la mort de son compagnon. Il châtiara les responsables et pourra, si le besoin s'en fait sentir, disposer des ressources dont disposent les protecteurs et les autres Élus de Brorne.

à exacerber certains traits de son caractère : l'Élu gagne ainsi, temporairement, un Avantage supplémentaire.

Les Faveurs temporaires spécifiques : chaque lignée peut, l'espace d'un instant et à de rares occasions, permettre à ses Élus de disposer de Faveurs majeures. Plus souvent, les jeunes dragons se contenteront d'offrir à leurs compagnons des "succédanés" de Faveurs. Par exemple, un fils de Szyl fournira à son Élu un microclimat le temps d'une nuit à la belle étoile. Un enfant de Kroryn accordera quelques coups spéciaux le temps d'un combat important, ou quelques coups défensifs, dans le cas de la lignée de Brorne.

Les cadeaux : ces Faveurs prennent la forme d'un présent, que ce soit un objet, un familier ou un autre humain, que l'Élu peut utiliser dans les conditions fixées par son dragon. Ainsi un personnage peut bénéficier de la protection d'un garde du corps surentraîné (pour Kroryn), recevoir une monture robuste (pour Heyra) ou encore recevoir une armure ouvragée d'un fils de Brorne ou de Kezyl.

Les Faveurs majeures : ce dernier type de Faveurs est très rarement proposé par un jeune dragon, car il l'oblige à contacter son Père ou sa Mère. La plupart du temps, l'octroi d'une telle Faveur nécessite, en retour, un grand sacrifice. Ces Faveurs regroupent, entre autre, les soins et le rappel à la vie, l'obtention de sorts très puissants ou encore la modification de l'ordre établi.

L'AVENTURE



LA CROISADE DES DAMNÉS

Et pendant ce temps là...

Ces petites rumeurs sont destinées à plusieurs choses. Ce sont des histoires qui sont colportées par les caravanes marchandes, puis qui sont déformées par chaque nouveau narrateur. Elles ont pour but de donner le sentiment à vos personnages que le monde continue de tourner sans eux. Elles peuvent aussi, je l'espère, vous inspirer quelques petites aventures. Enfin certaines d'entre elles ne sont pas innocentes et il est bien possible que vos personnages en entendent parler à nouveau dans le futur...

L'armée était impressionnante. Plusieurs milliers d'hommes avançaient ainsi d'un pas décidé dans les étendues neigeuses des montagnes du sud-ouest des Marches Alyzées. Sous leurs pas et ceux de leurs animaux, le sol se transformait en une boue épaisse et collante gênant la progression des retardataires. Malgré les rafales de vent et les nombreuses chutes de neige, rien ne semblait pouvoir interrompre l'inexorable progression de l'impressionnante procession.

- Maître Inquisiteur, nous n'avons pas retrouvé les fuyards, mais nos éclaireurs indiquent qu'ils ont dû tenter de couper par la passe des six cents afin de gagner du temps pour pouvoir prévenir les maudits de la terre.

- Que vos hommes continuent à chercher et qu'ils les trouvent. Sinon, que le grand Brorne m'en soit témoin, ils apprendront à regretter amèrement d'avoir échoué à me servir.

Aux frontières des Marches Alyzées, dans les montagnes du royaume de Kern, une importante armée est en train de se lever. Sous les ordres d'un fanatique draconique de la pire espèce, le Maître Inquisiteur Egolon Syn, des milliers de fidèles intégristes se sont réunis afin d'aller porter la bonne parole, et le feu purificateur, au cœur d'une cité des Marches Alyzées placée sous la protection des Humanistes. Ces croisés se font appeler les damnés car ils sont convaincus que l'homme est condamné à vivre dans le malheur tant que toute trace d'hérésie n'aura pas été définitivement éradiquée.

Ces milliers d'hommes, armés par l'Inquisition, sont donc désormais prêts à mourir en espérant que leur sacrifice offre un avenir meilleur au reste de l'humanité. Inutile de décrire les ravages qu'une telle armée est capable de réaliser entre les mains d'un Inquisiteur illuminé.

Les sources de la folie

Cette aventure peut commencer de bien des manières pour les aventuriers. Quoi qu'il en soit il est important qu'ils se trouvent aux abords des frontières de l'Empire de Solyr, des Marches Alyzées et du royaume de Kern. Peu importe donc les raisons qui peuvent les amener à se trouver en un tel endroit, mais le fait est qu'une fois sur place il leur sera demandé de pénétrer au cœur du royaume de Kern afin d'aller enquêter sur d'éventuels problèmes à venir d'une petite ville frontalière nommée Remkart.

Selon votre groupe, cette demande peut provenir de différentes sources : dragon dévoué à la cause humaniste (Kezyr ou Khy), l'Étoile du groupe, des résistants de la faction humaniste, etc. Quoi qu'il en soit leur contact paraîtra préoccupé par les actions à venir de l'Inquisition. Il demandera aux personnages de bien vouloir aller se renseigner sur des troubles ayant eu lieu dans la région de Remkart, afin de pouvoir éviter tout problème et toute intervention des armées de l'Inquisition.

Remkart

Voyager dans le royaume de Kern n'est généralement pas un problème. Les routes sont bien entretenues et de nombreux relais permettent aux voyageurs de se reposer des fatigues du voyage. Cependant l'hiver est tombé tôt cette année et ce sont des violentes rafales de vent et de neige qui s'opposent durement à la progression de votre petit groupe d'aventuriers.

L'arrivée à chaque relais devrait être fêtée comme la fin momentanée d'une véritable épreuve d'endurance. Prenez le soin de décrire le froid qui, peu à peu, parvient à passer outre les épaisses couches de fourrure dont les personnages sont revêtus, la fatigue

qui lentement envahit leurs membres engourdis, les flocons de neige qui parviennent à s'insinuer sous les couches de tissu qui leur protègent le visage et les yeux. Décrivez la progression lente et difficile dans une neige épaisse et collante, puis, lorsqu'ils finissent par arriver dans un relais, jouez sur le contraste, la douce chaleur émanant du feu de bois crépitant dans la cheminée, les odeurs de nourriture, les rires et les chants qui font place au long sifflement monotone du vent s'engouffrant dans les montagnes.

Libre à vous de décider de la durée de ce voyage. Il vous est parfaitement possible d'y intégrer des événements de votre cru : raids de pillards, avalanches, attaques de bêtes sauvages, etc.

Quoi qu'il en soit les personnages finiront par arriver en vue des murailles de la ville de Remkart. Cette cité abrite quelques milliers d'habitants en temps ordinaire. Pour l'essentiel, il s'agit de mineurs s'occupant d'extraire des pierres précieuses de mines environnantes. Il est aussi possible d'y trouver une assez forte population marchande et ce pour deux raisons : la présence d'exploitations de pierres précieuses et la proximité de la ville avec les routes commerciales desservant les provinces des Marches Alyzées. Remkart est une ville typique de Kern, des habitations basses et solidement bâties grâce à de volumineux blocs de pierre, des rues larges se coupant en angle droit, une place centrale ornée d'une statue de Brorne, un imposant édifice hébergeant les protecteurs de la cité, une tour de pierre sombre abritant les membres de l'Inquisition et d'impressionnantes murailles élevées par des adeptes de la magie de la pierre.

Rapidement les personnages pourront se rendre compte d'un élément anormal. À quelques centaines de mètres en contrebas de la cité un immense campement s'étend dans une plaine enneigée. Ce sont des centaines de tentes qui sont ainsi groupées autour de grands brasiers, et ce sont des milliers d'hommes et de femmes qui s'agglutinent en silence autour de ce même feu. Étrangement un silence pesant règne sur ce campement et les personnages pourront vite remarquer que nul chant ou nul rire ne vient égayer cette triste assemblée.

Les damnés de la terre

Il faudra que les personnages prennent le temps de sympathiser avec des habitants de la ville (quelques tournées générales sont

souvent du meilleur effet pour obtenir de tels résultats) pour pouvoir en apprendre plus sur cet étrange campement.

- Vous savez mon bon ami ces gens-là il vaut mieux pas trop les fréquenter. Nous ici on respecte les lois des Grands Dragons pour sûr. Ça on peut pas dire de nous qu'on est des hérétiques, mais bon on sait aussi laisser vivre les gens selon leurs idées tant que ça dérange pas les dragons. Mais ces gens-là, ils sont dangereux. Ils se font appeler les damnés de la terre car ils sont convaincus d'être condamnés à souffrir tant que des traces d'hérésie, comme ils disent, existeront dans Kor. L'homme regardera alors autour de lui avant de baisser le ton. Y en a qui raconte que leur chef, un homme dangereux que celui-là, y voudrait bien remédier à ce problème d'hérésie de manière expéditive et que ces pauvres gens y seraient là pour ça. Mais vous savez moi, plus loin je me trouve de leurs histoires d'Inquisition, mieux je me porte...

Interrogé sur le fameux chef de ces fanatiques l'homme reprendra presque en murmurant et tout en jetant des regards inquiets autour de lui.

- Leur chef y s'appelle Egolon Syn. C'est une sorte de commandant ou de grand maître au sein de l'Inquisition. Ne vous fiez pas à sa tenue immaculée, cet homme a plus de sang sur les mains que nombre des plus atroces pillards zûls. Il brûle et il étripe tout ce qui ressemble de près ou de loin à un hérétique. Oh bien sûr son ordre l'a de nombreuses fois condamné pour des jugements quelque peu hâtifs, mais en définitive l'Inquisition semble bien heureuse de disposer d'un serviteur aussi dévoué et fidèle. Un petit conseil pour la route, évitez son chemin et vous augmenterez probablement vos chances de devenir un jour grand-père.

Un personnage réussissant un jet de Perception Difficulté 15 pourra remarquer un homme qui semble prêter une grande attention à sa discussion. Interpellé l'homme feindra de ne pas comprendre de quoi il retourne (et il serait des plus délicats de provoquer une rixe en ces lieux).

Il sera impossible d'en apprendre plus auprès du commun des habitants de la ville.

De leur côté les marchands disposent de quelques informations supplémentaires. Des personnages un tant soit peu diplomates, dotés de contacts, ou particulièrement généreux, pourront ainsi apprendre que les damnés sont en train de s'équiper pour entreprendre

Et pendant ce temps là... dans le Royaume des Fleurs Au cœur du Royaume des Fleurs, un groupe de mages serait parvenu à obtenir une fleur réunissant l'essence même de chacun des Grands Dragons. Malheureusement nul ne sait à quoi peut bien ressembler, ou quels peuvent être les pouvoirs d'une telle merveille car les mages ont été sauvagement exécutés et la fleur dérobée peu après l'annonce publique de sa création. Une forte récompense est promise à toute personne susceptible d'aider à retrouver les coupables de cet odieux crime.

Au centre de la tourmente

Les damnés prendront donc la route, insensibles aux assauts du vent et de la neige. Rapidement les plus faibles tomberont de fatigue et de froid et seront vite abandonnés par leurs condisciples, vains martyrs d'une odieuse croisade. Prenez ici le temps de faire ressentir la nouvelle ambiance de cette assemblée. Les damnés semblent en quête de sang, ils ne rêvent plus que de massacrer des infidèles, que de libérer Kor de la menace des hérétiques qui pervertissent ce monde. Ces gens sont dangereux, faites-le comprendre à vos joueurs.

Rêves de destruction

Au cours du voyage, les aventuriers auront l'occasion de voir un homme au port noble et altier chevaucher entre les damnés. Cet homme aux longs cheveux noirs flottant dessus ses vêtements d'un blanc immaculé n'est autre que le Maître Inquisiteur Egolon Syn. Régulièrement il s'entretient avec certains de ses Lieutenants sur la meilleure route à suivre. Si les personnages font preuve d'un minimum de discrétion, ils devraient pouvoir parvenir à épier certaines de ces conversations, prenez alors le temps de distiller certaines de ces informations au fur et à mesure de la progression de la croisade :

- Les damnés doivent se rendre jusqu'à une ville nommée Bételdane située dans les Marches Alyzées.

- Dans cette ville, vraisemblablement sous la coupe des Humanistes, une école viendrait d'être créée afin d'étudier les différentes Étoiles et leur influence sur l'humanité et sur les dragons.

- Cette ville abriterait aussi un vieux sage disposant de grandes connaissances concernant les différentes Étoiles et leurs Inspirés.

- Egolon Syn semble vouer une haine particulièrement féroce envers les individus liés aux Étoiles, et il compte bien ne laisser derrière lui que des ruines et des cadavres.

Il est évident qu'en raison des conditions climatiques il est peu probable que des hommes des Marches Alyzées puissent découvrir l'existence de la croisade des damnés. De ce fait, sans la moindre préparation, il est peu probable qu'une petite ville d'érudits soit susceptible de tenir plus de quelques heures face aux fanatiques réunis par Egolon Syn.

La grande évasion

Les personnages vont donc finir par découvrir l'objectif des damnés, une petite cité d'érudits au sein de laquelle vivent des hommes qui seraient susceptibles de les aider à mieux comprendre le sens du lien avec les Étoiles, le sens de la grande prophétie. Pour pouvoir prévenir le massacre annoncé de cette communauté d'érudits ils n'ont que peu d'options à leur dispositions :

- Éliminer Egolon Syn n'est même pas envisageable. Il est en permanence protégé par de nombreux damnés et Inquisiteurs. Qui plus est, si jamais des personnages particulièrement doués réussissaient cet exploit, Egolon deviendrait alors rapidement un martyr de sa cause et les damnés n'en seraient que plus désireux d'en découdre avec des hérétiques.

- Contacter d'éventuels messagers relève de l'impossible. En raison des conditions climatiques nul être censé ne s'aventure plus dans les montagnes et les rares refuges ont été désertés depuis déjà plusieurs semaines.
- La seule solution véritablement efficace serait de fuir la croisade afin de parvenir à la devancer pour pouvoir prévenir à temps les érudits de Bételdane.

Laissez à vos personnages le soin d'organiser cette fuite. Il leur sera éventuellement possible de s'emparer de quelques chevaux des neiges montés par des Inquisiteurs durant une nuit noire et silencieuse. Ces montures sont de puissants chevaux (semblables à des percherons) à l'épais pelage blanc et dont les larges pattes ont moins tendance à s'enfoncer dans la neige que les sabots de montures traditionnelles.

Le diable aux trousses

Il ne faudra pas longtemps aux damnés pour comprendre ce qui se passe. Dès le lendemain, Egolon dépêchera une vingtaine de ses plus fidèles serviteurs à la poursuite des personnages.

Il faudra que les personnages sachent utiliser au mieux le relief et le climat, qu'ils apprennent à faire de ces adversaires des alliés, pour parvenir à échapper à leurs poursuivants. Voici quelques éléments à garder en mémoire ou à utiliser durant cette course poursuite :

- Si les personnages font un feu, il faudra qu'ils précisent prendre de grandes précautions pour éviter que celui-ci ne mène directement leurs poursuivants jusqu'à eux.

un long périple dans la montagne. Aucun marchand ne sait véritablement où les damnés pourraient désirer se rendre mais ils pourront expliquer que ces fanatiques sont en train d'accumuler des stocks de nourriture et de fourrures, mais aussi de grandes quantités d'huile incendiaire, de flèches et de lances. Il leur paraîtra évident qu'un tel rassemblement ne peut qu'avoir pour but le massacre d'une communauté d'hérétiques...

Un dernier point important, il sera aussi possible de découvrir que les hommes qui viennent équiper cette petite armée payent rubis sur l'ongle sans tenter de marchander (comme s'ils trouvaient cela dégradant pourront affirmer certains marchands).

Après avoir passé quelques jours en ville les personnages pourront enfin remarquer quelques derniers détails : les protecteurs de la ville ne semblent pas particulièrement apprécier la présence de tels fanatiques chez eux, interrogés ils pourront expliquer qu'ils estiment que ces hommes pervertissent les enseignements de Brorne. De plus, de nouveaux pèlerins viennent rejoindre les rangs des damnés chaque jour.

L'œil de la tornade

Il paraîtra vite évident aux personnages qu'il est important de dissimuler toute trace d'hérésie. Cependant, s'ils n'y pensent pas, faites-leur cruellement remarquer cet oubli. Ainsi s'ils arborent des armes mécaniques ou des symboles fatalistes ils seront rapidement pris à parti par des damnés se trouvant en ville. Il sera alors nécessaire de gérer la situation avec beaucoup de finesse si les personnages ne désirent pas devoir s'enfuir sous une pluie de pierres.

Si nécessaire la milice de la ville interviendra afin de venir protéger le groupe (mais seulement si vos personnages n'ont pas agi de manière trop impulsive, en sortant leurs armes et en commençant à tracter des pèlerins par exemple), quitte à leur proposer une petite place en prison le temps que les damnés quittent les lieux. Si vos aventuriers sont intelligents, ils devraient vite comprendre que les habitants de Remkart n'apprécient que fort peu la présence de ces fanatiques, libre à eux de tenter d'utiliser cela à leur avantage.

Pour comprendre les objectifs de cette assemblée il sera néanmoins nécessaire de se mêler aux pèlerins afin de pouvoir enfin découvrir où ces gens désirent aller prêcher la bonne parole... et porter le feu purificateur. Se mêler aux damnés n'est pas une chose des

plus difficiles, cependant avant de laisser vos personnages entrer dans le campement, prenez soin de permettre à vos joueurs de relire les Édits draconiques.

En effet, les aventuriers pourront vite remarquer que les groupes de nouveaux arrivants sont interrogés par des membres influents des damnés. C'est ainsi que, sous une grande tente et au milieu d'une assemblée de plusieurs dizaines de fidèles, les personnages seront longuement questionnés sur ce qu'ils savent des Édits draconiques et ce qu'ils en pensent. Mais aussi sur ce qu'ils pensent des hérésies mortelles que sont l'Humanisme et le Fatalisme. Libre à vous de gérer cette scène comme vous l'entendez, il est ainsi possible de la jouer entièrement avec vos joueurs ou de leur permettre d'effectuer quelques jets de dés pour bluffer leur auditoire. N'oubliez pas cependant que cela peut-être une occasion intéressante de roleplay, un moment où vos joueurs pourront peut-être mieux appréhender le schisme qui existe entre les différentes voies philosophiques qui s'offrent aux personnages de Prophecy. S'ils passent cette petite épreuve avec succès, une ample robe de bure noire leur sera alors remise afin qu'ils se fondent à la masse des damnés, puis on les mènera jusqu'à une des places libres dans une grande tente commune.

Ils pourront alors remarquer que l'ambiance n'est pas franchement à la rigolade mais plutôt à la méditation et à la flagellation. Les hommes et les femmes qui composent les damnés sont de toute évidence des êtres prêts à commettre les pires atrocités au nom des grands principes qu'ils défendent. Il est inutile d'attendre la moindre once de pitié de leur part car la plupart seraient prêts à égorger sur-le-champ père, mère et enfants au moindre soupçon d'hérésie.

Pour apprendre où comptent se rendre les damnés il faudra être prêt à passer quelques jours en leur compagnie. Prenez soin de leur faire ressentir l'atmosphère lourde et pesante qui règne en ces lieux. Décrivez les scènes d'automutilation quotidienne, les hurlements soudains de quelques prêcheurs fanatiques, les regards lourds et perçants des Inquisiteurs d'Egolon Syn à la recherche d'éventuels hérétiques cherchant à se dissimuler parmi les damnés afin de corrompre cette sainte assemblée de l'intérieur...

Finalement l'assemblée se mettra en route pour sa croisade sacrée et ce n'est qu'après quelques jours de patience que les personnages pourront enfin avoir l'occasion d'en apprendre plus sur les buts de cette sombre équipée.

LES PROTAGONISTES

Egolon Syn
Caste : Protecteur (Commandeur)

FOR 8	RÉS 9
INT 5	VOL 8
COO 6	PER 7
PRÉ 7	EMP 3

Physique : 7
Mental : 4
Mamel : 5
Social : 4

Chance : 0
Maîtrise : 8

Armure : 19
Initiative : 3d

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

Interdit : La Loi du Sacrifice
Privilèges : Autorité, Cuirasse, Défense, Réquisition
Avantages : Conviction, Renommée

Compétences : Armes contondantes 6, Armes de distance 6, Armes tranchantes (spécialisation : épée longue) 9, Athlétisme 6, Bouclier 7, Castes 5, Commandement 9, Corps à corps 7, Équitation 6, Esquive 8, Intimidation 8, Lois 8, Stratégie (spécialisation : manœuvre) 11) 9

Magie : Magie instinctive 6, Magie invocatoire 6, Sorcellerie 5, Sphère de la Pierre 7

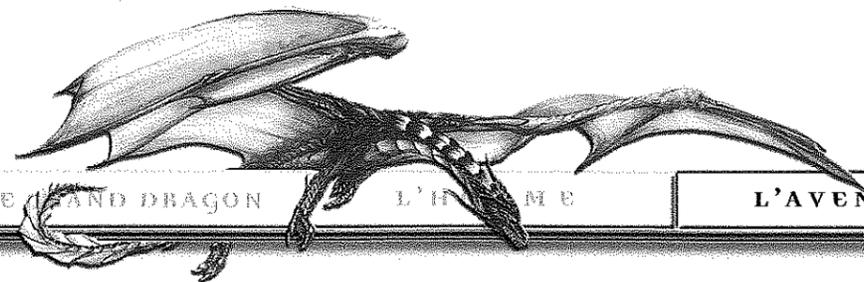
Sorts : Tous les sorts de la Sphère de la Pierre

Egolon Syn (suite)

Équipement : Armure à anneaux (protection : 19, pénalité : +5), Espadon (dommages : 32 + 1D10, 2 actions, Initiative - 1d)

Egolon Syn est un fanatique de la pire espèce. Convaincu de détenir la vérité, il sait devoir imposer ses vues aux autres hommes. Il est prêt à tous les sacrifices, et à tout sacrifier, pour libérer les hommes des hérésies qui cherchent à leur faire quitter la voie de lumière tracée par les Grands Dragons. Rien ne saura jamais faire réfléchir cet homme perdu dans les méandres de sa folie. Mais il ne faut pas s'y tromper, il est aussi un adversaire des plus dangereux car il est un homme intelligent, charismatique et déterminé.

C'est un homme beau et fort. Il porte de longs cheveux noirs qui se détachent nettement sur ses vêtements et son armure d'un blanc immaculé.



SCÉNARIO

Et pendant ce temps-là... aux abords de la Forêt Mère Un groupe de chasseurs vivant en bordure de la Forêt Mère est parvenu à découvrir un étrange animal en passe de devenir rapidement la coqueluche de toutes les jeunes femmes nobles des royaumes environnants.

Ces petites créatures seraient des petites boules de poils de toutes les couleurs et de la taille d'un poing. Aptes à vivre en symbiose avec un être humain, ces petites bêtes dégageraient différents parfums en fonction des états d'âme de son porteur. Elles seraient aussi capables d'émettre des parfums soporifiques permettant de protéger le porteur d'agressions physiques.

Nul ne semble cependant savoir d'où viennent exactement ces créatures.

- Un voyageur expérimenté pourrait avoir droit à quelques jets de Compétences afin de parvenir à effacer les traces laissées par les chevaux, ou afin de créer de fausses pistes.

- Les poursuivants et les poursuivis auront à franchir de nombreux ponts de glace enjambant de terrifiants et vertigineux ravins. De tels lieux pourraient rapidement s'avérer parfait pour organiser de petites embuscades.

- Certains des poursuivants peuvent très bien savoir utiliser diverses formes de magie (en fonction de la puissance de vos personnages), ce qui pourrait leur permettre de passablement dégrader les conditions climatiques environnant les personnages. Ce qui pourrait aussi leur permettre de communiquer avec quelques animaux afin de savoir à l'avance ce que font ces hérétiques (une embuscade ainsi mise à jour deviendra rapidement un piège mortel pour des aventuriers incapables de réagir rapidement face à une situation désastreuse).

- Pour des individus pressés, la montagne en hiver est pleine de dangers : passages infranchissables bloqués par la neige, risques d'avalanches, passages étroits et glissants, minces couches de glace dissimulant d'insondables crevasses, animaux magiques ou esprits maléfiques accompagnant les vents glacés...

Les personnages devront aussi lutter contre la montre, le temps leur est compté, et toute minute perdue dans les montagnes sera une minute de moins afin de préparer une parade efficace à la venue de la croisade. Libre à vous de gérer le temps qui reste avant que les damnés ne rejoignent Bételdane, une semaine, un mois...

Delivrance

Il vous faudra donc épuiser vos personnages, blesser leurs montures, leur faire sentir la présence proche de leurs poursuivants, ne leur laisser aucun moment de répit. Cette course poursuite doit être intense et désespérée. Ils avancent pour sauver leurs vies mais aussi la vie de centaines d'innocents destinés à être immolés sur le bûcher du fanatisme et de la haine aveugle.

Ce n'est qu'après avoir souffert et lutté qu'ils finiront enfin par arriver en vue des remparts de bois de Bételdane. Dès lors, leurs poursuivants s'en retourneront prévenir Egolon Syn de l'échec de leur mission.

Bételdane est une petite cité abritant près de deux mille habitants. De nombreuses maisons de pierre et de bois entourent une petite forteresse. La cité est entourée d'une douve gelée et peu profonde, ainsi que d'une palissade de

bois haute de trois mètres. De nombreuses tours en pierre permettent aux gardes de la ville de repérer rapidement d'éventuels assaillants ou bêtes féroces.

Dès leur arrivée, des miliciens viendront à leur rencontre afin de savoir qui sont ces étonnants voyageurs capables de braver les rigueurs des tempêtes hivernales pour venir visiter leur modeste cité. Ces hommes seront aimables et accueillants et proposeront rapidement aux personnages de venir se réchauffer autour d'un bon feu et d'une bonne coupe d'alcool. Ils appliquent spontanément et de manière sympathique la traditionnelle hospitalité des peuples vivants dans des conditions particulièrement cruelles.

Dès que les personnages commenceront à leur faire part de leur histoire, les gardes exprimeront leur désir de les mener jusqu'aux dirigeants de la ville, un conseil de sages siégeant à la forteresse.

une ville en état de siège

Les personnages auront donc la possibilité de se remettre de leur fuite à travers la montagne. Il est possible qu'ils en gardent des séquelles douloureuses, telles que les phalanges des mains ou des pieds devant être amputées à cause du froid, des troubles de la vue temporaire dus à la brûlure du soleil se reflétant sur la neige, des blessures diverses récoltées au cours de la fuite, etc.

Le conseil des sages de Bételdane

Les gardes finiront donc par venir les chercher afin de les mener jusqu'au conseil des sages de la ville. Les personnages pourront alors remarquer que la forteresse a perdu sa vocation martiale, les murs soutenant des étagères pliant sous le poids des livres plutôt que des râteliers d'armes, les meurtrières ayant été obstruées afin d'éviter à l'humidité d'abîmer les milliers d'ouvrages réunis en ce lieu. C'est au premier étage de la forteresse (qui en compte trois) que les personnages rencontreront le conseil. Au centre d'une salle dont les murs sont couverts de cartes du ciel dessinées de main de maître par des artistes autant que par des érudits, assis autour d'une longue table ovale taillée dans un chêne millénaire se trouvent trois hommes et quatre femmes. Les membres du conseil, les sages, ne sont pas tous de vieux grabataires séniles. Au contraire, la majorité d'entre eux sont dans la force de l'âge et n'ont rien à voir avec

les bibliothécaires poussiéreux que l'on aurait pu s'attendre à trouver là. Les personnages seront alors invités à prendre place et à narrer leur histoire.

Rapidement les membres du conseil exprimeront leur vive inquiétude et leur grand désarroi face à la menace terrible qui pèse sur la ville. Laissez donc les personnages proposer des solutions et discuter des actions futures à suivre. Voici cependant quelques idées judicieuses de ce qui pourrait advenir :

- Les baronnies proches pourraient voir d'un fort mauvais œil l'entrée dans leur nation d'une armée de fanatiques. Des individus diplomates ou des émissaires du conseil devraient pouvoir parvenir à réunir une petite armée bien entraînée et bien équipée susceptible de repousser les damnés.

- Une armée de la taille de celle des damnés ne peut emprunter que peu de passages lui permettant d'arriver par la montagne jusqu'à Bételdane. Par conséquent, un groupe d'hommes entraînés et motivés devrait pouvoir agir efficacement de manière à harceler, à ralentir, voir à stopper la croisade des damnés.

- Il est possible de tenter d'organiser la défense de la ville. Les habitants participeront activement à toute initiative intelligente (renforcement des remparts, préparation de flèches et d'huile inflammable, etc.), en revanche il est impossible de creuser le sol sans avoir recours à la magie (il est totalement gelé sur plus d'un mètre d'épaisseur). Contentez-vous de donner d'éventuelles idées à vos joueurs mais laissez-les diriger les grandes lignes de la défense de la cité. Bien évidemment, les habitants de la ville comptent sur eux pour mener le groupe chargé d'aller harceler les damnés, après tout ils connaissent bien le chemin pour l'avoir déjà parcouru il y a peu de temps...

Les sages du conseil détiennent effectivement de nombreuses informations concernant les Étoiles et bon nombre de groupes affiliés, mais ils n'accepteront de les transmettre que lorsque tout danger sera écarté.

Retour vers l'enfer

Malgré l'amélioration des défenses de la ville, il paraît évident que Bételdane ne saura résister bien longtemps aux assauts des damnés, par conséquent, et en attendant l'arrivée providentielle des armées des baronnies voisines, il est important qu'un groupe d'hommes parte harceler les fanatiques de manière à ralentir le plus possible leur progression. Une quarantaine de combattants et de protecteurs pourront ainsi être mis au service des personnages. Ce sont tous des montagnards

endurcis et des hommes prêts à se sacrifier pour protéger leurs familles et leurs amis. Ils seront équipés d'épées, d'arcs longs et de nombreuses flèches. Libre ensuite à vos joueurs de demander du matériel supplémentaire et libre à vous de le leur octroyer.

Il est important de créer une certaine ambiance à la table de jeu afin de donner toute sa saveur à cette partie de l'aventure. Les personnages se trouvent dans une situation délicate mais qui présente aussi un certain nombre d'avantages pour eux. Ils sont confrontés à une troupe immensément plus importante que la leur et constituée de fanatiques n'attachant aucune importance à la vie. D'un autre côté, ils sont en compagnie d'hommes frais, connaissant le terrain, capables d'agir rapidement et de disparaître aussi vite. Leurs adversaires sont fatigués par le voyage et cette fatigue peut les amener à commettre des erreurs grossières. Voici quelques petites idées pour étayer ces escarmouches :

- Profitant du terrain les personnages peuvent essayer de piéger les ponts de glace, de provoquer des avalanches ou des chutes de pierres.

- Mettant à parti la connaissance des lieux, les personnages peuvent décocher une volée de flèches sur les damnés de manière à être poursuivi par un petit groupe d'éclaireurs qui viendront rapidement tomber dans la plus mortelle des embuscades.

- Ils peuvent tenter de s'attaquer directement aux réserves des damnés en essayant de piller ou de détruire les réserves de nourriture ou d'huile inflammable.

- De leur côté, les hommes d'Egolon Syn vont probablement commencer à réagir au bout d'un certain temps. C'est ainsi que les personnages peuvent à leur tour avoir à se sortir d'une dangereuse embuscade, ou devoir se défendre contre la redoutable magie de la pierre.

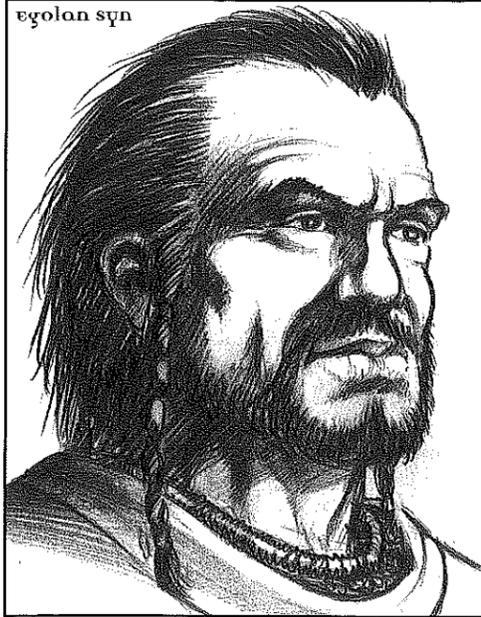
L'assaut final

Il vous reste donc à déterminer si vos personnages vont parvenir à empêcher les damnés d'arriver jusqu'à Bételdane ou s'ils ne vont que parvenir à les affaiblir et à les ralentir. Dans ce dernier cas de figure, il ne vous restera donc plus qu'à organiser la défense finale de la cité.

Les damnés ne sont pas équipés de machines de siège, mais ils auront tôt fait de couper des arbres pour en faire des béliers efficaces, ou de construire

Et pendant ce temps-là... en Pomyrie Une étrange maladie sévit semble-t-il en Pomyrie. Ce mal étrange n'affecte que les pratiquants de la magie. Les victimes deviendraient peu à peu incapables d'utiliser leurs talents magiques avant de se mettre à dépérir rapidement. Nul ne sait comment est apparue cette maladie mais les observateurs estiment qu'elle est fort différente du fléau (cf. p. 271 du livre de base). Il pourrait s'agir d'un petit parasite ne s'attachant qu'à des utilisateurs de la magie. Pour l'instant les effets de cette maladie ne se sont que peu répandus, mais l'inquiétude commence à s'installer et de nombreux mages quittent actuellement cette contrée.

Egolan syn

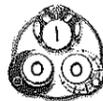


des échelles de fortune. En dépit de leur fatigue et de leurs moyens sommaires, ils bénéficient d'un certain nombre d'avantages. Les Inquisiteurs pratiquent quasiment tous la magie de la pierre ou du feu à un faible niveau, les damnés sont tous bien armés et surtout ils sont motivés. Les assauts suicides ne leur feront donc pas peur et ils sont suffisamment nombreux pour se permettre des pertes importantes afin d'affaiblir peu à peu les défenseurs. De leur côté les habitants de Bételdane sont plus à l'abri des intempéries, ils bénéficient de la protection des remparts et peut-être de quelques inventions des Humanistes de la forteresse (à votre goût, cela peut aller de quelques balistes à répétition, jusqu'à des projectiles hautement explosifs - et instables - projetés par des catapultes...). Il vous sera alors possible de décrire la lente et inexorable progression des damnés, les remparts sur lesquels de moins en moins d'hommes valides seront capables de venir défendre, les tas de cadavre s'accumulant de part et d'autre. Puis les pre-

mercenaires, miliciens, fanatiques, éclaireurs...

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

Physique : 5
Mental : 2
Manuel : 3
Social : 2



mières brèches seront ouvertes dans les remparts et le combat dégènera dans une mêlée sanglante au cours de laquelle les défenseurs tenteront désespérément de repousser les hordes de fanatiques. Chaque nouvel assaut sera ainsi un peu plus difficile à repousser jusqu'à ce que finalement le combat se fasse dans chaque rue, puis maison par maison, et enfin que les derniers défenseurs se retrouvent dans la forteresse. Ce moment est autant propice à des descriptions malsaines ou poignantes qu'à l'éclosion de liens d'amitié forts entre des PJ et des PNJ. C'est ainsi que vos personnages pourront sympathiser avec certains des hommes qui ont pu les accompagner lors de leur raid dans la montagne...

Finalement, alors que tout semble perdu, le son d'un cor raisonnera dans le mur de neige tombante qui occulte la vue. Puis, semblant jaillir de nul part, des soldats portant les armoiries des baronnies des Marches Alyzées viendront se porter au secours des derniers défenseurs de la ville. Le combat tournera alors rapidement à l'avantage de ces derniers et les damnés seront rapidement mis en pièces par ces guerriers frais et bien entraînés. Ce n'est qu'alors que les bruits du combat cesseront et que la fatigue viendra enfin peser sur les épaules de nos vaillants aventuriers.

Dénouement

Comme on peut s'y attendre Egolan Syn ne sera pas retrouvé, mais il est plus que probable qu'il a péri au cours de la bataille... Libre à vous de divulguer les informations de votre choix en ce qui concerne les Étoiles et certains groupes particuliers que vous désirez utiliser dans votre campagne. Les personnages seront considérés comme des citoyens d'honneur des Marches Alyzées et peut-être même que leurs hauts faits d'armes leurs ouvriront les portes des plus grandes cours de ce royaume. D'un autre côté, il est peu probable qu'ils se soient faits des amis du côté de l'Inquisition...

Armure : 8 (Armure de cuir souple ou équivalent)
Initiative : 3d

Seuils de blessure
Blessé (01-40) OOO
Mort (41+) O

Compétences : Armes de distance 4, Armes tranchantes 5, Bouclier 5, Corps à corps 4, Esquive 5

Équipement : Arc long (dommages : 16 + 1D10, 1 action), Armure de cuir souple (protection : 8), Épée longue (dommages : 17 + 1D10, 1 action, Initiative : +1))

Servez-vous de ces caractéristiques pour tous les personnages secondaires de cette aventure.

LES MARQUES DE CASTE

Lorsqu'Ozyr proposa d'instituer les huit castes, elle reçut immédiatement le soutien de Brome. Soucieux de voir les hommes se multiplier dans l'anarchie, il était abasourdi de l'audace de ceux qui osaient déranger les Dragons afin de réclamer leurs enseignements. Afin de séparer les différentes castes, il déclara obligatoire que les futurs citoyens marquent leur statut par des signes visibles. Ses frères et sœurs se rallièrent à son avis avec plus ou moins d'enthousiasme mais il était inconcevable de créer une structure sociale durable sans l'accord du Dragon de la Pierre.

Depuis ces temps, il est de coutume dans Kor de marquer clairement son statut de citoyen. Tout membre de caste qui se respecte se doit d'en porter les marques instituées. Au-delà du prestige, les marques reflètent la cohésion qui existe dans les différentes castes. Les citoyens les plus instruits reçoivent ainsi le respect de leurs cadets alors que ces derniers sont stimulés et guidés vers la perfection en côtoyant leurs aînés.

Combattants :

Les bracciers du guerrier

Les combattants ont pour coutume de tresser leurs cheveux en fines nattes ornées de perles ou de petits trophées (dents, os, fragment d'écaïlle). Le rang est indiqué par des bracelets de force qui changent de taille selon le Statut. Les matières sont souvent le métal, mais chaque corps d'armes a ses matières de prédilection. On trouve le métal (plaques, mailles, pointes, plaquettes), le cuir, l'os et parfois le bois.

Apprenti

Le combattant se voit confier deux bracelets de force couvrant la moitié inférieure de l'avant-bras. Il est d'usage d'y apposer la rune du feu.

Spadassin



Le combattant opte pour un style et des matières qu'il gardera toute sa vie. Ses bracelets couvrent tout l'avant-bras et sont décorés de gravures ou de broderies. Par exemple, les lutteurs affectionneront le cuir brodé alors que les gladiateurs opteront pour un acier brillant parfois orné de pointes.

Combattant
Le Combattant fait confectionner un bracelet de biceps pour son bras d'arme dans le même style que ses bracelets de spadassin. Le bracelet de biceps et celui d'avant-bras sont reliés par une chaînette longue d'environ deux paumes. L'autre bracelet ne sera plus amélioré.

Maître d'armes

Les Maîtres d'armes font monter deux chaînettes de plus et font incruster leurs premières pierres précieuses.



Maître d'armes

Une imposante épaulette du même style est ajoutée au bras d'arme. Il porte alors cinq chaînettes au coude et de multiples gemmes sont incrustées tout au long de ce brassard d'armure. Il est de coutume que le maître de la caste paye symboliquement l'artisan et le nouveau Maître d'armes reçoit cet ultime parure au cours d'une cérémonie solennelle, souvent à la citadelle.

Érudits : Les perles du savoir

Il est de coutume chez les érudits de se raser partiellement le crâne et d'y tatouer des motifs en rapport avec leur spécialité. Citons pour exemple les entrelacs géométriques des architectes, les volutes des alchimistes ou les arabesques des herboristes. Le rang est indiqué par un pendentif dont les matériaux sont l'argent, l'acier, le lapis-lazuli, le saphir, l'aigue-marine ou la turquoise.

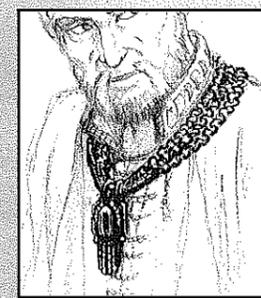
Apprenti

L'Apprenti porte un pendentif bleuté au bout d'une chaînette. La pierre est peu taillée, sans monture et la chaînette est simple, voire en cuir.

Initié

La chaînette se dédouble et la pierre est taillée, parfois montée sobrement.

Érudit



La chaînette est triple, la gemme est agrémentée d'une monture ciselée et de quelques petits cristaux.

Sage

La chaînette est quadruple, la monture de la gemme est lourdement ornée de plusieurs gemmes ciselées.

Prophète

La chaînette est formée de cinq brins en échelle, la monture est de la surface d'une paume et porte plusieurs gemmes. Les ciselures sont épaisses et la monture se compose parfois de plusieurs métaux ou de matières rares (corail, sang de Kezyl, matériau élémentaire).

Mages : Les bracelets des arcanes

Les mages portent souvent des vêtements en rapport avec leur élément, tant dans la coupe que dans les matières afin d'accentuer leurs clés de danse élémentaire. Si les tenues sont anonymes, ils mettront souvent un point d'honneur à porter une large ceinture de tissu autour du ventre aux couleurs et matières de leur élément dominant. Le Statut est indiqué par des bracelets symétriques dont le

nombre et les matières sont autant de signes codés. Les matières dépendent de l'élément représenté et peuvent être des minéraux, des métaux ou bien des matières élémentaires.

Apprenti

L'Apprenti porte un bracelet à chaque poignet, d'une matière qui rappelle sa Sphère majeure. On y grave parfois les runes de son académie.

Initié

Deux bracelets sont portés, le second en rapport avec la Sphère secondaire du magicien.

Mage

Le Mage porte trois bracelets, le troisième rappelant sa Sphère tertiaire.

Grand mage



Le quatrième bracelet rappelle la Sphère majeure. Il est possible de changer de style de bracelet ou de changer la matière, mais il faut alors changer également le premier. Il est habituel d'avoir à ce Statut au moins un bracelet d'une matière élémentaire.

Grand maître

Le cinquième bracelet rappelle la Sphère secondaire et suit les mêmes règles que le quatrième. Il est possible de changer de style mais il faut alors y accorder le second. À ce rang, il est impensable de ne pas posséder un ou plusieurs bracelets en matière élémentaire.

Commerçants :

Les bagues de l'opulence

Les commerçants n'ont pas de style vestimentaire dominant. Leurs atours sont souvent une expression de leur richesse, sacrifiant souvent la fonctionnalité au faste et à l'apparence. Le Statut est indiqué par des bagues, dont la position et le nombre indiquent le Statut alors que leur qualité est liée à la fortune du commerçant.

Marchand

Le Marchand porte une bague à l'index de sa main maîtresse. La main secondaire peut porter également une ou plusieurs bagues ou anneaux, mais toujours moins ouvragés que la bague de caste.

Commerçant



Une seconde bague plus travaillée est portée au majeur. Les bagues ne sont jamais reliées entre elles.

Négociant

Une troisième bague de meilleure facture est portée à l'annulaire. Les trois peuvent être reliées par une fine chaînette.

Dignitaire



Une petite bague souvent très finement ciselée est portée à l'auriculaire. Les quatre peuvent être reliées par des chaînettes voire former une sorte de monture articulée reliée par des baguettes de métaux précieux.

Prince marchand

Une dernière bague est portée à la base du pouce, souvent ornée de la plus belle pierre.

Prodiges: La perfection du corps



La caste des Prodiges prône une vie pauvre et dénuée. En ce sens, les Prodiges ne possèdent d'autres biens que leur habit blanc, le m'jarh, leur bâton de combat et quelques objets qu'ils peuvent porter sur eux. La seule forme de distinction entre ses membres réside dans les tatouages qu'ils portent à la tête. Chacun représente une écaille de dragon stylisée et ce à

raison d'une par rang. Elles sont d'abord apposées au front puis partent vers l'arrière en s'élargissant pour arriver au sommet de leur crâne rasé.

Les Prodiges ont différentes optiques de vie et chacun de ses ordres internes se différencie à la façon dont ses membres nouent leur ceinture de m'jarh.

Artisans: Les broderies d'ouvrage

Les artisans ont pour coutume de porter leurs outils professionnels à la ceinture lors de leurs sorties. Ils portent à cette occasion une besace conique maintenue à l'épaule par une sangle de cuir ou de tissu. Cette pratique a pour but de différencier les différents corps de métier alors qu'un système de broderies permet de marquer les Statuts. Il est de coutume de faire broder ses vêtements selon des motifs entrelacés en prenant soin de recouvrir une surface précise de l'habit. Chaque corps de métier a ses préférences de style mais aucune règle stricte n'existe quant aux motifs. Il est également possible de les broder sur sa bretelle de besace.

Apprenti

L'Apprenti fait broder son tablier ou son gilet d'un petit motif de la taille d'une paume au niveau du cœur.

Compagnon



Le motif est étendu sur tout le pourtour du cœur jusqu'à atteindre la surface de deux mains écartées.

Artisan

Le motif recouvre alors toute la moitié supérieure du pan gauche du vêtement et peut même déborder sur l'épaule. Il est possible d'y apposer des fils de matières précieuses ou une matière élémentaire discrète.

Maître artisan

Les broderies recouvrent tout le pan gauche du vêtement. Les matières élémentaires sont courantes et il est possible de voir les motifs changer de couleur ou de forme grâce à des enchantements.



Maître artisan

Les broderies passent à ce moment sur l'autre pan du vêtement, recouvrant alors tout le devant de l'habit. Les matières élémentaires sont presque obligatoires et il est habituel de faire ensorceler son habit afin de magnifier son aspect.

Voyageur: Le foulard du pèlerin

Les voyageurs ont pour signe distinctif un large foulard qui indique à la fois la profession du voyageur et son Statut. Sa forme et les motifs qui y sont portés indique la profession alors que c'est la façon de le nouer qui est indicative du Statut. Les éclaireurs, chasseurs ou explorateurs le portent souvent rectangulaire à la manière d'une écharpe, dans des couleurs et des motifs qui évoquent les milieux dont ils sont familiers. Les messagers, ménestrels et missionnaires préfèrent généralement la forme triangulaire et des couleurs vives. Le Statut est indiqué par le type de nœud et le nombre de passants utilisés pour maintenir le foulard.

Marcheur

Le Marcheur porte un foulard uni orné d'un simple liséré de couleur. Il porte un passant et son nœud est à une boucle.

Pisteur

Le Pisteur peut faire broder son foulard et porte deux passants. Son nœud est à une boucle doublée.

Voyageur



Le Voyageur ajoute des franges à son foulard et les broderies sont d'un style très travaillé. Il porte trois passants et son nœud est double (un au-dessus des passants et un en-dessous).

Solitaire

Le Solitaire utilise les matières les plus exotiques et les plus raffinées pour confectionner une doublure unie dont la couleur évoque le lieu le plus glorieux visité. Il porte quatre passants et ajoute des pendants discrets à ses coins de foulard.

Orphelin

L'Orphelin fait ajouter des broderies sur sa doublure de façon à évoquer les découvertes dont il est le plus fier. Il n'est pas rare de voir des perles ou de petites gemmes cousues sur le foulard qui est maintenu par cinq passants ciselés.

protecteurs:

Les grades d'épaulettes

Les protecteurs forment la caste la plus stricte de Kor en ce qui concerne leur tenue. Les protecteurs portent tous, à de rares exceptions près, le bouclier dragon qui est leur signe distinctif. Ils portent souvent une armure plus ou moins lourde dont les épaulettes sont marquées de runes indiquant leur Statut. Les protecteurs sont souvent membres de milices ou d'ordres militants et portent donc de nombreuses décorations, armoiries, médailles et galons. Les protecteurs sont très attachés à l'aspect de leur tenue et pour eux, chaque médaille, chaînette ou gravure portée sur une armure est un symbole glorieux doté d'une histoire.

Soldat

Le Soldat porte des épaulettes gravées (ou brodées) d'une rune de la pierre ainsi que le glyphe de son académie.

Lieutenant

Le Lieutenant porte un liséré métallique aux bords de ses épaulettes et des runes stylisées rappelant l'exploit qui lui a valu son Statut.



Capitaine

Le Capitaine fait changer le liséré de ses épaulettes contre une bande métallique gravée qui souligne leur courbure. Les runes se mêlent

pour former plusieurs cartouches qui évoquent les exploits du porteur.

Commandeur

Les épaulettes reçoivent des incrustations de métaux précieux dans les runes qui y sont gravées et certaines peuvent être ajoutées en cas de nouveaux exploits.

Dragon

Les épaulettes d'un Dragon sont souvent ensorcelées par plusieurs clés runiques ciselées dans le métal. Il n'est pas rare de trouver les métaux les plus précieux assemblés ici. Les runes couvrent toutes les épaulettes en une fresque glorieuse.



PROPHECY

Les Ecailles
de Borne



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

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

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

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

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

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

Les Ecailles de Brorne

La description de Ugmar Kast en p.28 est remplacée par celle donnée en p.57 des Grands Dragons. La marge de la page 28 est abrogée.

Les écailles insoupçonnées

Bâtons de pétrification

Les dommages infligés sont de (FORx2)+2.

Talismans de ralentissement

L'utilisation s'effectue par un jet d'Opposition en Mental+Volonté.

La masse d'Ulandyr

Les dommages sont de (FORx3)+10 et les prérequis sont de For7/Coo6. Les éventuels NR obtenus sur le jet d'attaque s'appliquent normalement en D10 aux dommages. La difficulté du jet d'équilibre est de la moitié (arrondi au supérieur) des dommages.

Ecailles de Brorne

Ces boucliers ont une protection de 10 et une pénalité d'encombrement de -5. Ce sont des boucliers draconiques qui ne sont pas soumis aux règles d'usure.

Compétences

Armure

Permet (avec Physique), de réduire la pénalité

d'encombrement de 1+1/NR (Diff.10). Pour réparer (Manuel), elle permet UN seul jet et répare 1+1/NR points de protection (après quoi un artisan est nécessaire). Elle peut remplacer Estimation pour évaluer le prix d'une armure ou d'un bouclier.

Spécialisation : par catégorie d'armure.

Interrogatoire

S'utilise comme Torture (Foudres de Kroryn), mais ne provoque pas de dommages.

Spécialisation : par méthode.

Investigation

Spécialisation : par type d'enquête (crime, vol, complot)

Privilèges

Lucidité(3)

Seul son coût est modifié.

Renseignement

S'utilise uniquement avec Vie en cités

Carrières de protecteur

Le soldat

Requiert : Physique à 5, Maîtrise à 5, 40 points dans les Compétences Physiques, Athlétisme à 5, Stratégie à 2

Spécialisation : Maîtrise. Cette spécialisation répond à des règles spécifiques. Elle se gère comme une Spécialisation de Compétence en ce qui concerne les coûts de développement et compte dans le total des Spécialisations. Le personnage ne peut plus utiliser la Chance en combat, ni en regagner durant les combats. Il l'utilise et la regagne normalement dans les autres situations.

Bénéfice : L'esprit de corps

Chaque fois qu'il combat aux côtés d'un nombre de compagnons égal à (10-Statut), le personnage lance un dé neutre d'Initiative de plus et choisit ses dés d'action à son gré. Ce Bénéfice est actif à tous les débuts de tour tant qu'il reste entouré d'un nombre de compagnons suffisant. [...]

Le légionnaire

Requiert : Résistance à 7, Physique à 6, Maîtrise à 5, 40 points dans les Compétences Physiques, Avantage Santé de fer

Le garde du corps

Requiert : Physique à 6, Coordination à 6, 3 Compétences de Combat à 6, 3 Privilèges, Perception à 6

Spécialisation : Bouclier

Le milicien

Requiert : Physique à 5, Social à 5, Présence à 4, 20 points dans les Compétences Sociales, Vie en cités à 5

(Note : Les miliciens ne peuvent atteindre le V° Statut, mais le prestige de leurs meilleurs Commandeurs équivaut largement à celui d'un Commandeur-Dragon.)

L'Inquisiteur

Requiert : Physique à 6, Mental à 6, Social à 6, Loi à 6, Castes à 4, Connaissance des dragons à 4, 40 points dans les Compétences Physiques, 20 points dans les Compétences d'Influence, 0 en Tendance Homme et Fatalité, aucun cercle de Fatalité, les 3 Interdits respectés

Spécialisation : Loi

Bénéfice : Que justice soit faite !

Lorsque le personnage affronte un adversaire jugé hérétique et reconnu comme tel du fait de ses actions ou de ses opinions, il dispose, par tour, d'un nombre de bonus égal à sa tendance Dragon. Chacun de ces bonus a une valeur égale à son Statut et peut s'appliquer à tous les jets à l'exception de l'Initiative. Chaque jet ne peut bénéficier que d'un bonus. Il n'est pas possible d'utiliser plusieurs de ces bonus lors d'une même action (comme au toucher ET aux dommages d'un même coup) à moins que le joueur n'aie annoncé en début de combat sa décision de n plus faire appel aux Tendance pour l'ensemble de l'affrontement.

L'instructeur

Requiert : Social à 5, Présence à 6, Maîtrise à 7

Bénéfice : Le fruit de la Tradition

Du moment qu'il possède une Compétence d'UN point supérieure au niveau que souhaite atteindre un de ses compagnons [...]. Un jet réussi annule les éventuels malus de Compétence Réservee, bien qu'il ne l'enseignera normalement qu'à un membre d'une caste connue pour l'utiliser. De plus, chaque NR obtenu permet d'économiser un point d'Expérience. [...]. Ce Bénéfice ne permet pas d'enseigner une Compétence Interdite tant que l'élève ne remplit pas les conditions normales d'apprentissage de cette Compétence.

Le stratège

Requiert : Présence à 7, Mental à 6, Stratégie à 6, Commandement à 6, Eloquence à 6, une Spécialisation de Stratégie

Spécialisation : Stratégie (différente de la première)

Bénéfice : La voix du guide

[...]. Ce Bénéfice fonctionne tant que les compagnons aiguillés sont à porté de voix du personnage.

L'ingénieur militaire

Requiert : Perception à 7, Manuel à 6, Maîtrise à 6, 30 points dans les Compétences Techniques, Homme à 1

Les Ingénieurs militaires ignorent le prérequis de Tendance Homme à 0 pour le III° statut.

Bénéfice : Le jeu de l'ennemi

[...]. Il gagne automatiquement autant de cercles en Tendance Homme que son nouveau score de Compétence, ce qui peut lui imposer une certaine réflexion et un ressourcement après ses découvertes.

(Note : Les ingénieurs militaires ne peuvent atteindre le IV° Statut, et bien que le prestige de leurs Capitaines soit important, ils sont toujours un peu mis à part du fait de leur intérêt pour les « machines »...)

Le protecteur itinérant

Requiert : Physique à 6, Géographie à 5, Castes à 3, Orientation à 4, 15 points dans les Compétences de

Mouvement.

Le protecteur itinérant ne peut devenir Expert en Vie en cité.

Spécialisation : Survie ou Géographie

Bénéfice : La force d'un seul

[...], refuse de faire appel aux Tendances pour l'ensemble du combat, il dispose alors de 2 fois son Statut en NR, qu'il peut alors dépenser deux par deux à son gré.

Désavantage des mages

Interdits de Borne (2)

Peut remplacer un Désavantage Commun obligatoire.

Compétences des mages

Cri de la pierre*

Les dommages sont de Mental+10+1D10. La porté est de 5m en hurlant en bataille, à 10m en escarmouche, à 20m en duel et à 40 à 60 m par temps calme. Il n'y a ni armure, ni esquive ou parade.

Spécialisation : aucune

Manipulation des pierres irradiantes*

Ces pierres contiennent des points de magie non utilisables. Elles sont des bonus de +1 à +10. Elles peuvent affecter l'une des trois Disciplines (la Sorcellerie est la plus courante). A chaque usage, le jet d'utilisation est de Manuel+Pierres irradiantes d'une difficulté de (15+Bonus de la pierre).

Spécialisation : par Discipline.

Explosifs de Borne

Les mages ignorent qu'ils font de la chimie et se contentent de mélanger des principes élémentaires. Les dommages possibles vont jusqu'à (Compétence/2)D10, pour des Difficultés allant de 15 à 25 selon les effets recherchés et la zone touchée (Compétence en m²). Les explosifs de Borne sont soumis aux même règles d'explosion que la poudre noire (voir Yris, Flambeau de l'Humanité, p.95).

Spécialisation: par type de mixture (aveuglants, explosifs...)

Connaissance de la pierre

S'utilise systématiquement (et si le milieu s'y prête) avant tout jet de Survie (Montagnes), Géographie, Cartographie ou Pièges. Les NR (Jet Diff. 10) octroient des bonus indirects DOUBLES pour ces Compétences (voir p.171).

Spécialisation : par région.

Privilèges des mages

Sortilège fétiche de la pierre* (4)

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

Magie usuelle

Le ciseau de Kezyr

Sa création nécessite un jet d'Artisanat élémentaire: Métal d'une Difficulté de 20, et coûte trois points de magie de la sphère du Métal et trois de la Sphère de la Pierre. Le bonus est inchangé. Cette confection prend un jour.
Disponibilité et prix: Villages int/1500 Villes int/2000

La meule magique

Sa création nécessite un jet d'Artisanat élémentaire: Pierre d'une Difficulté de 20, et coûte tous les points de magie de la sphère de la Pierre. Cette confection prend trois jours.
Disponibilité et prix: sur commande, paiement en nature à négocier.

La géôle

Sa création nécessite un jet d'Artisanat élémentaire: Pierre d'une Difficulté de 30, et coûte tous les points de magie de la sphère de la Pierre durant quatre jours consécutifs. ensuite, il faut réussir un jet d'Artisanat élémentaire : Rêves à 30 et dépenser tous ses points de sphère des Rêves durant deux jours sans interruption. Il est courant que deux artisans élémentaires se relaient pour chaque aspect de la construction de cette géôle. Le secret de sa fabrication n'est connu que des Grands mages, des mages instructeurs de la sphère des rêves et de la pierre et du Premier bâtisseur de Kern.
Disponibilité et prix: sur commande, paiement important à négocier.

Les pierres de fronde

Enchanter ces pierres requiert toujours 3 en Sorcellerie et 3 en sphère de la Pierre. Chaque pierre demande 5 mn de concentration et un point de magie de la sphère de la Pierre. Les êtres vivants incluent les créatures draconiques, les créatures élémentaires et les dragons.

Le lézard mange pierre

Le lézard mange-pierre inocule un hallucinogène d'une Virulence de 18, auquel on résiste par un jet de Mental+Volonté.

Faveurs

L'éclat de pierre

Un type d'attaque se définit par type d'arme.

La force de silice

L'armure de silice NE PEUT s'ajouter à une armure physique (obligation d'être nu), mais se cumule avec d'éventuels sorts ou autres capacités spéciales.

L'argile de la vie

Ne fonctionne pas sur une personne ayant 2 ou plus en Tendance Fatalité. Les autres règles sont inchangées.



Sphère de la pierre



Sorts de niveau I

Ecrase pierre*

Complexité : 10

Discipline : Magie instinctive

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : Rune de la pierre brisée, poudre de roche, exhalation silencieuse

Effets : Le magicien trace la rune sur une pierre et l'effrite en passant sa main enduite de poudre de roche au travers. Le mage désagrège la pierre à chaque mouvement de la main, laquelle ruisselle au sol sous forme de poussière. Le volume affecté est de Sphère m3.

Si la roche est ensorcelée, le mage doit réussir un jet d'opposition contre le sort ou l'effet l'ayant rendue magique afin de pouvoir la désagréger.

Masse

Complexité : 10

Discipline : Magie instinctive

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : Voix tombante, posture (manipulation d'une masse)

Effets : Une cible à moins de 30 mètres subit une attaque de type "Assommer". Ce sort ne peut ni s'esquiver ni se parer. Le jet de résistance du défenseur s'effectue directement contre le score d'incantation du mage qui fait alors office de score de dommages (revoir p.185 du livre de base pour la résolution de cette attaque).

Si le lancement du sort échoue, le mage subit lui-même les effets du sort, avec des dommages égaux à la Difficulté du sort (soit 15 dans presque tous les cas).

Billes de pierre

Complexité : 20

Discipline : Magie instinctive

Coût : 6

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 16

Clés : Sable gravier fin (consommé), cabriole souple (Physique+Acrobatie Diff.15), rune de la pierre.

Effets : Le magicien jette du sable vers une cible en mouvement (ou derrière lui pour couvrir sa fuite). Il peut atteindre au maximum un point situé à 10m. Ce sable gonfle et se transforme en petites billes qui rendent tout déplacement instable sur une zone de (Sphère de la pierre x4) m² centrée sur le point de lancer. La cible doit réussir un jet de Physique + Coordination contre le score d'incantation du mage pour ne pas tomber. Les billes subsistent 3+NR tours puis se retransforment en sable. Ce sort ne peut se parer, mais une esquive réussie signifie que le personnage arrive à se jeter hors de la zone de gonflement des billes, mais sans contrôle sur sa direction. Le Mj peut refuser toute esquive en espaces clos.

Voix de la montagne*

Complexité : 20

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 15

Clés : Inspiration lente et profonde, posture du Gardien Eternel (Physique+Présence Diff.15), fragment de pierre de Kern (à tenir dans son poing fermé, consommé)

Effets : Le magicien ouvre une porte sur l'écho de la voix de Borne. Tout individu dans les 10m de rayon possédant moins de 3 en Tendance Dragon doit effectuer un jet de Mental + Volonté contre le score d'incantation du mage ou subir les effets d'une Intimidation avec 1 NR (voir Livre de base p.94) durant (Sphère de la pierre) tours. Si la cible est interrogée (lors d'une séance de torture inquisitoriale par exemple), elle avoue tout ce qu'elle sait (à moins d'un blocage magique élaboré, auquel cas le Mj peut secrètement comparer le jet d'incantation du sort au jet ayant créé le blocage pour déterminer si ce dernier résiste).

Par contre, tout individu dans les

10m de rayon possédant plus de 3 en Tendance Dragon bénéficie d'un bonus de +3 à tous ses jets de moral, de résistance à la peur ou à l'intimidation durant (Sphère de la pierre) tours. Ce sort ne peut briser une frayeur ou une déroute, mais captive automatiquement toutes les attentions dans la zone d'effet.

Coursier minéral

Complexité : 20

Discipline : Magie Invocatoire

Coût : 12

Temps d'incantation : 15 tours

Difficulté : 15

Clés : Encens de Borne, posture (méditation à genoux, bras écartées, paumes plaquées au sol), cercle runique de pierres soigneusement disposées

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

Les dragons de Borne peuvent priver l'invocateur de l'usage de sa Sphère de la pierre pour une semaine par tranche d'âge s'ils estiment que sa requête est futile, tout comme ils peuvent sévèrement tancer un impudent qui les dérangerait sans raison. Les dragons de pierre sont lents à offrir leur aide et prendront souvent un long temps de réflexion après avoir posé un maximum de questions. Soucieux de se montrer le plus réfléchi dans son assistance, un dragon de pierre consacra du temps à saisir les tenants et les aboutissants des affaires. Selon la portée des faits, il n'hésitera pas à faire appel à un de ses aînés ou à commander une intervention des forces draconistes locales, au

mépris de l'avis du mage l'ayant invoqué. Biens qu'ils se battent rarement en ayant été invoqués, les dragons de la pierre se montrent impitoyables une fois en colère.

Sorts de niveau II

Sentir le Fatalisme

Complexité : 30

Discipline : Magie instinctive

Coût : 5

Temps d'incantation : 3 actions

Difficulté : 15

Clés : Prière à Borne, encens de la pierre (consommé), rune de la pierre (à tracer sur le lieu à étudier)

Effets : Le magicien peut sentir si une créature de Kalimsshar a été présente durant la journée dans un lieu précis (15 m de rayon). Le magicien peut le sentir à raison de 1 jour dans le passé par NR. La créature doit avoir 3 ou plus en Tendance Fatalité. Le mage n'obtient pas de renseignement précis sur la nature, le nombre ou les différents types de créatures, simplement un renseignement sur la souillure du lieu. Ce sort ne permet pas de détecter sur le moment une créature de l'ombre (ou un serviteur de Kalimsshar), car il est basé sur la réaction de la trame de Kor à la présence de la Fatalité. Il ne peut donc être efficace qu'une dizaine de minutes après que la créature ait quitté les lieux.

Rigidité

Complexité : 25

Discipline : Magie instinctive

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 action*

Difficulté : 18

Clés : Poudre de roche (à souffler vers la cible, consommée), posture de la main (Signe de la montagne : Manuel+Conn. de la magie Diff.15), rune de la pierre

Effets : Ce sort est très spectaculaire car il est généralement lancé sur une personne qui tombe ou qui va percuter un élément plus dur qu'elle. Au moment de l'impact, elle devient solide comme le roc et réduit de moitié (arrondi au supérieur) les dommages subis. Si ces derniers sont encore mortels, la victime s'éparpille en petits morceaux de pierre et son corps est détruit. Visuellement, sa peau

semble devenir minérale pour un instant, puis redevient normale.

Il est possible de lancer ce sort sur un individu (jusqu'à 30 m) sur le point d'être percuté par un projectile (rocher, arme, tronc d'arbre...) ou de subir une attaque physique (arme, poing, charge animale, projectile solide résultant d'un sort...).

Ce sort doit être lancé au rang d'Initiative précédant le choc, et utilise un dé d'action. Bien sûr, ce dé doit avoir un rang supérieur au moment du choc. Il est impossible de lancer ce sort par avance, ses effets ne durant qu'un rang. Par contre, tous les chocs subis durant ce rang sont réduits. Il est donc primordial de pouvoir deviner les rangs d'action de ses ennemis ou de conserver un dé d'action en tant qu'action retardée pour pouvoir lancer le sort au moment où le coup s'arme.

Exemple: un mage de la pierre assiste un compagnon aux prises avec un Zaal. Il a obtenu deux dé à 10 et en a utilisé un pour lancer une hachette. Il conserve l'autre pour lancer "Rigidité" "au moment où le Zaal va agir. A 8, le Zaal possède trois actions simultanées (dues à un tirage d'Initiative chanceux). Il arme son coup à 9, moment auquel le mage s'alarme et lance "Rigidité". S'il le réussit, à 8, les trois attaques enchaînées par le Zaal frapperont un corps magiquement durci. Mais si le Zaal avait feinté ou décidé de déléguer certaines de ces actions simultanées (comme de faire 8, 7 et 6), il aurait abusé le mage et son compagnon. Vu son score d'Intelligence, il risque vite d'adapter son rythme de combat...

Porte close

Complexité : 25

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 8

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 20

Clés : Rune de la pierre (à porter sur la cible), posture (doigts pliés de façon complexe contre l'obstacle: Manuel + Conn.magie Diff.15), murmure decrescendo.

Effets : Le magicien minéralise une porte ou une partie mobile d'un édifice et multiplie ainsi par trois sa solidité. Les éventuels loquets fonctionnent toujours mais l'obstacle est trois fois plus lourd. Le sort dure (Sphère de la pierre) heures. Le volume affecté dépend des NR obtenus: une

réussite simple permet d'affecter une porte de meuble, une fenêtre ou une trappe. Un NR permet d'affecter une porte ou une grille, deux NR une porte cochère ou l'entrée d'un entrepôt, trois NR affectent la porte d'un château ou un pont-levis.

Sorts de niveau

Motivation des troupes

Complexité : 45

Discipline : Magie Instinctive

Coût : 10

Temps d'incantation : 3 actions

Difficulté : 15

Clés : Posture (bras écartés, pieds fermement campés, poings fermés), cris de ralliement, cercle de sang du mage

Effets : Ce sort s'utilise lorsqu'une armée est en déroute ou qu'un groupe est effrayé. Le magicien se poste devant les rangs qui battent en retraite et leur redonne courage. Ce sort affecte les 5 cibles les plus proches du mage, plus 2 par NR, en s'éloignant progressivement de lui. Ce sort peut influencer des combattants jusqu'à (Sphère de la pierre x4) mètres, car la portée des harangues porteuses de la détermination de Brorne dépend directement de la puissance du lanceur. Ce sort n'immunise pas à la peur ultérieurement, mais peut relancer dans la bataille une troupe démoralisée. Toute perte ultérieure de moral devra être gérée séparément. Dans le cas d'un effet de peur permanent (comme un sort ou une aura de peur draconique), ce sort est efficace durant un seul tour.

Pieux minéraux

Complexité : 45

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 6

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 21

Clés : Eclat de cristal (consommé), kata de la Colère de la Terre (Manuel+Don artistique Diff.15), cri aigu

Effets : Des pieux cristallins longs comme le bras sortent de terre sous les pieds d'une cible à moins de 50 m et infligent 25 + 1D10/NR points de dommages. On ne peut qu'esquiver, avec un malus égal à la moitié de la Sphère de la pierre du lanceur (arrondi à l'inférieur). Si la cible meurt, elle se minéralise et les pieux l'emportent sous terre.

Feu de Brorne*

Complexité : 65

Discipline : Sorcellerie

Coût : 17

Temps d'incantation : 3 heures

Difficulté : 22

Clés : Emblème de l'Inquisition de taille humaine (un marteau à long manche démesuré et à deux fers perpendiculaires sculptés : voir Livret d'écran p.30), runes de la vérité, de la fidélité, du feu et de la pierre entrelacées en un motif délicat à graver sur l'emblème (Manuel+Don artistique Diff.15), encens des huit Dragons (consommés)

Effets : Ce sort est un don de Kroryn à son aîné. La cible doit empoigner la barre transversale de l'emblème à pleines mains et jurer fidélité aux Dragons. Si elle a 2 ou plus en Tendance Homme ou Fatalité, elle s'enflamme brutalement et subit des dégâts de feu égaux à 10 par point en Tendance Fatalité ou Homme (la plus haute). Cet enchantement est utilisé par les Inquisiteurs pour ensorceler, durant un Augure, les immenses emblèmes portés en tête des expéditions punitives ou des Croisades (d'où leur nom). Il est déjà arrivé que des suspects soient instantanément carbonisés au contact de la barre, attestant de leur hérésie corruptrice se retournant contre eux. Il est souvent nécessaire de protéger ces emblèmes de la fureur du peuple, qui ose parfois s'attaquer à des Inquisiteurs isolés trop prompts à les brandir...

Chaussures minérales

Complexité : 80

Discipline : Sorcellerie

Coût : 10

Temps d'incantation : 30 mn

Difficulté : 22

Clés : Rune de la pierre (à porter sur les chaussures), posture du poirier (à maintenir durant l'incantation, en appui sur un mur ou une paroi: Physique+ Acrobatie Diff.15), mantra sourd.

Effets : Ce sort est sans doute l'un des plus visuels. Le magicien enchante 1+NR paires de chaussures, bottes, chaussettes, sabots ou même jeux de 4 fers durant une journée. Leur porteur pourra prendre appui sur tout support minéral comme s'il s'agissait du sol, courbant la gravité pour conserver ses appuis. Il peut donc rester fixé à un mur, y prendre appui pour courir ou sauter pendant un combat. S'il

réussit un jet de Physique + Acrobatie contre une Difficulté de 15, il peut même prendre le plafond pour appui (durant 1+NR tours, ces NR étant ceux du jet d'Acrobatie).

Un adversaire aura une Difficulté supplémentaire de 5 pour toucher le porteur des chaussures et ce dernier aura un bonus de 3 pour toute manœuvre à caractère acrobatique (attaque déroutante, charge, feinte, entrer au corps à corps, mais aussi renverser ou écraser).

Pierre tombale

Complexité : 100

Discipline : Sorcellerie

Coût : 30

Temps d'incantation :

4 heures

Difficulté : 25

Clés : Paroi minérale gravée du sceau du Gardien des Roches (Manuel+Conn. de la magie Diff.15), posture (geste d'écrasement des deux mains), bloc de craie (à réduire en poudre, consommé).

Effets : Lent à placer, ce sort a des effets fulgurants. Il permet d'ensorceler un pan de mur qui va alors pouvoir se désolidariser et percuter une zone située jusqu'à 30 m de son point d'attache. Le pan balaie la zone si vite qu'il est seulement possible de l'esquiver (même si certains lieux comme des couloirs ne le permettront même pas). Le pan s'anime et reprend sa place dans le même tour. Ce pan pèse plusieurs dizaines, voire centaines de kilos et peut s'animer autant de fois par heure que le score en Sphère de la pierre du lanceur. Au lancement, la mage choisit soit d'animer le mur sur un mot de commande particulier, soit de faire s'animer le mur si un être vivant traverse une zone de déclenchement de 10+5/NR m² sans prononcer le mot de commande. Les cibles frappés subissent 35+3D10 points de dommages et sont jetées à terre (sauf magie ou masse supérieure à 800 kg). Beaucoup de lieux sont ainsi gardés. Les magiciens de Brorne lancent même ce sort sur deux murs opposés qui compressent simultanément les intrus.