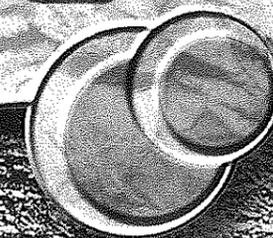


PROPHECY

UN JEU DE RÔLES
D'HALLOWEEN CONCEPT



LES ENFANTS DE HEYRA

LES SECRETS DU GRAND DRAGON DE LA NATURE, SOURCE ET MÈRE DE TOUTE VIE

CRÉDITS

" Il n'est pas un bourgeon, pas une feuille, pas une infime goutte de rosée que mon amour ne protège. "

— HEYRA

développement
de l'univers /
responsable
de gamme

JULIEN BLONDEL

Auteurs

BENOÎT ATTINOST, JULIEN BLONDEL,

MIROSLAV DRAGAN, THOMAS FÉRON,

GEOFFREY PICARD

ET PHILIPPE TESSIER

Nouvelles

PHILIPPE TESSIER

scénario

"LES PORTES CÉLESTES"

GEOFFREY PICARD

relecture et
corrections

CLÉMENTINE BAGIEU

«IRON» MIKE ET

JULIEN BLONDEL

couverture

THIERRY MASSON

illustrations
intérieures

ALEKSI BRICLOT, BENOÎT LAMOUCHE,

THIERRY MASSON, EMMANUEL

MICHALAK, GÉRALD PAREL ET YABATH

LOGOS

THIERRY MASSON

ET IGOR POLOUCHINE

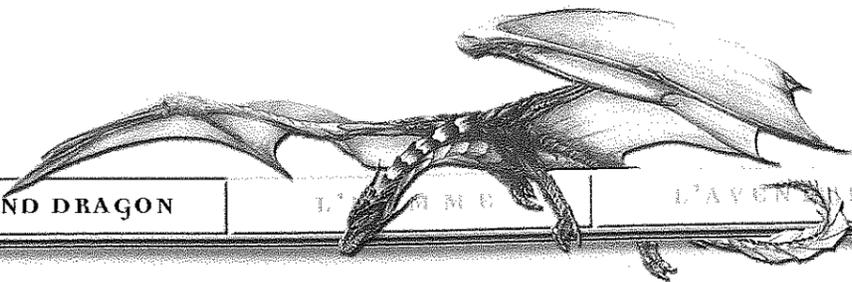
*Julien Blondel tient à remercier tous ses compagnons de route pour tant de nuits et d'aventures, de motivations communes, de tours de garde angoissés et de points d'expérience, avec ou sans majuscules... Merci au clan Masson, aux Wabas et aux Wagas, à Benoît et ses crabes qui tabassent, à Geoffrey et ses montgolfières, aux Agapimou, Ari et Alex de Mirosław, aux joueurs de Belgique, Stéphane Mayer, Pascal Bernard, Tower, Marc, Nico et Croc.
Merci aux joueurs pour leurs remarques, leur soutien, leur patience...*

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

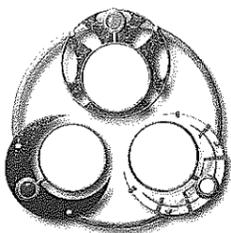
ISBN : EN COURS
prix conseillé : 99 ff



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



SOMMAIRE



Tout au long de ce supplément, vous trouverez en marge des informations complémentaires, légendes, dialogues, précisions techniques et règles optionnelles qui, pour certaines, font office d'errata aux règles imprécises ou manquantes du livre de base.

Les nouvelles compétences et les dons réservés aux prodiges se situent page 24.

Les règles de dressage et de gestion de l'empathie, ainsi que les caractéristiques des animaux familiers proposés aux personnages, sont placées en annexe, page 64.

LE GRAND DRAGON P.3

LE GRAND DRAGON DE LA NATUREp.6

LE ROYAUME DE HEYRAp.10
LES ÉCAILLES DE HEYRAp.18

L'HOMME P.23

LA CASTE DES PRODIGESp.24
ORGANISATION ET HIÉRARCHIEp.28
POUR LE PERSONNAGEp.33

LA SPHÈRE DE LA NATUREp.38
LES MAGES DE LA NATUREp.41
NOUVEAUX SORTILÈGESp.45

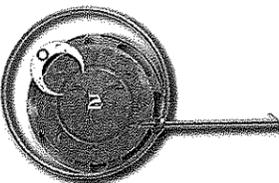
LES ÉLUS DE HEYRAp.49

L'AVENTURE P.55

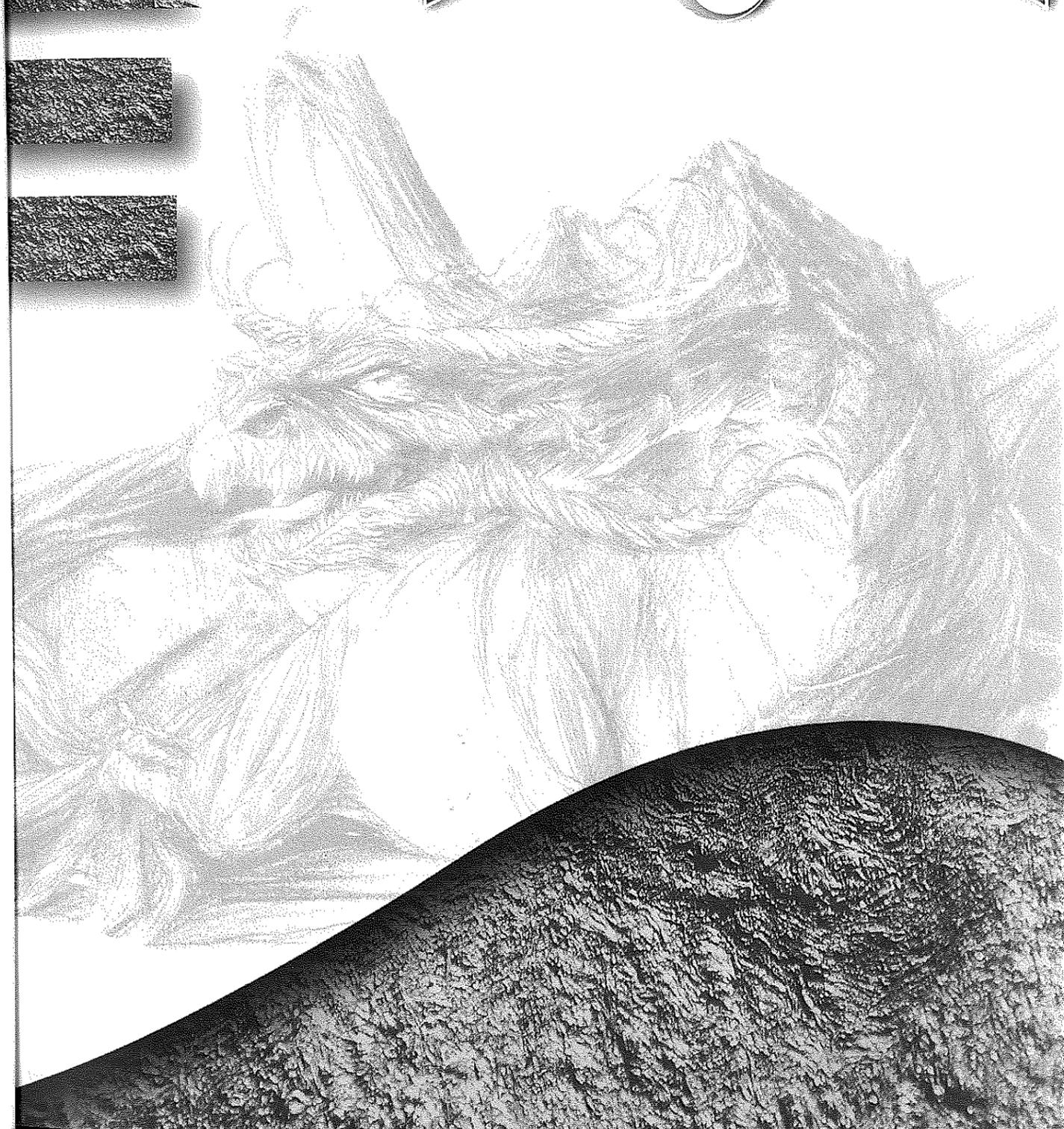
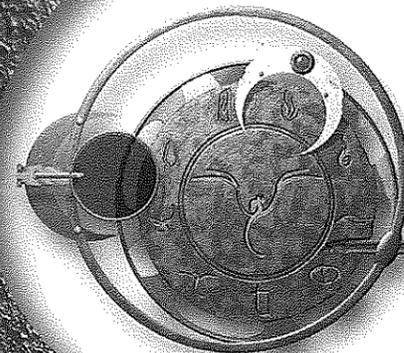
LES PORTES CÉLESTESp.56

ANNEXE

COMPAGNONS ET FAMILIERSp.64



LE GRAND DRAGON





Peu de temps après que les édits draconiques furent énoncés, Heyra délassa son corps massif au cœur de la Grande Forêt. Une nuit, alors qu'elle somnolait, elle fut témoin d'un événement des plus curieux. De la voûte céleste se détacha une étoile qui s'approcha lentement du monde des dragons. Heyra aimait contempler les cieux dans le calme de la nuit. L'événement fut donc pour elle une source d'étonnement et d'émerveillement.

L'étoile, telle un feu follet, pénétra dans la Grande Forêt avant de se poser devant le Dragon de la Nature qui ne bougea pas un muscle. Les bois alentour étaient baignés par l'éclat de l'astre céleste. Soudain, celui-ci changea de forme et, au fur et à mesure que la lumière s'estompait, on put distinguer, à l'endroit où l'étoile s'était posée, une forme humanoïde comme jamais la terre n'en avait vue. La créature était splendide. De toute évidence, il s'agissait d'une femme svelte et élancée, dotée d'ailes transparentes semblables à celles des libellules. Ses cheveux étaient pareils à la voie lactée et, en les regardant, on se perdait dans des constellations d'astres éblouissants.

L'être magnifique était recroquevillé comme un nouveau-né. Qu'il semblait fragile ! Qu'il était adorable ! Heyra, fascinée par une telle pureté ne put s'empêcher de soulever la chose si frêle et de la bercer comme une mère le fait pour son enfant.

L'être né d'une étoile ouvrit des yeux comme deux soleils. Il découvrit, penché sur lui, la tête gigantesque du Grand Dragon de la Nature dont le regard n'était que paix et amour. Alors, l'étrange femme ailée sourit au gigantesque saurien. Elle ouvrit la bouche et de ses lèvres s'échappèrent des mots d'une telle beauté que la Grande Forêt toute entière s'éveilla en pleine nuit et se retrouva nimbée d'une aura qui magnifiait sa splendeur.

Heyra fut abasourdie par un tel prodige. Elle pensa tout d'abord que cette créature était fille des rêves et de Ninya, mais il en était rien. Elle décida de l'adopter et lui donna le nom d'Alaïssyndil, l'être de pureté. Pendant des années, le Grand Dragon de la Nature s'émerveilla de l'innocence d'Alaïssyndil, de sa pureté et du fait que tout ce qu'elle touchait renaissait. À la demande d'Heyra, Ninya vint rendre visite à la femme aux ailes de libellule. Quand le Grand Dragon arriva, la protégée d'Heyra sourit à la Maîtresse de la Magie et virevolta autour d'elle. Les deux Grands Ailés perçurent en elle la synthèse parfaite entre leurs deux êtres : la nature et la magie. L'avaient-elles enfantée inconsciemment à partir d'une étoile ? Personne ne peut le dire.

Alaïssyndil vécut aux côtés d'Heyra pendant de nombreux siècles. Puis, un jour, bien longtemps après que les hommes ne fussent plus immortels, elle devint mélancolique. Elle passait de plus en plus de temps assise près de la Mare aux Licornes, la tête dans les mains et le regard perdu dans le vide. Les animaux de la forêt avaient beau essayer de la distraire, elle semblait ignorer leur présence. Les fleurs avaient beau tenter d'attirer son attention en resplendissant de toutes leurs couleurs, Alaïssyndil ne les regardait pas. Heyra s'inquiéta de cette situation. Elle réfléchit pendant de nombreuses lunes au moyen de rendre le sourire et la joie de vivre à sa protégée.

Un matin, tout changea. Alaïssyndil vint voir Heyra et lui apporta un présent. Elle rayonnait et la morosité semblait l'avoir totalement abandonnée. Heyra en fut satisfaite mais, quand elle jeta un coup d'œil sur son présent, elle eut une grande surprise. La fée des forêts tenait entre ses mains une petite créature comme la terre n'en avait jamais connue. C'était un être minuscule, couvert de poils, avec deux grands yeux ronds qui dévisageaient Heyra avec une curiosité mêlée de crainte. La petite chose se dressait sur deux courtes pattes et se cramponnait aux doigts effilés d'Alaïssyndil à l'aide de bras minuscules. De sa petite bouche émanaient des sons évoquant les chants des plus beaux oiseaux.



Heyra fut d'abord séduite par cet être si délicat et innocent. Mais, dans sa tête, résonna le quatrième Édit Draconique : " Tu n'enfanteras pas de nouvelles espèces. " Heyra avait souffert plus que tout autre dragon de cet interdit mais avait réussi à se consoler en s'intéressant à l'humain. Elle savait donc mieux que personne le chagrin qu'elle allait faire naître au plus profond de cet être frêle.

Le cœur serré, elle fit comprendre à celle qu'elle considérait comme sa fille que cette créature ne pouvait être autorisée à vivre. Alaïssyndil en eut le cœur brisé. Elle se réfugia au plus profond de la forêt, en serrant contre elle son enfant, et pleura. La petite chose dépérisait et ne tarderait pas à mourir.

Les larmes d'Alaïssyndil formèrent un lac aux propriétés magiques, elles fertilisèrent la terre qui donna naissance aux plus belles fleurs de la création. Mais surtout, elles attirèrent l'attention de Ninya. Le Grand Dragon de la Magie apparut aux côtés de la jeune désespérée et comprit aussitôt quelle était la raison de son chagrin. La petite chose qu'elle serrait contre elle ne vivait plus, le monde ayant refusé une nouvelle espèce.

Heyra et Ninya en furent bouleversées. Les deux sœurs réfléchirent longtemps et décidèrent qu'une telle injustice ne pouvait être tolérée. Les Grands Dragons n'ayant pas la possibilité d'intervenir directement pour permettre à une nouvelle espèce de naître, Heyra et Ninya enchantèrent le lac créé par les larmes d'Alaïssyndil avec une partie de leur magie. La femme née des étoiles y plongea sa créature qui fut dotée de la vie. Mais les Grands Dragons la protégèrent d'une aura de magie qui cacherait à jamais son existence aux yeux des autres êtres vivants. Il fut donc décidé que les créations d'Alaïssyndil ne pourraient jamais quitter les forêts enchantées et qu'elles demeureraient invisibles à tous ceux dont le cœur ne serait pas assez pur pour les voir.

Alors que la plupart des autres Grands Dragons ignorèrent cette entorse faite aux Édits Draconiques, Kalimsshâr découvrit rapidement ce qui se tramait au sein des forêts d'Heyra. Lui aussi avait enfreint cet édit mais il était troublé par cette étrange créature née d'une étoile. Son ombre glissa dans les sous-bois de la forêt d'Heyra et il rendit visite à cette fée capable d'engendrer la vie. Alaïssyndil contempla le corps massif et ténébreux du Seigneur de l'Ombre. Elle n'éprouvait aucune crainte et vint même à sa rencontre. Kalimsshâr, mal à l'aise devant tant de candeur, tendit une de ses terribles griffes vers l'être de lumière. Mais, au lieu de la corrompre par son contact, il sentit une étincelle de pure beauté naître en lui. Kalimsshâr retira sa griffe comme s'il s'était brûlé. Il quitta la forêt, perturbé par cette expérience.

Heyra était émerveillée par les créations féeriques de son enfant adoptive et elle participa même, indirectement, à leur conception. Ainsi naquirent les minuscules fées qui dorment dans les fleurs, les papillons enchanteurs dont les ballets aériens nappent les sous-bois de couleurs chatoyantes, les ondines qui purifient l'eau et enchantent les créatures des lacs, les oiseaux chimériques, présents à la fois dans le monde réel et dans le monde des rêves, et dont la longue traîne de plumes saupoudre les forêts d'une légère bruine diaprée.

Mais le Dragon de la Nature ne cesse de s'interroger sur la nature de cet être. Peut-être a, effectivement, été engendré par son inconscient et celui de Ninya. Mais peut-être aussi est-il quelque chose de totalement différent. Qu'importe, en fait ! L'important est qu'Heyra soit bercée par ses chants quand elle sommeille à l'abri de sa chère forêt. Le principal est que la nature toute entière gagne en harmonie grâce à la présence de cette créature éclatante. Alors, voyageurs, si au détour d'une forêt vous apercevez une créature de pure beauté dont chaque pas fait naître une myriade de fleurs, dont le chant illumine même la nuit et dont les cheveux sont semblables aux étoiles filantes, n'essayez même pas de lui nuire car elle est fille d'Heyra et de Ninya et son nom est Alaïssyndil.



LE GRAND DRAGON DE LA NATURE

Les animaux familiers proposés dans ces pages ne sont que quelques exemples des compagnons que le Royaume de Kor est susceptible de proposer aux aventuriers. Sur ce même modèle, chaque meneur de jeu pourra concevoir ses propres créatures, ou décliner celles, déjà existantes, qu'il juge dignes d'intérêt au sein d'un groupe de personnages. Un simple travail d'adaptation suffit généralement à transformer un monstre redoutable en un compagnon fidèle, pour peu que le personnage possède et maîtrise les techniques de dressage adéquates...

"Ma sœur n'est pas seule à apprécier la vie. J'aime la vie, j'aime l'homme, l'animal, la plante et le fruit... Comment pourrais-je ne pas apprécier ce que je contrôle et domine ?"
-Kalimsshar

Quatrième enfant de Moryagorn, Heyra incarne la nature, la sagesse et l'amour maternel. À l'instar de Nenyra, c'est une créatrice à la sensibilité exacerbée. Elle partage d'ailleurs de nombreuses dispositions avec sa sœur, Maîtresse de la Magie. Le jour de sa naissance, à l'endroit même où elle ouvrit les yeux pour la première fois, la terre grise et terne fut fertilisée. C'est à cet endroit que poussa le premier arbre, qui existe encore aujourd'hui, au cœur de la Forêt Mère. Dans chaque pas d'Heyra, l'herbe poussa, les fleurs naquirent, les forêts surgirent de terre. Elle apporta la couleur à un monde qui en était dépourvu. Elle fit naître plantes et fruits tout en répandant dans la nature des odeurs subtiles et agréables. On peut dire que le Grand Dragon de la Nature donna vie au monde. Ce don de création émerveilla ses frères et sœurs qui en étaient alors incapables. Il fallut attendre la naissance de Nenyra pour que tous les Grands Ailés acquièrent le don de création. Heyra recouvrit de verdure toute la surface baignée par le soleil. Elle s'arrêta à la lisière de la nuit éternelle, comprenant mal ce qui pouvait générer un tel phénomène. L'obscurité ne pouvait rien apporter de bon. On y voyait mal et les couleurs disparaissaient. Ce ne fut donc pas pour elle, à cette époque, un sujet de préoccupation majeur.

Les premiers

filis de nature

Quand Nenyra vit le jour, les deux sœurs se sentirent immédiatement attirées l'une vers

l'autre. Elles avaient de nombreux points communs et il est évident que la magie de la Chimère est en grande partie mêlée à l'enchantement naturel des forêts, des fleurs et des plantes. Heyra était plutôt d'un tempérament solitaire, préférant l'ombre de ses bois à la compagnie de ses semblables. D'ailleurs, ces derniers lui rendaient rarement visite. Seule Nenyra et son fils Szyl passaient un peu de temps avec elle. Heyra ne voyait d'ailleurs aucun inconvénient à ce que Kroryn et son Feu restent loin de son domaine.

Avec la naissance de Khy, Heyra se sentit peinée par sa tristesse et sa solitude. Elle a toujours considéré ce Dragon comme un enfant fragile qu'elle tente de protéger au mieux. Pourtant, elle sait au plus profond d'elle-même que Khy et ses villes s'opposent directement à sa nature. Mais telle reste Heyra, compatissante, pleine d'amour et sage.

Moryagorn s'éveilla de nouveau et le monde se mit à tourner. Heyra découvrit alors de nouveaux territoires à habiller de couleurs et de verdure. Elle découvrit aussi la nuit et fut surprise. Alors qu'elle pensait que l'obscurité n'avait aucun intérêt, elle se rendit compte que ses forêts prenaient un tout autre aspect, la nuit. Loin de ternir sa création, l'obscurité lui donnait au contraire un autre charme. La magie semblait plus intense pendant la nuit et le calme des bois était une sensation agréable.

Heyra aime le soir autant que le jour. Mais surtout, elle découvrit les étoiles qui brillaient au-dessus de ses forêts, projetant leur lumière blafarde sur les cimes de ses arbres. Elle passa de nombreuses nuits allongée dans la verdure, les yeux rivés sur la voûte

céleste. Alors, elle se sentait en harmonie totale avec sa création.

Mais le Grand Dragon de la Nature n'était pas satisfait. Il manquait quelque chose à son domaine. Il fallait peupler les forêts de créatures aussi magnifiques que les plantes. Elle s'entretint avec Nenyra qui lui dit d'attendre et que cela ne tarderait plus. Alors, Heyra imagina des centaines de créatures différentes et attendit le moment où elle pourrait leur donner vie.

Quand le moment fut venu, Heyra donna naissance à une multitude de dragons de la nature qui peuplèrent ses forêts. Mais, encore une fois, cela ne lui suffisait pas. Elle était assoiffée de diversité. Les dragons ne devaient pas être les seules créatures à profiter de ses dons. Alors vint Kalimsshar, et Heyra ne put être qu'entièrement d'accord avec Khy quand celui-ci affirma que ce monde avait besoin d'enfants.

Quand le Seigneur de l'Ombre montra aux autres Grands Dragons une petite créature blottie dans sa main, un syrass, Heyra ouvrit grand les yeux et comprit que le moment était venu de donner libre cours à son imagination. Alors, la vie foisonna et le Grand Dragon de la Nature créa plus d'espèces que tous ses frères et sœurs réunis.

Elle peupla ses forêts de créatures magnifiques, aux couleurs et aux formes multiples et variées. Créatrice née, ses enfants furent les plus beaux, avec ceux de Szyl et de Nenyra. Elle façonnait la vie comme un artisan taille un joyau. La naissance de l'homme ne fut pas pour elle un événement majeur. Elle insuffla la vie à ces petites créatures fragiles sans y prêter une grande attention. Ces créatures étaient loin d'être aussi belles que ses enfants.

Le sang de la terre

Le temps s'écoula lentement sur une terre paradisiaque. Khy fit jaillir du sol une cité prodigieuse. Heyra, intriguée, vint voir cette chose étrange qui était apparue sur son domaine. La ville des Immortels, à ses yeux, n'était ni belle ni laide. Elle la trouvait simplement un peu encombrante et ne comprenait pas son utilité. Ses remparts monolithiques se dressaient face à la nature comme si cette dernière était un ennemi. Heyra décida alors d'accueillir les hommes dans son royaume pour leur faire partager les secrets de la nature et leur prouver qu'il était

inutile de s'entourer de murs pour vivre en harmonie avec le monde.

Kalimsshar dressa Kezyr et Kroryn l'un contre l'autre et ce qui n'était que quiétude et harmonie se couvrit de lourds nuages noirs. La guerre éclata, le monde découvrit la souffrance. Heyra ne comprit pas cette folie mais, voyant ses enfants mourir à cause de l'égarement de ses frères, elle appela toutes les créatures vivantes à venir se réfugier auprès d'elle au cœur de la forêt.

Elle vit pour la première fois un être s'écrouler, sans vie, à la lisière de son royaume. Attristée par un tel destin, elle décréta que toute créature vivante qui mourrait sur ses terres renaîtrait en donnant vie à une végétation encore plus luxuriante.

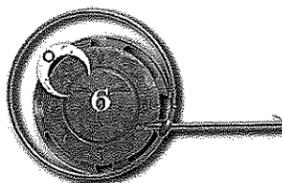
Les Grands Dragons semblaient être devenus fous. Eux et leurs enfants se livraient des batailles insensées. Un jour, Heyra sentit une douleur horrible lui parcourir le corps. Le Feu ravageait son domaine. Elle quitta son sanctuaire et implora sa sœur Ozyr d'apaiser son tourment. Celle-ci fit s'abattre des trombes d'eau sur les flammes mais, à peine un feu était-il éteint qu'un autre se déclarait un peu plus loin. Mais que pouvait-elle donc faire pour calmer Kroryn dans sa frénésie ? Alors, en contemplant les terres calcinées, elle usa de sa propre magie et décréta que des terres brûlées naîtraient une végétation encore plus vigoureuse.

Khy fut entendu de Moryagorn et son sacrifice mit fin à la querelle des frères, mais pas à la guerre. Les Grands Dragons décidèrent de lever une armée pour combattre Kalimsshar. Heyra ne pouvait se résoudre à user de violence, mais elle les suivit dans l'espoir de trouver une solution pacifique. Au plus fort du conflit, elle tenta d'intervenir pour mettre un terme au carnage mais c'est Kroryn qui, en libérant un déluge de feu, arrêta la guerre. Quand le calme revint, tous prirent conscience des résultats de leur folie.

La légende de scylinda

Alors furent décrétés les Édits Draconiques qui marquèrent la fin de la création de la vie. Heyra en fut profondément attristée mais se plia à la décision de ses frères et sœurs pour que règne la paix. Telle une mère qui ne peut plus enfanter, la Maîtresse de la Nature sombra dans la mélancolie. Elle se réfugia dans son sanctuaire et n'en bougea plus pendant très longtemps.

Heyra est dotée d'une particularité tout à fait étonnante : quand Khy révéla aux Grands Dragons le secret leur permettant d'adopter une forme humaine, elle écouta son enseignement et opta pour l'apparence d'une femme d'âge mûr. Mais Heyra, soucieuse de ne privilégier aucune forme de vie, serait capable de prendre l'apparence de n'importe quelle créature vivante.



Un jour, alors que son corps massif s'était recouvert de terre, d'herbes, de plantes, de fleurs et d'arbres, quelque chose tira Heyra de son sommeil. Une humaine, plus curieuse que les autres, s'était approchée de cette butte étrange sur laquelle la nature semblait foisonner plus qu'ailleurs. Même au cœur de l'hiver, l'herbe y était toujours verte, les fleurs en plein épanouissement et les arbres couverts de feuilles.

La jeune femme venait tous les jours et passait son temps à entretenir ce jardin merveilleux. Elle chantait des mélodies magnifiques qui attiraient vers elle les animaux de la forêt. Heyra ouvrit un œil. Cette jeune femme apaisait son cœur et excitait sa curiosité. Elle se nommait Scylinda. Le Grand Dragon de la Nature l'accueillit sur son corps pendant des années en se gardant bien de lui révéler sa présence. Elle se contentait de l'écouter. Puis, un jour, la jeune femme s'endormit sur la butte et ne se réveilla point. Les humains étaient éphémères.

Heyra fut de nouveau triste. Elle quitta la Forêt Mère et vola jusqu'à un autre de ses domaines, loin de ses congénères et de toute vie humaine. Elle se posa au cœur de la Grande Forêt et allongea délicatement le corps de Scylinda sur un parterre de fleurs. Bientôt, un arbre superbe poussa à cet endroit, un arbre qui renfermait la conscience de la jeune femme. Ainsi naquit la première dryade, protectrice de la Grande Forêt.

Cette aventure plongea Heyra dans une intense réflexion. Elle commença à s'intéresser d'un peu plus près aux humains. Elle revint au beau milieu de la Forêt Mère et, cette fois-ci, observa l'homme. Elle se surprit à partager la joie des femmes qui venaient d'enfanter et fut fascinée par l'imagination de ces êtres chétifs. Certains étaient capables de rendre la nature encore plus belle en s'occupant d'elle, en la cultivant. D'autres ne la respectaient pas et ceux-là n'étaient pas les bienvenus.

Heyra ne voulait pas encore se montrer ouvertement aux hommes. Elle leur fit craindre la nature et surtout les ténèbres de la forêt. À ceux qui s'égarèrent ou qui étaient suffisamment braves pour s'aventurer sur son domaine, elle ouvrait les bras et leur offrait d'installer leurs communautés dans de petits villages, dans la Forêt Mère. Le Dragon leur enseignait alors le respect de la nature. Elle recueillait également de nombreux enfants abandonnés ou que certaines peuplades sacrifiaient au " Dieu de la Forêt. " Elle considéra

ces petits êtres comme ses propres enfants et modela leur esprit à son image. Ainsi apparurent les premiers Prodiges et la ville végétale de Témeth. Elle ouvrit enfin toutes grandes les portes de son royaume à l'espèce humaine qui y fut accueillie par un peuple en parfaite harmonie avec la nature. Tous ceux qui se plieraient aux lois d'Heyra seraient désormais les bienvenus.

Les racines de la forêt mère

L'Âge des Conquêtes vit l'homme se multiplier, ainsi que ses villes. Cela ne se fit pas sans poser quelques problèmes à Heyra. L'exploitation des forêts, la chasse et le comportement totalement irrespectueux de certains hommes troublèrent profondément le Grand Dragon de la Nature. Au début, elle décida de s'opposer directement à ce qu'elle considérait comme un véritable envahissement de son domaine. Bon nombre de chasseurs et de braconniers grossiers disparurent corps et biens dans des bois réputés hantés. Elle alla jusqu'à apparaître sur le site de construction de cités pour y terroriser les ouvriers.

Alors Szyl vint la voir et lui demanda pourquoi elle s'en prenait à ses chasseurs. Après de longues discussions, elle admit son point de vue et autorisa l'homme à traquer les autres bêtes, mais à la seule condition qu'il respecte ses proies et la nature. Puis ce fut Khy qui se rendit auprès d'elle et lui demanda pourquoi elle semait la terreur sur les chantiers de ses villes. Encore une fois, elle comprit ses arguments et autorisa l'homme à défricher la forêt pour y construire ses habitations, mais uniquement s'il s'engageait à respecter un certain équilibre. Dorénavant, les bûcherons seraient protégés par Heyra. Le Grand Dragon de la Nature était désormais le protecteur de tout ce qui vivait et décida de respecter les besoins de l'homme au même titre que ceux d'une fleur, d'un arbre ou d'une bête. Heyra décida également que dans certains bois, dont la mystérieuse Grande Forêt et celle de Solor, il serait impossible pour l'homme d'ériger une quelconque bâtisse. Ainsi, l'équilibre serait maintenu.

Comme on peut facilement s'en douter, le temps des guerres fut une épreuve particulièrement douloureuse pour Heyra. Pendant toute cette période troublée, elle fit de la Forêt Mère un havre de paix, interdisant à tout être, humain ou dragon, de s'y livrer à



la guerre. Souvent, elle se réfugiait au cœur de la Grande Forêt, inconnue de l'homme, où elle pouvait méditer et se reposer. Parallèlement, elle tentait d'inculquer à ses fidèles toute sa sagesse et son amour de la vie. Peut-être que cela permettrait un jour de mettre fin à ces conflits destructeurs... C'est à cette époque que Nanya développa la terrible maladie qui rongait son âme.

Un des enfants d'Heyra, Solyr le Prodiges, répondit à toutes ses attentes. Elle lui apprit tous ses secrets et le conduisit même dans la Grande forêt. Puis, investi de la puissance de la Maîtresse de la Nature, il mit fin à la guerre et réconcilia l'homme et le dragon tandis qu'Heyra, aidée de Kalimsshar, guérissait Nanya rongée par la malignité. Les grandes guerres prirent fin et Heyra fut apaisée. Sa caste avait, de manière éclatante, prouvé qu'elle pouvait apporter l'harmonie à l'homme. Elle était fière de ses enfants.

Heyra aime toute forme de vie. Même les pires abominations trouvent grâce à ses yeux. Elle leur offre d'ailleurs asile dans de nombreuses forêts que l'on dit hostiles à l'humain. Elle se veut protectrice de tout ce qui est. Un être aveuglé par la haine, par le mal ou la soif de pouvoir peut être guéri de ces maux s'il est aidé. Mais s'il menace la vie, il doit être éliminé. De même, Heyra est particulièrement exigeante avec ceux qui sont censés être les champions de la nature. Ainsi, elle se montre très dure avec les Prodiges et il n'est pas rare qu'un Dragon de la Nature

tue celui avec lequel il est lié s'il a fauté. Cela peut choquer ceux qui ne voient en Heyra que l'incarnation de l'amour maternel. Mais la raison en est fort simple : le Grand Dragon de la Nature donne un pouvoir énorme à ses fidèles. Ce pouvoir doit être utilisé à bon escient. Dans le cas contraire, l'équilibre est rompu et il doit être rétabli de la manière la plus radicale. Accepter le don d'Heyra, c'est accepter une énorme responsabilité.

Heyra ne rejette aucun de ses frères, qu'il s'agisse de Kalimsshar et de ses noirs desseins, de Kroryn et de son feu dévastateur ou de Khy et de ses cités. Elle a l'espoir de les conduire, malgré eux, vers la sagesse. Comme elle se veut garante de l'équilibre, elle est contrainte d'intervenir pour éviter le chaos. Aussi, ses dragons sont-ils réputés pour traquer et détruire les pires créatures du Seigneur de l'Ombre et certains monstres épouvantables. De même, l'Humanisme représente à ses yeux un danger pour la sérénité du monde, il lui faut donc enrayer son expansion. Bien qu'elle soit d'une grande bonté et d'une grande sagesse, elle intervient si une quelconque communauté d'hommes ou d'autres créatures enfreint certaines règles et représente un danger pour la nature. Elle ne favorise aucune créature vivante mais, dans le même temps, elle se fait championne des espèces menacées. Son objectif est d'arriver à construire un paradis harmonieux, et ce grâce à la Caste des Prodiges.

La contradiction fait partie intégrante du Grand Dragon de la Nature et comprendre sa philosophie n'est pas chose aisée. Sa sœur Nanya est certainement le Grand Dragon dont elle est le plus proche. Elle s'entend parfaitement avec Szyl aussi. Comme beaucoup de Grands Ailés, ses relations avec Kalimsshar sont des plus ambiguës, bien qu'elle soit officiellement une de ses pires ennemies.

LE ROYAUME DE HEYRA

“Aucun arbre n'est assez grand pour abriter tous mes enfants.”

—Heyra

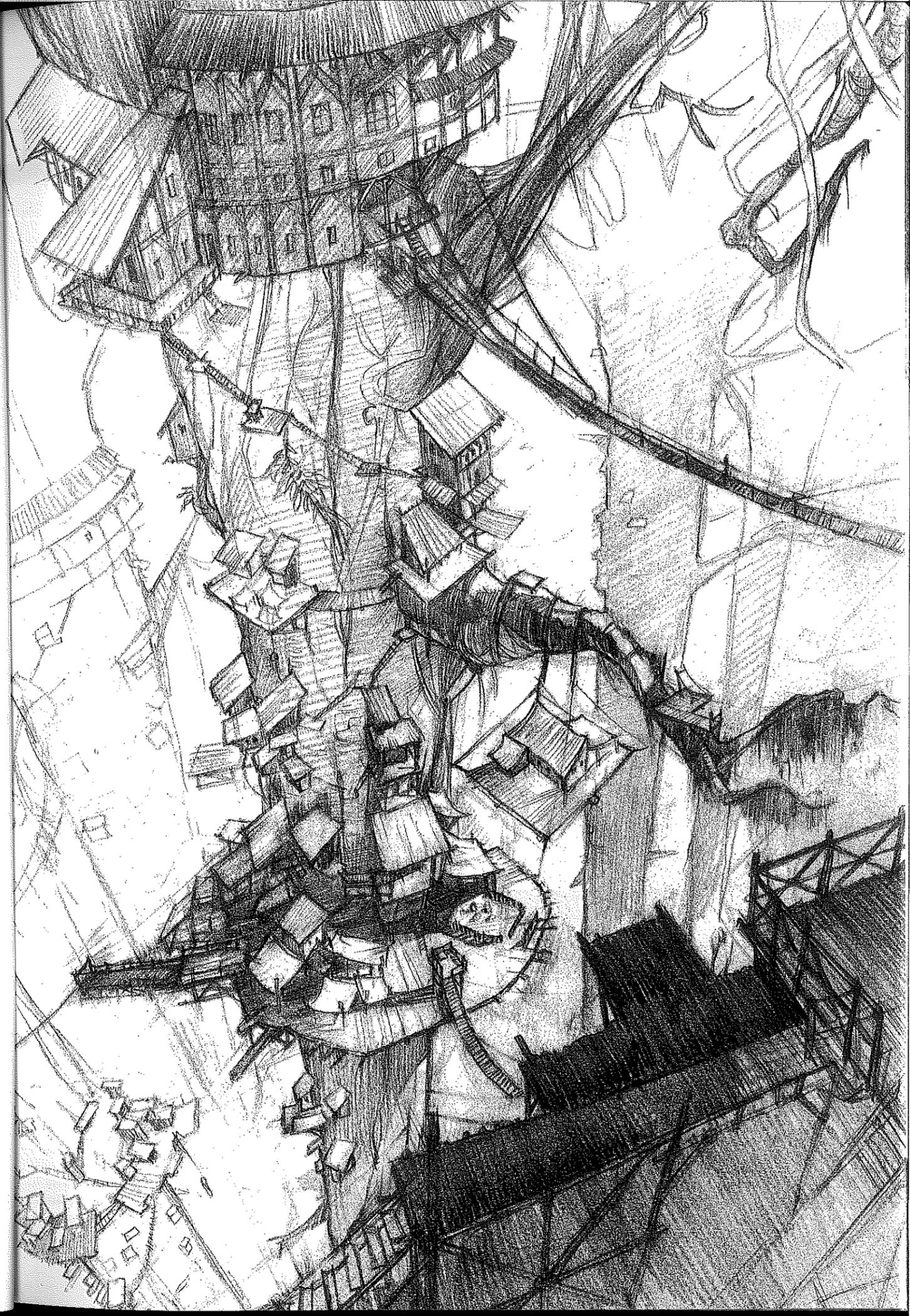
Peu de voyageurs sont à même de dresser une carte du royaume forestier de Heyra. Certains le disent trop vaste, d'autres le comparent à un véritable labyrinthe, mais les plus érudits savent que les chemins sinueux qui mènent à Témeth n'obéissent qu'à la seule volonté de Heyra - et changent au rythme des saisons.

Des profondeurs de son refuge de la Forêt Mère, Heyra surveillait avec curiosité les hommes qui, forts des dons des Dragons, bravaient les méandres de son empire végétal. Leur fougue et leur inventivité n'avait que de courtes existences pour s'exprimer, ce qui l'intriguait encore plus. Au fur et à mesure des ans, les hommes apprirent toutefois à éviter le sanctuaire d'Heyra à cause de son statut de Grand Dragon. Mais parfois un enfant s'aventurant trop loin, se perdait, et sa famille effondrée le pleurait longtemps. Certains de ces enfants survivaient en trouvant le repaire d'Heyra, qui loin de massacrer ces petits explorateurs, les gardait près d'elle en accreditant la thèse de leur mort auprès des familles. Heyra se constitua bientôt une jeune communauté avec laquelle elle ressentait une étrange affinité. Frustrée de ne plus pouvoir créer de nouvelles formes de vie, Heyra se découvrit une nouvelle passion : comprendre les vies et leur harmonie plutôt que d'en créer indéfiniment. Elle modela alors ces enfants, leur inculquant le respect de la vie et les secrets de la nature. Elle les fit se reproduire et obtint un village de quelques centaines d'habitants, élevés dans l'harmonie naturelle. Lorsque les hommes cherchèrent à se rapprocher du savoir des Dragons, les adoptés d'Heyra les accueillirent à bras ouverts, heureux de pouvoir partager leur savoir avec des hommes d'autres régions. Heyra se réjouit de cet afflux, mais décréta que les nouveaux arrivants devraient se plier aux règles de la Forêt et non la plier à leurs habitudes. Les adoptés d'Heyra prirent le nom de Prodiges en raison de leur origine infantile et apprirent

aux pèlerins à se créer une place. Ils profitèrent des arbres et de leur solidité pour construire une cité arboricole peu envahissante au sol.

La cité de la nature

Témeth est une cité étendue construite autour d'arbres gigantesques. Les deux tiers de ses bâtiments sont construits entre les branches ou autour des troncs. Quelques-uns sont même inclus dans des séquoias immenses, fruits d'un artisanat élémentaire magistral et non d'une excavation. Le tiers restant se situe au sol, souvent entre des racines noueuses ou les souches pétrifiées. Le sol de Témeth est légèrement vallonné et herbeux, ce qui donne à la cité l'apparence d'un immense campement. Sa population très nombreuse se disperse sur une surface de plusieurs kilomètres carrés, en faisant la cité la plus vaste du monde par sa superficie. Témeth s'insère naturellement dans la forêt. Ses avenues sont des sentiers balisés de fleurs ou des passerelles de bois recouvertes de lierre. Les animaux sauvages y sont parfois visibles, ce qui ne va pas sans poser de problèmes lors des nuits de pleine lune où les loups entrent parfois en ville. L'architecture de Témeth est axée sur la menuiserie, donnant une cité régulièrement renouvelée où des bâtiments neufs remplacent les plus usés comme un écho au cycle de la vie. Les formes des habitations sont douces, pleines de courbes et rarement hautes de plus d'un étage. Les maisons arboricoles ont souvent des balcons et des terrasses familiales.



Les fleurs et les gravures constituent les principales formes de décoration.

Les habitants de Témeth

Témeth est une cité de près de 500 000 âmes, mais personne ne se soucie d'un recensement. Environ 50% de la population est citoyenne, l'autre se contentant de vivre paisiblement sous l'aile d'Heyra sans chercher à suivre une caste en particulier. Les quatre cinquièmes de cette population vivent de la forêt (bûcherons, chasseurs, cueilleurs, pêcheurs), les autres se livrant à des activités plus matérielles comme l'artisanat, le commerce ou la magie. La mentalité témethite est paisible, observatrice et pratique, cherchant le calme et le bon sens dans toute situation.

Les dragons de Témeth sont nombreux et connus, complètement mêlés à la société humaine. Il jouissent bien sûr d'un prestige énorme et font office d'autorités morales reconnues. Il n'est d'ailleurs pas rare qu'un dragon conseille plusieurs familles ou même un quartier, se créant une petite communauté à côtoyer et où, parfois, choisir un Élu. Les dragons sont près de 5 000 à Témeth, et parmi les plus sociables. On estime que trois cinquièmes sont des dragons des Forêts, un cinquième des dragons des Cités et le reste se répartit entre dragons de l'Air, du Métal et de Pierre. Il existe très peu de dragons du Feu, des océans ou des rêves, mais ces rares résidents sont assez connus.

Us et coutumes

L'ŒIL DE HEYRA

Cette coutume domestique reflète typiquement l'esprit naturaliste de Témeth. Pour un habitant de la Cité de la Nature, il est normal d'avoir en son foyer un petit animal apprivoisé considéré comme l'Œil de Heyra. Il incarne la présence du Dragon et sa bienveillance protectrice. Les animaux ne sont généralement pas gardés en captivité, mais plutôt hébergés selon un principe de semi-liberté. Lorsqu'un animal décide de s'en aller, ses hôtes ne font rien pour l'en empêcher. S'il veut revenir, il saura retrouver le chemin ; une théorie qui se vérifie d'ailleurs à Témeth. Les animaux les plus variés sont représentés : marsupiaux, rongeurs, félins, oiseaux, etc. Les plus courants sont les écureuils, les petits singes, les chats et les perroquets.

LES ENFANTS NATURELS

Une des coutumes les plus caractéristiques de Témeth est son interprétation du mariage et de la vie conjugale. Un couple témethite ne gère pas la notion d'adultère comme dans d'autres cités, et il est courant pour un couple d'élever un enfant qui n'est pas du mari. La bâtardise ne subit aucun ostracisme et les enfants nés de ces unions en sont avertis et n'en tirent aucune honte. Témeth entretient cette coutume depuis des siècles.

COÛTUMES VESTIMENTAIRES

Témeth est relativement simple dans son style de vie et l'aspect pratique l'emporte sur l'esthétique. Les vêtements sont issus des matières de la forêt, à savoir le lin, la soie, la laine, le cuir et la fourrure. Le costume typique se compose d'un pantalon - ou d'une robe - solide, d'une chemise à manches longues, d'une tunique et de sandales de cuir. Les Prodiges sont les seuls à porter la toge, souvent autour de la taille, toujours en lin blanc.

LA VIE ET LA MORT

À Témeth, une naissance est un bonheur communautaire. Dans ces moments, il est de coutume de venir présenter l'enfant à ses voisins d'arbre et éventuellement à ceux des arbres voisins. À la fin de ce circuit, l'enfant est souvent présenté à un dragon afin de recevoir sa bénédiction. Un acte purement symbolique, mais des rumeurs prétendent que bon nombre d'enfants évitent maladies et infirmités s'il ont été bénis. En cas de décès parental, un orphelin est toujours adopté par la famille de l'arbre ayant le moins d'enfants. Un décès à Témeth est un événement triste, l'esprit étant ici intimement associé au corps. Passé le chagrin, les gens réagissent avec philosophie dans une logique de cycle de vie. Le folklore témethite n'assure aucun avenir à l'âme, qui disparaît avec la mort. Les corps sont enterrés au loin dans la forêt, de façon assez sommaire, avec une simple pierre gravée de la rune de la nature et parfois le nom ou l'augure du défunt. Les cérémonies sont familiales et assez courtes.

Économie et politique

ÉCONOMIE

L'économie de Témeth dispose d'un formidable potentiel de matières premières et de nourriture mais qui, pour des raisons reli-

gieuses, ne sont pas exploitées à outrance. Le respect d'Heyra évite tout abus ou pillage de la nature. Témeth exporte de la nourriture, du bois, des peaux et des herbes médicinales ainsi que quelques métaux rares ou gemmes. Elle importe peu, et surtout des produits manufacturés. L'argent est très peu utilisé dans l'économie locale et il est rare de voir les habitants renoncer au troc.

ORGANISATION

Le pouvoir à Témeth est tenu par les dragons. Heyra dicte ses opinions à ses enfants et eux-mêmes se chargent de les répercuter aux Prodiges. Certains de ces moines ont en effet des responsabilités civiles. Mais tout avis draconique surpasse celui d'un homme et les Prodiges n'ont pas une énorme influence. Témeth est aussi le siège du Grand Ordre et plusieurs de ses membres y vivent. Bien que détachés de toute fonction, les vieux bonzes de cette autorité font souvent figure de sages conseillers vers qui se tournent si les protagonistes préféreraient éviter de déranger un Ailé. Le plus vénérable de ces ascètes est Sung, un vieillard maintenant aveugle, que l'on sait clairement être Élu d'un fils d'Heyra. Sans être le chef de quoi que ce soit, il est une figure honorée et systématiquement consultée avec respect.

La loi est assez lente à s'appliquer, en raison de l'ambiance champêtre et la taille de la cité. Il n'existe d'ailleurs pas réellement de forces de l'ordre. Une poignée de Prodiges, une centaine de protecteurs et quelques Inquisiteurs se chargent de traquer les coupables. En revanche, il n'est pas rare qu'un dragon s'implique si un délit touche un quartier ou des familles lui tenant à cœur. Dès lors, de redoutables forces sont alors mises en œuvre, l'Ailé usant de toute sa magie et de ses frères dragons pour exercer une justice foudroyante. Les sentences humaines privilégient l'exil, les corvées pénibles et la déchéance de caste. La loi de Témeth prône la rédemption et applique peu la peine capitale.

POLITIQUE EXTÉRIEURE DE LA CITÉ

Témeth est une cité géographiquement isolée et ses relations avec l'extérieur sont marquées de délais importants. Le principal allié de Témeth est le Royaume des Fleurs avec qui les relations sont très étroites. Les deux provinces partagent un milieu, des coutumes, des cérémonies et un style de vie. Les rapports avec l'Empire de Solyr et ses Cités

Draconiques sont bons mais irréguliers. Témeth surveille de près la frontière montagneuse avec l'Empire Nésora, ces terres libertaires étant assez mal vues par Heyra. Onyr est parfaitement intégrée lors de son passage estival, mais peu contactée le reste de l'année. En résumé, la diplomatie témethite est puissante, car souvent menée par de respectables Prodiges, mais épisodique car régulièrement inexistante.

À L'USAGE DU VOYAGEUR

LES QUARTIERS

Témeth s'organise selon un concept original d'arbres-quartiers, nommés szayïns, où chaque communauté arboricole et ses membres au sol partagent une identité. Ces quartiers ont des noms évocateurs et poétiques, comme le Chêne aux écureuils, la Source des cent-joncs ou le Rameau d'ivoire. Ces szayïns ont tendance à se rassembler géographiquement et à former des Bouquets, sortes de villages dont l'ensemble forme la cité.

Le Bouquet d'Argent

Ce village comporte des szayïns religieux et intellectuels. On retrouve ici une forte proportion de Prodiges, d'érudits et de mages. Le style des habitations est assez élaboré et certaines maisons arboricoles comptent jusqu'à deux étages. De petites tours de bois sculptées se dressent au long des troncs et de nombreuses cascades de fleurs claires égayent ce secteur paisible et recueilli. Szayïns typiques : la Rose de nacre, le Saule scintillant, les Soies de cristal.

Le Bouquet du Bourgeon

Ce vaste quartier abrite les lieux de rencontre, de spectacle et de plaisir de la ville. On y trouve le marché du Levant, des théâtres, des tavernes et des esplanades d'exhibition. Perpétuellement, des baladins et des dresseurs d'animaux savants s'y produisent pour le plaisir de tous. Les bâtiments sont ici plutôt vastes et d'un seul niveau, juchés sur des arbres aux ramures étendues ou solidement ancrés au flanc des troncs. Szayïns typiques : l'Arbre creux, le Terrier des vents, l'Ivresse des baies.

La Fosse

Au bord du Bouquet du Bourgeon, ce domaine guerrier regroupe les szayïns les plus animés.

De nombreux récits font mention des patrouilles forestières, assurées depuis des millénaires par les farouches Prodiges de Témeth, mais seuls les observateurs les plus attentifs - et les plus téméraires - ont été confrontés aux véritables gardiens de la Forêt Mère. Lianes vengeresses, chènes meurtriers, onces venimeuses... La demeure du Grand Dragon de la Nature semble n'avoir besoin d'aucune aide pour résister aux plus violents assauts.

SUNG

Patriarche du Grand Ordre
Caste : Prodiges (Statut 5)

FOR 6 RÉS 9
INT 7 VOL 12
COO 7 PER 9
PRÉ 10 EMP 6

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

Chance : 5
Maîtrise : 5

Armure : aucune
Initiative : 4d

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

Interdit : La loi du Sang
Privilèges : Tous les dons

Élu de Heyra
(niveau 5)

Compagnon draconique :
Madénthiel, Dragon de la Nature vénérable

Compétences : Armes contondantes 5, Corps à corps 8, Armes doubles 8 (Spécialisation : Bâton double 10), Castes 7, Acrobatie 7, Athlétisme 9, Esquive 9, Natation 6, Conn. des animaux 9, Conn. des dragons 10, Histoire 5, Herboristerie 8, Lire/Écrire 7, Médecine 9, Premiers soins 10, Conte 6, Psychologie 4, Dressage 8.

Il est particulier car délimité au sol par une haute barricade de bois circulaire qui lui donne l'aspect d'un fort primitif. Diverses poternes s'y trouvent, permettant d'accéder aux nombreux bâtiments au sol et à la base d'une trentaine de szayins. Tavernes agitées, salles d'entraînement et guildes mercenaires sont regroupées ici et forment le quartier le plus chaud. Au centre de l'oppidum se dresse une arène de gladiateurs connue pour son exotisme. Szayins typiques : la Branche des pendus, le Roncier en fleurs, les Vignes abondantes.

LA CLAIRIÈRE DE HEYRA

À quelques kilomètres à l'Est de la cité, la Clairière d'Heyra est un étang asséché depuis des siècles, tapissé d'une herbe grasse. Ce lieu n'est pas ouvert aux hommes car c'est là que la Maîtresse de la Nature vient méditer ou profiter du soleil sous ses diverses formes. En de rares exceptions, Heyra donne ici ses audiences humaines, mais elle reçoit le plus souvent des dragons. Une légende voudrait que les unions consommées aux abords de cette clairière sacrée soient bénies, même si bon nombre de disparitions sont à signaler lors des nuits de noces.

Les Greniers

Ces quartiers regroupent des szayins populaires, principalement non-citoyens, qui abritent la population agricole de la cité. On y trouve les bûcherons, cultivateurs et cueilleurs dont dépend la cité pour la collecte de sa nourriture. Il en existe 7, irrégulièrement répartis. Ils comptent aussi d'importants entrepôts et ateliers de préparation des denrées, ce qui en fait un lieu régulièrement fréquenté par les marchands venus d'autres villes. Szayins typiques : la Tour aux noix, les Blés ondulants, le Fumoir au thym.

Le Ciseau

Ce village longiligne a vu au fil des ans ses szayins se peupler de mineurs, d'artisans et de boutiquiers. L'origine de sa disposition tient au fait qu'une épaisse veine volcanique ait figé profondément. Tout ce que la cité comptait de mineurs et d'artisans y vit alors un signe des Dragons et de déplaça sur toute sa longueur. Le Ciseau est le seul village à compter une portion souterraine par son réseau de mines et de petites carrières. De plus, sa densité d'habitats terrestres égale presque celle des maisons arboricoles. Des installations massives comme les forges et les ateliers des tailleurs de pierres ont été édifiés au mépris des dangers du sol par des artisans très têtus. Par certains côtés, le Ciseau rappelle Kern ou Dungard et l'obstination des artisans à résider au sol devient chaque jour un peu plus problématique. Certains Prodiges estiment en effet que cet entêtement défie les Édits d'Heyra et la situation est encore plus tendue depuis que des dragons débattaient entre eux du bien fondé de ce quartier.

Lieux particuliers

LE TEMPLE DES PRODIGES

Situé au sommet de l'arbre le plus majestueux de la forêt, ce splendide édifice de bois

sculpté et ciselé dresse vers le ciel de nombreuses tours effilées. De forme irrégulière, le Temple n'est pas un édifice très large ; sa longueur maximale ne dépasse pas les cent mètres. Il est en hauteur et compte plusieurs étages traversés par des cours à ciel ouvert, ceinturés d'arcades et de balcons, permettant une circulation très libre. Il existe toutes sortes de pièces facilement accessibles, depuis la salle de méditation au dojo, en passant par des jardins fleuris de couleurs uniformes, sensés aider au cheminement spirituel. Les pièces réservées sont les seules à disposer de portes et les Prodiges aiguillent généralement les visiteurs curieux vers d'autres pièces. Le Temple est, au final, un dédale de petites cloisons et d'escaliers dérobés où rien ne laisse présumer des mystères de la salle suivante.

LES VERGERS

Ce nom désigne les zones agricoles autour de Témeth. À l'origine, les hommes se contentaient en effet de quelques arbres fruitiers pour assurer leur subsistance, mais l'afflux de population a nécessité une organisation. Ces zones sont maintenant entretenues et exploitées par tout une population paysanne qui applique un principe d'utilisation du milieu et non de sa modification. Les arbres fruitiers sont exploités là où ils poussent, les blés rares germent seulement dans des clairières naturelles à ciel ouvert et aucun champ ou parcelle n'est clairement défini. Il n'est bien sûr pas question de labours, de déboisement ou d'irrigation. Les volontés d'Heyra sont le pilier de la survie de l'énorme Témeth au sein de la forêt. Si l'équilibre entre consommation et renouvellement venait à être rompu par une culture intensive, Témeth consommerait des hectares de forêt chaque année et mourrait de sa propre ambition.

LE LAC DES CIGOGNES

Au nord de la cité, le lac des cigognes est devenu un lieu de détente pour tous les citoyens de Témeth. Ses bordures abritent de nombreuses tavernes et auberges. Il est courant de fixer des rendez-vous galants dans les parties sauvages des rives. Bon nombre de citoyens y nagent à l'aube, de même que certains dragons. L'eau y est d'une pureté assez exceptionnelle, régulièrement renouvelée par une résurgence. Le nom vient du fait que, lors des migrations, les cigognes passent par le lac afin de faire halte. Cette période est souvent l'occasion de fêtes et de cérémonies vénérant

la régularité des saisons et le cycle naturel. Un légende dit que, si un jour les cigognes ne venaient plus, les pires malheurs seraient à craindre pour la cité.

Les temples draconiques

Témeth est une cité qui privilégie au maximum les relations entre les hommes et les dragons. De ce fait, chaque Dragon dispose d'un temple. Pour la majorité, ils sont fréquentés et entretenus par les fidèles, mais la Caste des Prodiges veille à ce que les lieux de culte soient toujours dans un état irréprochable.

KRORYN

Situé dans la Fosse, le Temple de Kroryn est un bâtiment carré, organisé à la manière d'un cloître où la partie centrale sert de champ d'entraînement.

BORNE

Le Temple est souterrain et s'ouvre dans les premiers niveaux des mines, désaffectées et converties en habitations troglodytes. Il s'agit d'une profonde veine de granit, abondamment décorée de fresques et de statues à la gloire du Dragon de la Pierre.

KEZYR

Au milieu du Ciseau, un arbre mort a été taillé et sculpté en une tour pentagonale qui abrite le Temple du Dragon du Métal. L'intérieur est décoré de dizaines de lampes suspendues au sommet de la tour par des chaînes de tailles variables. Le sol est une mosaïque de bois avec en son centre un arbre de métal d'un mètre de haut, superbement ciselé.

OZYR

Situé au bord du lac des cigognes, ce Temple rond et bas est accroché aux ramures des arbres du rivage, flottant à un mètre de la surface. Des chaînes de bois et de lianes centenaires le soutiennent et une passerelle permet d'y accéder par la rive ouest.

NENYA

Les adeptes de la Chimère ont décidé de construire leur Temple au milieu d'un bosquet d'énormes bouleaux, l'installant sur une plateforme fixée aux arbres. Il s'agit d'un assemblage de pièces sphériques, faites de bois, qui communiquent par des escaliers en colimaçon. L'endroit est humide et un brouillard permanent semble flotter alentour.

HEYRA

Le Temple des Prodiges est celui du Dragon de la Nature. Il constitue le centre du Bouquet d'Argent.

SZYL

Ce Temple est le plus haut bâtiment de la cité, après le Temple des Prodiges. Construit au-dessus de la ramure d'un noisetier, il se dresse sur des pylônes posés sur les branches terminales. Il porte deux tours coniques qui offrent une vue époustouflante sur la canopée.

KIHY

Modestement situé dans le Grenier du Couchant, il est placé au milieu d'un frêne. Sa forme hémicyclique épouse le tronc et abrite une salle de prière décorée de multiples maquettes en bois de maisons des quatre coins de Kor.

Weïan, le repaire de Heyra

Heyra a situé son repaire entre les racines d'un arbre colossal, Weïan, croisement entre un séquoia et un cèdre. Il atteint un diamètre de plus de trente mètres, ses racines sont comme des troncs et serpentent sur le sol à plus de cent pas à la ronde. À sa base, le tronc est renforcé et les racines forment un berceau protégeant le repaire du Dragon. Ce refuge est semi enterré et constitué d'une seule cavité, à la manière d'un terrier. Une foule d'animaux vont et viennent en permanence autour de l'endroit et des plantes multicolores ont germé anarchiquement à même les racines.

Accéder au repaire est facile. Il suffit d'oser aller déranger un Grand Dragon. De nombreux pèlerins sont régulièrement alignés devant, attendant le bon vouloir de la Dame qui n'est même pas toujours présente. Heyra a la réputation d'être dure à intéresser, mais s'enflamme parfois pour des causes insignifiantes. Il faut aussi savoir que des colères l'on parfois poussée à tuer des visiteurs pour des raisons mystérieuses et que ses enfants sont souvent plus faciles à rencontrer.

Weïan porte à son sommet le Temple des Prodiges mais les nombreux dragons et Prodiges y résidant interviennent rarement sur l'accès au repaire.

LES JARDINS DE SOLYR

Ces jardins suspendus sont l'un des lieux les plus merveilleux de Kor. Construits entre plusieurs chênes et ormes majestueux, ils dressent au-dessus du vide des passerelles de teck permettant de déambuler entre les massifs fleuris dessinés par Solyr à l'époque de son illumination. Les jardins alternent les essences et les couleurs en une harmonie parfaite, touchant chacun au plus profond de son âme. Les Jardins sont une véritable légende et de nombreux visiteurs bravent tous les dangers des routes de Kor afin de contempler cette féerie. Rien ni personne n'entretient les Jardins. Ils semblent vivre et se réguler sans intervention et nul n'a jamais osé en déranger l'agencement par peur du blasphème et peut-être d'une malédiction ancestrale.

LA FORÊT MÈRE

" Venez à moi, cristaux de vie, éclats de rire, rêves d'enfants... Mon royaume est le votre. "

-Heyra

La Forêt Mère est une province immense et plus d'un voyageur hésite avant de se lancer à sa découverte. Peu de cartes ou d'écrits existent, la tradition orale restant la principale source de rumeurs et d'informations, largement teintées de mystère.

Témeth n'exerce aucun pouvoir dans la Forêt. Hors de la cité, la nature est reine et dicte ses volontés. Des villes ou villages existent épisodiquement, mais bien peu subsistent longuement. Dans ces îlots humains, il existe souvent un système patriarcal respectueux de la Caste des Prodiges et des fils d'Heyra. Il n'y a qu'une loi en ces lieux : celle de la nature, où le fort survit et où le faible meurt. Rien ni personne n'a jamais dompté la forêt, considérée partout comme une entité pensante et rusée.

LE BAYOU

Au sud-ouest de la Forêt, le bord de mer est indéfini. Un immense bayou moite et ténébreux masque les contours de la Source et les îles de l'Archipel de Marne. Les prédateurs et les intempéries qui redessinent les cours d'eau de façon incessante en font un labyrinthe inondé, semé d'embûches et de dangers propres à décourager toute visite. Toutefois, on trouve ici nombre de vestiges d'anciennes civilisations inhumaines issues des premiers âges. Des peuplades dégénérées y vivent encore. L'endroit est également

connu pour ses plantes rares, ce qui explique que des expéditions y soient parfois tentées.

LA MANGROVE

La partie ouest de la côte constitue une large mangrove où les racines des arbres centenaires plongent brutalement dans les eaux ocre des Mourvantes. Du côté de la terre, des rivières et des étangs stagnants rendent la région peu accueillante ; la barrière impénétrable des palétuviers interdit tout accostage. Les alluvions ont rendu les eaux opaques et de nombreux prédateurs comme les crabes carnassiers et les boas à collier y trouvent un refuge discret. Cette côte est parcourue par de nombreux navires commerçants entre Flore et Hyelle et des pirates font parfois régner la terreur dans la région, quand le milieu ne les absorbe pas discrètement.

LES CRINIÈRES DE CRISTAL

Les sources de l'Oubli sont constituées de nombreuses cascades cristallines dévalant les falaises du nord des Écailles de Moryagorn. Elles donnent naissance à une région agréable et hospitalière où plusieurs villages anciens subsistent. Le climat y est tiède et la culture du riz est majoritaire car de larges terrasses inondées le permettent de manière intensive. On trouve ici de nombreuses troupes frontalières surveillant régulièrement le versant est et l'Empire Nésora.



LES FACTIONS DE TÊMETH

Les factions de Témeth sont construites autour de l'interprétation des Édits d'Heyra. On y trouve aussi des groupuscules affiliés à d'autres Grands Dragons, avec des positions parfois tranchées vis-à-vis de la politique de Témeth.

Le Grand Ordre : ce rassemblement de Prodiges est l'instance morale de la caste. Il compte les plus vieux Prodiges et les chefs de tous les courants. Ils cherchent à parfaire leur enseignement des lois de la nature et gèrent les questions théologiques majeures.

Les Ascètes : ce courant de Prodiges prône une existence entièrement spirituelle, recluse et méditative. Pour eux, la nature est un immense flux dans lequel l'homme doit apprendre à se mouvoir et non se placer de façon statique.

Les Bergers : ces Prodiges se sentent investis d'un devoir de guide de l'humanité afin de vivre correctement dans l'ordre naturel. Ce sont les plus ouverts et les plus communicatifs de tous.

Les Guivres : cette faction intégriste défend une attitude soumise vis-à-vis de la nature. Elle rejette assez radicalement les concepts de rendement agricole et de modification du milieu au bénéfice de l'homme. Ses membres n'hésitent pas à user de méthodes violentes, quitte à avoir une attitude dictatoriale.

Les autres factions connues de Témeth sont les Fils du Rocher, regroupant des adeptes de Brorne et Kezyr, parfois en contradiction légère avec les lois d'Heyra ; les Fils des Racines, des mages naturalistes spécialisés dans la Sphère de la Nature ; les Forgerons de la Terre, une faction suspectée d'Humanisme aux thèses douteuses sur l'agriculture, comme l'utilisation d'irrigation ou de puits à éoliennes...

Les écailles de HEYRA

" Le corps de notre Père sera toujours fertile pour les racines de mes enfants. "

-Heyra

On murmure avec crainte que le mythique Bourdon, source de vie, creuset d'énergie primordiale, susciterait actuellement la convoitise d'êtres plus puissants et plus corrompus que Kalimsshar lui-même. La récente évocation des derniers Immortels, dont nul ne se risque à prononcer le véritable nom, inquiéterait fortement les autorités de Témeth.

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 aillés modèlent et transforment les modes de vie des habitants de Kor. Les descriptions qui suivent présentent quelques lieux et objets marqués, sinon forgés, par Heyra, 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

La grande forêt

Personne ne sait où elle se trouve. Elle est le domaine de Heyra, de sa fille adoptive et de ses créations. Forêt enchantée et mystérieuse, elle renferme des merveilles incomparables comme le Lac de la Vie. Certains récits de voyageurs décrivent une forêt étrange, loin au nord des terres draconiques. Il pourrait s'agir de la Grande Forêt, Heyra elle-même ayant admis que de rares individus l'avaient découverte. Toute créature vivante peut vivre en paix ici tant qu'elle respecte la nature. Aucune construction n'y est autorisée. On ne peut y faire du feu, couper du bois ou cueillir une fleur. Le bois est magique et son esprit veille sur tout ce qui y vit.

Le lac de la vie

Le lac de la vie fut créé par les larmes de la fille adoptive de Heyra. C'est un étang enchanté par la magie de Heyra et de Nanya. Tout être vivant qui y est plongé est guéri de tout. De plus, son

esprit est purifié et le personnage perd tous ses points de Tendance autre que Dragon. Il pourra en regagner normalement par la suite, mais sera limité à quatre points dans chaque Tendance – sauf Dragon. Un mort peut revenir à la vie si on le plonge dans le lac et que son corps n'a pas commencé à se décomposer. Tout individu qui y est baigné gagne une fois, et une fois seulement, un point de Présence et un point de Social.

Le tertre de la bête

Ce tertre est un monticule couvert de ronces et de plantes tourmentées. Il est situé au cœur d'un gigantesque marais au nord des terres draconiques. On dit que c'est la tombe d'une entité terrifiante, capable de ravager le monde. Le tertre attire les pires cauchemars engendrés par la création. C'est un endroit particulièrement dangereux qui abriterait des humains dégénérés adorant la Bête.

La cascade des secrets

Quelque part au cœur d'une des grandes forêts de la terre des Dragons, peut-être même dans le Forêt Mère, il existe une petite cascade magique. Le chant de l'eau qui s'écoule révèle des secrets à ceux qui savent écouter la musique de la Nature.

Près de cette cascade se réunissent les créatures les plus magiques de la création. Elles en sont les gardiennes et on dit qu'elles n'acceptent que ceux qui sont en complète harmonie avec la nature.

Le fléau

Beaucoup pensent que ce que l'on appelle le Fléau est à l'origine de la perversion et de la

soif destructrice habitant quelques créations de la nature. On a effectivement constaté que certaines créatures enchantées succombaient lentement au Fléau et qu'au cours de leur agonie elles devenaient folles. Les Deux Immortels ne seraient alors pas directement à l'origine de cette terrible maladie, mais en seraient simplement devenus les vecteurs à cause de leur lien privilégié avec le monde. Le Fléau serait une des manifestations d'une entité sommeillant au cœur du monde, entité faisant partie intégrante de la création. Le mal qui ronge les créatures enchantées, les dragons, les puissants mages serait le même que celui qui a failli terrasser Nanya, le Grand Dragon de la Magie.

Les écailles insoupçonnées

Les larmes d'Alaïssyndil

On raconte qu'Heyra recueillit un être fabuleux, Alaïssyndil, fille d'une étoile. Quand cette dernière voulut créer la vie, le Grand Dragon de la Nature lui refusa ce droit et Alaïssyndil pleura toutes les larmes de son corps. Ces larmes formèrent le Lac de la Vie, mais certaines s'envolèrent et retombèrent sur les terres du Royaume de Kor. On dit que ces larmes ont des propriétés magiques incroyables.

Description

Les larmes d'Alaïssyndil ont l'apparence de tout petits bijoux d'une pureté sans pareille. Ces bijoux sont solides mais, quand on les place sur la langue d'un être vivant, ils fondent. Ils ont un goût légèrement salé. Une larme se liquéfie quand elle est tenue par la pointe au-dessus d'une surface quelconque. La goutte tombe sur cette surface et provoque un changement radical. Inutile de dire que ces larmes sont extrêmement rares.

Pouvoirs et capacités : une larme guérit n'importe quelle maladie, blessure ou corruption. Un individu rongé par une larve de perversion est automatiquement soigné. Toute malédiction est balayée par le pouvoir de la larme, quelle que soit son origine. Une personne ingérant une larme se sent purifiée et meilleure. Elle gagne 1 point de Présence. De plus, elle sera irrésistiblement attirée par ce qui est pur et beau. Tout acte visant à détruire ou à enlaidir lui paraîtra absurde. Tout personnage ingérant une de ces larmes perd 1 point de Tendance Fatalité, Homme ou Dragon (au choix) qu'il ne peut pas récupérer de manière normale. Seules, certaines cérémonies spéciales – huma-

nistes ou fatalistes – permettent à l'individu de recouvrer son point perdu. Si on laisse tomber la larme au-dessus d'une terre aride, celle-ci deviendra fertile ; au-dessus d'un lac empoisonné, elle purifiera ses eaux ; sur le flanc d'une montagne, elle fera jaillir une source et la végétation fleurira tout autour ; dans un désert, elle créera une oasis, etc. Contre un être de perversion, une larme est une arme dévastatrice. Contre des humains au service de Kalimsshar, la larme inflige 10 + 1d10 points de dommages par point de Tendance Fatalité de la victime. Contre des cauchemars, des bêtes immondes, des Dragons de l'Ombre ou d'autres créatures incarnant la perversion, la larme inflige le 1d10 x 10 points de dommages. Une larme ne peut être utilisée qu'une seule fois.

Les élixirs de métamorphose

Les Fatalistes et les Humanistes ont toujours eu beaucoup de mal à s'infiltrer sur les terres de Heyra – tromper la nature n'est pas chose aisée ! De puissants sorciers fatalistes concurent donc un élixir permettant d'adopter pendant une courte période la forme d'un animal. Pour que la transformation passe inaperçue, il était nécessaire que le sujet devienne le plus animal possible. L'élixir fut d'une telle efficacité que nombre de groupes, pas forcément des Humanistes ou des Fatalistes, en ont découvert le secret.

Description

Un élixir est fabriqué à partir du sang d'un animal fraîchement tué. Il a donc une teinte rouge et est assez sirupeux. Le sang est mélangé à différentes plantes et à un fragment d'écaille de dragon.

Pouvoirs et capacités : un personnage ingurgitant cet élixir adopte la forme d'un animal précis – dépendant du type d'élixir. La transformation est douloureuse et dure 1d10 x 10 tours. Pendant tout ce temps, l'individu souffre horriblement et ne peut rien faire. Une fois la transformation accomplie, le personnage est tellement proche de l'animal imité qu'il perd presque la totalité de son Intelligence. Il ne se souvient que de son objectif – se rendre à tel endroit, par exemple – et peut encore reconnaître ses amis proches ou ses ennemis. Pour tout le reste, il se comporte comme un animal. La transformation dure 1 heure. Au bout de ce temps, le personnage doit faire un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 15. S'il échoue, il perd un peu plus de son humanité et reste sous sa forme animale. Il pourra tenter de se transformer de nouveau

L'eyrok (cf. page 64)

Taille : 2 m
Poids : 600 kg
Habitat : régions tempérées et boisées
Régime : herbivore - omnivore en période de sécheresse
Description : ce solide bovidé au cuir parsemé de fourrure a la mâchoire prolongée par deux courtes défenses. Docile, particulièrement calme, il constitue une excellente monture et s'avère très efficace en combat, où il cherchera toujours à protéger son maître contre les prédateurs. De plus, son métabolisme particulier lui permet de récupérer naturellement et de cicatriser beaucoup plus rapidement qu'un être humain.

FOR	11	RFS	12
INT	2	VOL	6
COO	3	PER	6
PRÉ	NA	EMP	1

Physique : 8 Mental : 1
Manuel : NA Social : NA
Initiative : 3d
Seuils de blessures
Blessé (01-50) : 000
Mort (51 et +) : 0

Compétences : Charge 6, Défenses 7 (dommages : FOR+5), Morsure 4 (dommages : FOR+4)
Talents : les Compétences de l'eyrok ne peuvent être développées par le dressage, mais cet animal est capable, une fois par jour, de lancer sur lui-même le sortilège " Regain d'énergie " - comme s'il maîtrisait Sphère de la Nature à 4 et Magie instinctive à 5.

au bout de 1d10 heures mais, cette fois, la Difficulté sera de 20. À chaque échec, il faut attendre 1d10 heures avant de relancer un jet et la difficulté augmente à chaque fois de 5 points. Quand un personnage réussit à retrouver sa forme normale, la première fois – et uniquement la première fois – qu'il croisera la route d'animaux dont il a adopté l'apparence, il devra effectuer un nouveau jet ou être attiré par l'appel de la nature. Si son jet est un échec critique, il reprend définitivement sa forme animale. S'il s'agit d'un échec simple, son comportement sera proche de celui de l'animal. S'il réussit son jet, il ne ressent qu'une légère nostalgie.

LES STATUETTES DES ESPRITS ANIMAUX

Dans de nombreuses tribus primitives, on a découvert que les sorciers fabriquaient d'étranges statuettes capables d'abriter l'esprit des animaux. Le secret de ces statuettes est connu de très peu de gens, mais on sait que quelques Prodiges et certains sorciers fatalistes ont réussi à en fabriquer.

Description

Ces statuettes sont souvent en bois, mais on peut en fabriquer dans d'autres matières. Plus la matière est noble, plus l'esprit attiré sera puissant. Une statuette a la forme du type d'esprit animal qu'elle veut héberger.

Pouvoirs et capacités : quand une statuette est fabriquée, il faut effectuer une cérémonie très longue et très complexe pour attirer un esprit animal et l'y enfermer. Il est à noter que les quelques rares Prodiges à en avoir utilisé n'ont pas besoin d'effectuer cette cérémonie. Ils se contentent de demander à un esprit animal d'intervenir. Les Prodiges considèrent que le fait d'emprisonner un esprit est un crime épouvantable. Une fois un esprit animal emprisonné, le détenteur de la statuette peut le forcer à animer la sculpture. La sculpture grandit alors jusqu'à atteindre la taille normale de l'animal. Ce dernier aura toutes les caractéristiques communes à son espèce mais sera fait de la matière utilisée pour la statuette. Il bénéficiera donc d'une protection équivalente. La créature obéit à celui qui l'a animée pendant 1d10 tours. Après, s'il s'agit d'un esprit emprisonné, ce dernier peut tenter de fuir sa prison en réussissant un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 15. Certains sorciers peuvent renforcer la prison grâce à des enchantements, ce qui augmente la difficulté pour ce jet. Certaines statues sont beaucoup plus grandes et permettent d'animer des animaux gigantesques. On sait

que de telles statues sont parfois utilisées pour garder des lieux saints dans le domaine de Heyra. Les esprits ne sont pas emprisonnés mais peuvent s'y incarner en cas de danger.

LES ENCENS NÉFASTES

Les Humanistes, pour lutter contre les forces de la nature, fabriquent toute une série d'encens permettant de tenir à distance les créatures sauvages. Ces encens ont été élaborés à l'aide de méthodes scientifiques et non pas magiques.

Description

Ce sont des petits bâtonnets d'encens d'apparence tout à fait commune. Ils ont tous une odeur différente qui est rarement agréable.

Pouvoirs et capacités : chaque type d'encens permet de tenir en respect une espèce de créatures. Si les créatures sont dirigées par un être intelligent, elles hésiteront à attaquer mais obéiront tout de même à leur maître. Mais, à chaque tour, elles devront réussir un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 15 + 5 par tour ou fuir la zone. Un encens s'utilise dans un encensoir qui affecte toute la zone dans un rayon d'1 mètre. On peut le faire tourner autour de soi pour augmenter la diffusion de la fumée. L'effet affectera alors une zone de trois mètres de rayon. Un bâton d'encens met une heure à se consumer.

LES CRISTAUX D'HUMANISME

Ces Cristaux furent découverts par des Humanistes dans ce qu'ils ont appelé des Débris d'Étoile. Personne, à part eux, ne sait ce qu'ils entendent par là. Ces Cristaux sont extrêmement rares et leurs effets sur la nature, particulièrement étonnants. En effet, les animaux, les plantes et même l'eau s'écartent d'un cristal. Leur pouvoir est tel qu'il affecte même les Dragons de la Nature.

Description

Ce sont de petits cristaux luminescents de toutes les tailles et de toutes les formes.

Pouvoirs et capacités : ces puissants objets magiques font reculer la nature tout autour d'eux quand on les sort de leur gaine de cuir, seule matière capable de neutraliser leurs pouvoirs. Leur effet agit dans une sphère de deux mètres tout autour de celui qui les brandit. L'eau s'écarte, l'herbe et les plantes sont arrachées. Les arbres ne sont pas affectés. De plus, aucun animal ne peut pénétrer dans la sphère. Les Dragons de la Nature, et uniquement eux, sont tenus

en respect. Toute attaque, magique ou pas, liée à la nature voit ses effets réduits de moitié contre un personnage protégé par un Cristal. Les effets des cristaux ne durent que huit heures. Quand un cristal a été utilisé pendant huit heures, il est terne et n'a plus aucun pouvoir jusqu'à ce qu'il soit régénéré. On raconte que, pour cela, il doit être mis en contact avec le cœur d'une Étoile...

LES GRAINES DE FERTILITÉ

Les premières graines de fertilité furent offertes par Heyra aux communautés humaines qui rencontraient des difficultés pour cultiver leurs champs. Elles sont enchantées par la nature elle-même. Les Prodiges jardiniers sont aujourd'hui détenteurs du secret de fabrication de ces précieuses graines.

Description

Ces graines ont une apparence tout à fait normale, mais il n'est pas rare qu'elles bougent toutes seules quand on les tient dans la main.

Pouvoirs et capacités : quand on enterre une de ces graines, elle donne naissance en 1d10 tours à un arbre adulte, à un parterre de fleurs couvrant cent mètres carrés, un épais taillis de cent mètres carrés ou un mur de ronces de dix mètres de large, de deux mètres de haut et d'un mètre d'épaisseur. Elle peut également fertiliser n'importe quel champ d'un hectare. Chaque type de graine déclenche un effet précis. Lancée contre une créature, la graine fait naître sous ses pieds des ronces et des lianes qui ligotent la victime en un tour. On considère que les plantes ont une force de 12. L'effet dure pendant 1d10 x 10 tours ou jusqu'à ce que celui qui a lancé la graine décide d'annuler son effet. Ce dernier peut également ordonner aux plantes d'écraser la victime. Les dommages infligés sont égaux à la Force des plantes + 1D.

LA CORNE DE LA BÊTE

Cet objet magique des plus terrifiants fut créé par des Sorciers Obscurs peu de temps après que Nanya eut vaincu la Bête qui sommeillait en elle. La Corne fut conçue à partir de plusieurs fragments de la Bête. Cette Corne maléfique n'a été utilisée qu'une fois, contre des fidèles de Heyra, au cours de la Bataille du Bois Doré. Elle fit jaillir de terre une créature ancestrale, une abomination terrifiante vaincue par Heyra dans le passé.

Description

C'est une corne torve, veinée de noir qui palpite d'une lueur sinistre. Son contact est répugnant

et il est très difficile de ne pas la lâcher tant elle inspire la terreur.

Pouvoirs et capacités : la Corne peut invoquer une des bêtes ancestrales, des créatures destructrices qui, bien que nées de la nature, en sont souvent les pires ennemies. Ces créatures décharnées ont la puissance d'un dragon mineur et ravagent tout ce qui se trouve autour d'elles – le porteur de la Corne y compris. La créature, une fois invoquée, reste tant qu'elle n'a pas été vaincue. S'il n'y a pas d'ennemi en vue, elle tentera de se réfugier au cœur d'une forêt ou dans des montagnes.

LES FLEURS DE LA JEUNESSE ÉTERNELLE

La première de ces fleurs fut créée par une dryade nommée Osiana, qui était éprise d'un mortel. Pour qu'il reste auprès d'elle, elle sacrifia une partie d'elle-même pour faire naître une rose de jeunesse éternelle. La dryade et son bien-aimé, un certain Yvon, seraient encore en vie. Depuis, on raconte que ces fleurs apparaissent à chaque fois qu'une dryade tombe amoureuse d'un mortel.

Description

Ces fleurs sont souvent des roses d'une beauté sans pareille. Elles semblent tellement délicates qu'on les croirait faites de verre.

Pouvoirs et capacités : une Fleur de Jeunesse Éternelle reçoit, au cours d'un enchantement long et complexe, la force de vie d'un être vivant. Ce dernier vieillira mais son corps n'en portera pas les stigmates. De plus, il vivra beaucoup plus longtemps. S'il meurt autrement que de mort naturelle, on peut l'enterrer avec la fleur. Il renaîtra alors plusieurs semaines plus tard. Le ressuscité conservera toutes ses caractéristiques mais son sang sera fait de sève et il sera à jamais lié à la nature. Si le personnage meurt à nouveau, la fleur se fane. Si l'individu meurt une seconde fois ou s'il décède de mort naturelle, là où son corps est enterré naîtra un parterre de fleurs, qui bien souvent contiendra une autre Fleur de la Jeunesse Éternelle. On dit que l'esprit du défunt veille sur ce parterre. Un personnage dont la force de vie est enfermée dans une Fleur est particulièrement vulnérable face à un ennemi qui mettrait la main sur cette Fleur. En effet, si elle est détruite, le personnage meurt immédiatement. Enfin, la Fleur ne peut s'épanouir que si celui qui bénéficie de ses pouvoirs est aimé d'amour par un être vivant. Si cet amour vient à s'atténuer, la fleur se fane et meurt. Le personnage aussi.

Talents : la Compétence Empathie des rats gris peut être développée grâce à un jet de Social + Dressage contre une Difficulté de 20. Elle permet, en réussissant un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 15, de sentir la présence d'une vie ou d'un objet fortement imprégné par l'une des trois Tendances dans un rayon de 100 mètres. Cette Difficulté est augmentée de 5 pour un rayon d'un kilomètre, mais peut être réduite de 5 si l'élément est particulièrement teinté. Dans un rayon de 10 mètres, la réussite est automatique.

Avec son frère Brome, Heyra est l'un des Grands Dragons qui dispose d'une empathie, d'un lien profond et surprenant avec le corps de l'être Primordial. La plupart des manifestations de Heyra sont aisément perceptibles en certains endroits du monde, à l'image du lac de la vie ou de la cascade des secrets, mais il existe une infinité de sources magiques, de collines et de grottes méconnues où l'énergie de Mère Nature s'offre au regard des simples mortels.

Les objets enchâtrés

Le rat gris (cf. page 64)

Taille : 25 à 30 cm

Poids : 500 g

Habitat : cités

Régime : fruits, insectes, viandes séchées

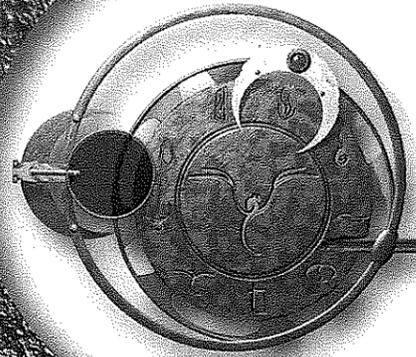
Description : légèrement plus fins que la moyenne, ces rats se distinguent surtout par leur fourrure grise et soyeuse, que la lumière teinte de reflets argentés à la tombée de la nuit. Incapables de survivre hors des cités humaines, ces rongeurs à l'intelligence stupéfiante communiquent grâce à une empathie sélective qu'ils peuvent déclencher entre eux, mais aussi avec d'autres espèces. Leur vivacité et leur don pour la survie urbaine en ont fait des compagnons indispensables pour tout commerçant ou Élu de Khy. De plus, les rats gris sont très sensibles aux Tendances et peuvent détecter la présence d'une créature ou d'une manifestation particulièrement "teintée" dans un rayon de plusieurs centaines de mètres.



FOR	1	RÉS	1
INT	8	VOL	5
COO	8	PER	10
PRF	1	EMP	6

Physique : 0 Mental : 4
 Manuel : 1 Social : 4
 Initiative : 4d
 Seuils de blessures
 Blessé (01-10) : 0
 Mort (11 et +) : 0

Compétences : Discrétion 8,
 Empathie (Tendances) 5,
 Griffes 3 (dommages :
 FOR+2), Morsure 3 (dom-
 mages : FOR+1), Orientation
 (en cité) 8, Pister (en cité) 5



L'HOMME



LA CASTE DES PRODIGES

La fondation

Beaucoup croient à tort que les Prodiges se refusent à user d'armes tranchantes pour exercer leur art de combat. En vérité, si leur fidélité aux Édits draconiques et aux Interdits de leur caste les force à bannir tout acte susceptible de faire couler le sang, il existe des Prodiges pour qui la Loi du Sang n'est pas fondamentale et qui, pour défendre la terre et la vie, ne sont restreints par aucune forme d'arme ou de technique de combat. Méconnus, souvent mal aimés de la population, ces redoutables adversaires se distinguent généralement par leur tenue et leurs tatouages, aux formes nettement plus agressives.

Peu de temps après qu'Heyra eût commencé à s'intéresser aux hommes, elle recueillit dans son domaine les égarés, les enfants abandonnés et ceux qui faisaient preuve d'un grand courage. Tandis qu'elle permettait aux adultes de vivre en harmonie avec la nature, elle s'occupa tout particulièrement des plus jeunes. Elle réunit ces enfants dans son sanctuaire et leur apprit les secrets de la nature tout en essayant de leur faire comprendre sa philosophie. Ces Élus furent baptisés "Prodiges" et formèrent, quelques années plus tard, une caste des plus étonnantes. À l'origine, la plupart des Prodiges étaient des femmes, les jeunes hommes étant trop facilement distraits. Puis Heyra se rendit compte que l'homme devait être plus âgé pour être réceptif à son enseignement. Il était nécessaire qu'il ait goûté aux différents aspects de la vie avant de pouvoir entendre le chant de la nature. Il se passa donc de nombreuses années avant qu'un homme choisisse d'incarner les préceptes du Grand Dragon de la Nature. La Caste des Prodiges existait déjà, elle était entièrement dominée par les femmes qui s'occupaient des communautés implantées dans les forêts. Heyra n'avait pas encore ouvert les bras à tous les humains. C'est cet homme, Simon Lasian, qui, d'une certaine manière, le poussa à reconsidérer la question. Âgé de plus de quarante ans, Simon avait fait partie des premiers enfants recueillis par Heyra. Puis il avait décidé de quitter la forêt et de voyager pour en apprendre davantage

sur l'existence. Quand il revint, il expliqua à la Maîtresse de la Nature qu'il était désormais prêt à assimiler son enseignement. Heyra fut tout d'abord dubitative. Simon devint pourtant l'un de ses meilleurs élèves. Il créa le premier monastère des Prodiges, une sorte de noviciat où les fidèles d'Heyra pourraient accueillir tous ceux désirant faire partie de cet ordre et, surtout, où il serait possible des tester les motivations de chacun. Ce monastère existe encore à Témeth. Simon parlait souvent de la communauté forestière en quête de jeunes gens susceptibles de devenir des Prodiges. Il ramena à Heyra un grand nombre de fidèles et aucun de ceux qu'il avait choisis ne faillit jamais à sa tâche. À la fin de sa vie, avec l'aide du Haut Prodiges de l'époque, une vieille femme du nom d'Annasa Saule, il créa le Grand Ordre, une sorte de conseil des anciens présidé par Heyra en personne. Simon mourut peu de temps après que le Grand Dragon de la Nature eût ouvert les portes de son royaume à tous. Pendant des années, les communautés forestières se développèrent. Les Prodiges n'en étaient pas les maîtres, mais les conseillers et les protecteurs. Ils devinrent les jardiniers des forêts, les guérisseurs des humains et des animaux, les sages auxquels on confie ses problèmes. Beaucoup d'entre eux allaient de communauté en communauté pour régler les conflits et découvrir de nouveaux Prodiges. Certains étaient plus doués pour certaines tâches et c'est ainsi que l'on décida que chaque Élu d'Heyra suivrait librement sa voie.

" Nous ne sommes pas seulement les défenseurs de la nature. Nous sommes ses racines, ses feuilles et son engrais, ses rayons de soleil, son ombre apaisante et la pluie qui y tombe... "

—Heised Lô,
Grand Prodiges

Que ceux qui aspirent à devenir Prodiges se rendent volontairement auprès des fidèles d'Heyra ou soient découverts par un de ses enfants, la décision qui leur permettra de connaître les secrets de la nature ne dépend ni de leur sexe, ni de leur âge et encore moins de leurs actions passées. Contrairement aux autres domaines où on privilégie la jeunesse, la Caste des Prodiges est ouverte à tous.

Bien avant que la guerre ne ravage le Royaume de Kor, Heyra sentait le vent du chaos souffler. Elle voulait que ses enfants soient prêts à relever le défi des futurs conflits. C'est à cette époque qu'elle découvrit que certains Prodiges avaient détourné ses enseignements à leur profit. Pire ! Quelques-uns de ses propres enfants avaient accompagné ceux avec lesquels ils étaient liés sur le chemin de la corruption. Grande fut sa colère ! Les félons furent abattus sans aucune pitié.

La guerre qui grondait et la trahison qui menaçait poussaient le Grand Ordre à se montrer de plus en plus strict sur le choix des nouveaux Prodiges et sur leur enseignement. Ils devaient être sans faiblesse pour devenir les symboles vivants de la nature et pour que tous les respectent. Comme cela pourrait-il être possible si des menteurs se glissaient parmi eux ? Alors furent formés les Saints du Grand Ordre, chargés de parcourir le monde pour trouver de nouveaux disciples mais aussi pour veiller à ce qu'aucun Prodiges ne transgresse les interdits. De plus, Heyra renforça le lien qui unissait ses fidèles à la nature. Cela leur conféra de plus grands pouvoirs, mais rendit leurs fautes plus perceptibles par le Grand Dragon. Ainsi, toute transgression pouvait être immédiatement sanctionnée par la rupture de ce lien.

L'instauration des corps de métier

Quand la guerre déferla sur le Royaume, les Prodiges firent tout ce qui était en leur pouvoir pour guérir les maux de l'humanité et pour stopper les conflits là où ils le pouvaient. C'est au cours de ces siècles obscurs qu'ils furent reconnus par tous et qu'ils devinrent les cham-

pions de la paix. Leurs sacrifices furent innombrables et ils ne reculèrent devant rien pour que triomphe la justice. Ils se montrèrent humbles et justes. Ils traitèrent les hommes, les dragons et les autres formes de vie avec le même respect. Combien de Prodiges furent tués en se dressant face à un dragon ou à une bande de mercenaires ? Mais ces sacrifices portent aujourd'hui leurs fruits car, désormais, tous hésitent à porter la main sur un Prodiges. Tous sauf les Humanistes !

Mais c'est également pendant l'Âge Sombre que les fidèles d'Heyra mirent au point des techniques de combat particulièrement efficaces, visant à neutraliser un adversaire plutôt qu'à le tuer. Quand les troubles commencèrent à secouer le Royaume de Kor, un Prodiges du nom de Corany se rendit auprès du Grand Ordre pour proposer que l'on enseigne aux membres de la caste un art du combat très particulier. En effet, de nombreux disciples trouvaient la mort sur les routes, attaqués par des bandits ou des créatures sauvages. Les Prodiges n'étaient certes pas des guerriers mais Corany estimait qu'ils avaient tout de même le droit de se défendre. Elle avait donc passé beaucoup de temps avec des membres de la Caste des Protecteurs et de celle des Combattants. Avec l'aide d'anciens soldats venus grossir les rangs des Prodiges, elle avait mis au point plusieurs techniques dont elle fit la démonstration devant le conseil. Son idée fut adoptée et ceux qui suivent la voie des Gardiens sont aujourd'hui de redoutables adversaires en combat.

Vers la fin de l'Âge Sombre, un certain Solyr fut nommé à la tête du Grand Ordre. Heyra quitta officiellement la présidence de cette institution suprême pour prouver sa confiance à ses fidèles. Elle demeura cependant au sein du conseil. Solyr fut certainement un des plus grands Prodiges de tous les temps. Sa sagesse était telle qu'Heyra se lia directement à lui. C'est Solyr qui, investi des pouvoirs du Grand Dragon de la Nature, mit un terme à treize siècles de conflits sanglants et réussit à rétablir le contact entre les hommes et les dragons. Son action fut la preuve éclatante que les Prodiges étaient un maillon indispensable entre les deux races et que leur philosophie, dictée par Heyra, bénéficiait à l'ensemble de l'humanité.

On raconte souvent l'histoire de Synyaël, une Prodiges d'une grande pureté, qui croisa la route d'un agent de Kalimsshar. Le Fataliste était blessé et Synyaël le soigna. Mais elle ne se contenta pas de ses blessures physiques, elle voulut également guérir son âme. Sentant en lui le germe d'une âme noble, elle le conduisit auprès du Grand Ordre. Le Fataliste fut confié aux bons soins de la jeune Prodiges et devint un serviteur d'Heyra.

Solyr s'éteignit à l'âge de quatre-vingt dix-huit ans et son corps fut enseveli près du sanctuaire d'Heyra, dans la Forêt Mère. L'arbre qui a poussé sur sa tombe est un lieu de pèlerinage pour de nombreux Prodiges. À l'heure actuelle, l'organisation de cette caste n'a pas beaucoup évolué. Ses membres sont peu nombreux, comparés aux autres castes, car seuls quelques rares Élus sont acceptés. Mais c'est une organisation solide et stable qui connaît peu de remous internes. Heyra, faisant entièrement confiance au Grand Ordre, est de moins en moins présente. Elle passe de plus en plus de temps dans la Grande Forêt. Les Fatalistes sont une source de problèmes mais tout bon Prodiges essaie de ramener dans le droit chemin les serviteurs de Kalimsshar. Et ce sont certainement les Humanistes qui s'opposent le plus directement aux Prodiges. Ils ne respectent pas leur caste et menacent de rompre l'équilibre si fragile instauré par Heyra. Les Prodiges luttent activement contre les Humanistes.

La structure interne

Les Prodiges ne s'engagent pas dans une carrière mais suivent des voies vers lesquelles ils s'orientent tout naturellement. Un Prodiges ne souhaite pas un jour devenir gardien : il l'est ou ne l'est pas. Les Prodiges errants sont presque toujours hébergés par la population des communautés dans lesquelles ils se rendent. On les loge et on les nourrit gratuitement.

LES GARDIENS

Les gardiens sont les combattants de la Caste des Prodiges. Ils maîtrisent toutes les formes de combat visant à neutraliser un adversaire, mais sont aussi capables de tuer avec autant de savoir faire qu'un guerrier. Ils sont célèbres pour leur redoutable adresse avec des armes doubles. Protecteurs des lieux saints, des temples et des monastères, ce sont pour la plupart des individus d'un calme olympien.

LES TUTEURS

Les tuteurs sont des Prodiges beaucoup moins spécialisés que la plupart des autres membres de la caste. Ce sont des voyageurs qui tentent d'apporter la sagesse d'Heyra aux communautés qu'ils visitent. Leur rôle est de partager leur savoir avec les futurs Prodiges. Au début de leur carrière, ils voyagent beaucoup pour apprendre et, dans certains cas, pour trouver un Maître des Secrets. Puis, quand ils se sen-

tent suffisamment formés, ils reviennent dans un monastère - ou vont de monastère en monastère - pour enseigner leur art.

LES PROPHÈTES

S'adonnant entièrement à la méditation et à l'écoute de la nature, les prophètes sont les plus silencieux et les plus réfléchis de la caste. Il leur arrive de percevoir le futur et ils doivent alors prendre la terrible décision de le révéler ou non. Ils réfléchissent toujours à leurs actes et, s'ils révèlent un secret, ils le confient à tous. Il arrive qu'un prophète se rapproche tellement de la nature que son esprit s'y égare. Son âme quitte à jamais son corps et se mêle aux plaines et aux forêts. Sa dépouille ne pourrit pas mais se pétrifie lentement. On dit que ces âmes peuvent entrer en contact avec ceux qui les prient. Les statues de pierre de ces Prodiges sont souvent des lieux de recueillement.

LES FERVENTS

Les fervents sont également appelés les jardiniers. Ils s'occupent des arbres, des plantes et des fleurs. Ils sont l'incarnation de la vie végétale à laquelle ils consacrent toute leur existence. Les plus grands fervents sont récompensés en acquérant une plus grande robustesse et en bénéficiant de la protection du règne végétal.

LES GUÉRISSEURS

Ce sont les champions de la vie et de la notion " d'humanité " appliquée à toutes les créatures vivantes. Ils ne vivent que pour guérir, jamais pour détruire. Ce sont généralement des êtres bons et généreux qui s'occupent de tous sans poser de questions ni porter de jugement. Un guérisseur soignera un Fataliste, et même un Humaniste, sans hésiter.

LES SAGES

Les sages sont des Prodiges qui aident les autres à trouver la réponse à leurs questions. Ce sont des conseillers et des rédempteurs. Ils tenteront toujours de ramener dans le droit chemin ceux qui se sont égarés. Ils sont ouverts à tous, aussi bien aux riches qu'aux pauvres, aux forts qu'aux faibles. Ils apportent la sagesse d'Heyra et peuvent, par conséquent, préconiser certaines mesures strictes pour résoudre un problème. Cependant, le recours à la violence et la condamnation sans appel d'une créature sont des solutions extrêmes, prises en désespoir de cause. Les sages sont souvent sollicités pour déterminer si une personne peut

devenir Prodiges. De plus, bon nombre de Prodiges n'arrivent pas à percevoir clairement leur voie font appel à eux.

LES MÉDIATEURS

Les médiateurs sont chargés d'aller de communauté en communauté pour arbitrer des conflits. Leur venue est souvent attendue par de nombreux villages pour régler des litiges ou juger des criminels. C'est une voie très difficile car le Prodiges est rarement confronté à des affaires simples. De plus, le médiateur doit garantir la stabilité de la communauté et éviter de faire naître des rancunes. C'est une voie demandant une grande diplomatie et une très bonne connaissance des hommes. Il faut signaler qu'un médiateur peut également s'occuper des conflits entre humains et dragons et même entre des animaux et les humains.

LES MISSIONNAIRES

Les missionnaires voyagent au-delà des terres draconiques et visitent les communautés ignorantes des Lois Draconiques. Ce sont des explorateurs particulièrement ouverts. Certains se rendent même dans des villes humanistes ou fatalistes pour y prê-

cher la bonne parole. Les missionnaires sont ceux qui s'exposent le plus. Il arrive que certains renoncent à leurs vœux ou soient irrémédiablement attirés vers l'Humanisme ou le Fatalisme. Beaucoup trouvent la mort au cours de leurs voyages.

LES PRODIGES ANIMAUX

Les Prodiges animaux sont liés aux créatures sauvages de la nature. Ils partagent leur vie et s'intègrent entièrement à la nature. Un tel Prodiges s'associe généralement à une seule espèce dont il accepte les lois. En récompense, les animaux reconnaissent en lui un des leurs et Heyra lui donne le don de prendre la forme de cet animal. Ces Prodiges sont les plus solitaires et les plus éloignés des lois humaines.

LES POÈTES DE LA NATURE

Artistes et poètes, ces Prodiges ne vivent que pour embellir la nature. Proches de Nanya et de ses fidèles, mais aussi de Szyl, ce sont des individus pacifiques. On dit que certains peuvent, grâce à leur art, faire s'épanouir des fleurs en plein hiver. Ils sont très proches de certains animaux, comme les oiseaux chanteurs.

Voies particulières

Il existe trois voies qui ne sont pas formées de Prodiges mais qui dépendent de cette caste, et donc d'Heyra. Ceux qui suivent ces voies peuvent, quelquefois, bénéficier des dons de Heyra.

Les repentants

Les repentants sont tous ceux qui n'ont pas été acceptés au sein de la caste mais qui ont décidé, malgré tout, de servir Heyra et ses Élus. Certains ont l'espoir de devenir un jour des Prodiges, d'autres sont simplement heureux de servir les représentants de la nature. La plupart sont employés dans les temples et les monastères à diverses tâches, pas forcément ingrates. Ainsi, de nombreux combattants enseignent des techniques pour neutraliser des adversaires, des érudits aident les sages dans leurs recherches, etc. Les repentants peuvent parfois bénéficier des faveurs d'Heyra et on en connaît même qui sont liés à des Dragons de la Nature.

Les bûcherons

Les bûcherons n'ont rien à voir avec les Prodiges, qu'ils fréquentent peu. Mais ils respectent certaines règles d'Heyra nécessaires à leur travail. Ils forment un groupe à part qui entretient de nombreuses relations avec les habitants des cités.

Les chasseurs gris

De plus en plus de Prodiges répugnent à donner la mort, même quand c'est nécessaire. Le Grand Ordre et Heyra ont donc favorisé une nouvelle voie au sein de la caste : celle des chasseurs gris, également appelés les moissonniers. Ces hommes et ces femmes se sont tellement proches de l'animal qu'ils ne connaissent ni le bien ni le mal, uniquement la loi de la nature dans tout ce qu'elle a de plus sauvage. Les chasseurs gris n'agissent que par nécessité. Ils tuent s'il le faut, généralement en réponse à un comportement susceptible de nuire à la nature. Par exemple, ils peuvent chasser une espèce animale quand celle-ci met en danger d'autres espèces. Heyra, ses dragons et le Grand Ordre peuvent faire appel à eux quand cela est nécessaire. Le reste du temps, ils vivent en pleine nature, à la manière des Prodiges animaux. Ils ne sauteront pas à la gorge du premier promeneur venu, bien au contraire. Ils peuvent même s'avérer des compagnons particulièrement amicaux. À l'instar des Prodiges animaux, les chasseurs gris peuvent parfois adopter des formes animales.

Les prophètes de la caste des Prodiges sont souvent assimilés aux érudits capables, par leur étude des astres et des enseignements d'Alya, d'interpréter les signes transmis par les manifestations de la nature. Moins versés dans l'astrologie que leurs pairs de la caste des érudits, ces Prodiges énigmatiques et solitaires sont tout de même capables, par des biais détournés, de comprendre les mouvements des étoiles - et leur influence sur les hommes.

Organisation et hiérarchie

Le hurleur (cf. page 64)

Taille : 80 cm à 1 m
Poids : 30 à 60 kg
Habitat : campagnes et plaines tempérées
Régime : omnivore
Description : ce canidé au pelage ocre possède des yeux tristes et des oreilles tombantes qui lui donnent un petit air malheureux, mais le hurleur est un excellent chien de garde et un pisteur hors pair. La particularité de ce familier, très prisé des aventuriers et des combattants, est le cri très caractéristique qu'il pousse en cas de danger ou d'intrusion. À mi-chemin entre le grognement typiquement canin et les pleurs d'un enfant, ce cri est perceptible à plusieurs centaines de mètres à la ronde. Une fois apprivoisés, les hurleurs restent fidèles à leur maître jusqu'à la mort.



FOR	3	RÉS	3
INT	4	VOL	5
COO	6	PER	8
PRF	NA	EMP	3

Physique : 2 Mental : 2
Manuel : NA Social : 1
Initiative : 4d
Sens de blessures
Blessé (01-25) : 00
Mort (26 et +) : 0

Compétences : Courir 5, Esquive 6, Morsure 6 (dommages : FOR+4), Pister 7
Talents : les Compétences Pister et Esquive du hurleur peuvent être développées grâce à un jet de Dressage contre une Difficulté de 15, jusqu'à un niveau maximum de 12 pour Pister et 9 pour Esquive. Pour développer sa Compétence Morsure, la Difficulté est de 20 et le niveau maximum de 8.

L'organisation de la caste des Prodiges est assez simple et particulièrement rigide. Elle a très peu varié en plusieurs siècles d'existence. Contrairement aux autres castes, il n'existe pas de Grands Maîtres chez les Prodiges, mais tous peuvent prétendre au cinquième Statut. De plus, les postes de responsabilité dépendent rarement du Statut atteint au sein de la caste. Enfin, signalons que normalement, la Caste des Prodiges ne s'occupe pas des affaires des communautés d'Heyra. Ce sont les dragons qui règnent sur les villes et villages du domaine de la nature. L'avis du Grand Ordre est toujours pris en compte par les dragons et de nombreux Prodiges sont les conseillers privilégiés des aîlés. La caste est dirigée par le Grand Ordre, constitué des Prodiges les plus sages, issus de toutes les voies suivies par les fidèles d'Heyra. Le Grand Ordre compte généralement vingt-quatre membres, mais ce chiffre peut varier. Il comprend au minimum un représentant de chaque voie et quelques personnages très particuliers :

Le Grand Prodige : cet individu est désigné par le Grand Conseil. Il est généralement considéré comme le plus sage de tous. Très souvent, le Grand Prodige est lié directement à Heyra.

Le Garant des Lois : ce Prodige est chargé de rappeler les Interdits ainsi que les Lois Draconiques et d'en garantir l'application. Le Garant des Lois dirige directement les Saints du Grand Ordre.

Le Médiateur Suprême : arbitre de toutes les querelles, cet individu est considéré comme le juge le plus éclairé. On peut faire appel à lui

dans n'importe quelle situation et son jugement est sans appel. Il est à la tête des médiateurs.

Le Garant du Lien : il est le principal maillon entre les fidèles et les dragons d'Heyra. Il passe son temps entre les deux communautés pour éviter tout malentendu et permettre à l'ensemble des enfants d'Heyra de vivre en harmonie.

Les patriarches du Grand Ordre : ces vieux sages ne font pas partie du Grand Ordre mais sont souvent consultés pour leurs connaissances et leur grande sagesse.

Le Grand Ordre est la seule autorité suprême de la caste. Il existe néanmoins d'autres positions d'importance chez les Prodiges :

Les Vénérables : généralement, un Vénérable est désigné pour protéger un domaine particulier de la nature. Ainsi, on peut trouver une de ces personnes dans chaque forêt, dans chaque groupe de montagnes, dans chaque marais, dans chaque plaine, etc. Ils vivent en communion avec la nature et sont chargés de protéger leur domaine de toute dégradation majeure. Les Vénérables sont souvent des ermites qui ont un lien privilégié avec tout ce qui les entoure. On dit qu'ils peuvent sentir toute perturbation sur le domaine, quelle que soit la distance. Presque tous les Vénérables sont liés à un Dragon de la Nature. Mais, dans certains cas, comme ceux qui vivent dans les montagnes, ils sont liés à un dragon correspondant à leur environnement. Les Vénérables des montagnes sont souvent liés à des dragons de Bronne.

Les Hauts Prodiges : les Hauts Prodiges dirigent les temples et les monastères dédiés à Heyra. Bien qu'ils soient indépendants du Grand Ordre, ils sont en relation constante avec cette autorité suprême.

Les Fils du Secret : ils sont les instructeurs de la Caste des Prodiges. Ils exercent leur activité au sein des temples et des monastères. C'est eux qui décident si tel ou tel candidat sera accepté au sein de la caste. Dans chaque monastère, on trouve généralement un Fils du Secret par voie.
Les Maîtres du Secret : certains Prodiges ont atteint la maîtrise totale dans un domaine très précis. Ces Maîtres vivent le plus souvent en ermites dans des endroits retirés du monde. La plupart des Fils du Secret entreprennent souvent une quête pour recevoir l'enseignement d'un maître.

Le Pèlerin : le Pèlerin n'est pas un Prodige mais plutôt une entité composée de la mémoire des plus grands serviteurs d'Heyra et pourvue d'une partie de la puissance du Grand Dragon de la Nature. On dit que le Pèlerin a été engendré par la nature elle-même. C'est un être énigmatique qui apparaît sous des formes et des traits divers. Humain ou animal, mâle ou femelle, il parcourt le monde pour protéger toute créature vivante. On le considère plus comme une force élémentaire que comme un individu. Bien qu'il n'intervienne que très rarement dans les affaires des communautés, sa parole a force de loi et personne ne la discute.

Il n'existe aucune autre forme d'organisation au sein de la caste. La majorité des Prodiges sont solitaires et totalement indépendants. Certains Prodiges voyagent ensemble, mais il n'existe entre eux aucune hiérarchie. Ils sont uniquement compagnons de route. Si, en chemin, l'un d'eux s'arrête pour s'occuper d'une communauté, les autres continueront leur route ou l'attendront mais sans jamais intervenir dans ses décisions.

Les personnalités

DOIGTS DE FLEURS

Doigts de Fleurs est une Innocente très célèbre à Témeth. Elle est protégée en permanence par la nature et parcourt la forêt en toute sécurité. C'est une jeune fille de seize ans qui ne vieillit plus et possède le don de faire naître des fleurs au moindre contact de ses doigts. Son véritable nom est Hélienne, c'est une charmante jeune femme aux cheveux bruns toujours coupés court. Sa peau a un teint légèrement vert et ses yeux sont d'émeraude.

OPHALE, L'HOMME-ARBRE

Il existe dans la Forêt Mère, un être étrange nommé Ophale. On raconte qu'un Prodige de grand renom aurait été assassiné par un Fataliste et aurait rendu son dernier soupir appuyé à un jeune arbrisseau. L'arbre, imbibé du sang du Prodige, aurait grandi de manière tout à fait particulière, en adoptant une forme humaine. Ainsi serait né Ophale, un être mi-végétal, mi-humain, habité par l'esprit du Prodige. Ophale existe bien, on le rencontre souvent à Témeth en train de traquer les agents du Fatalisme, mais personne ne sait si sa légende est vraie. On sait que son sang a une couleur étrange et qu'il est plus robuste que n'importe quel homme, malgré sa frêle apparence. Quoi qu'il en soit, il tient plus de l'humain que du végétal. Ophale refuse de parler de son passé ou de sa nature. C'est un beau jeune homme brun qui semble ne pas vieillir. Il est toujours vêtu de vert ou de brun et se déplace avec une grande discrétion.

OROKEN, LE VÉNÉRABLE DES VÉNÉRABLES

Cet étrange ermite est une énigme, même pour le Grand Ordre. On le dit très proche d'Heyra. Lui et son dragon, Kroheyr, sont tellement anciens qu'on parlait déjà d'eux à la fin des Grandes Guerres. Oroken est un personnage terrible. Il a le regard inquiétant, il ne sourit jamais. Il se déplace appuyé sur un grand bâton de chêne, ses longs cheveux blancs volant au vent et sa barbe lui tombant jusqu'aux genoux. Il fait peur à tout le monde et ne se rend en ville que pour sermonner le conseil ou les dragons. Pourtant, c'est un individu particulièrement pacifique et il fait partie de la tendance modérée des Prodiges. Plusieurs fois, il s'est rendu dans une communauté d'Heyra pour prendre la défense d'un individu accusé d'un délit quelconque et même d'Humanisme ou de Fatalisme. Quand cela arrive, il frappe le sol de son grand bâton en serrant contre lui celui ou celle dont il prend la défense. On raconte alors que plus rien ne peut nuire à Oroken ou à son protégé. Il lui est arrivé à plusieurs reprises de braver le Grand Ordre ou les dragons. Oroken vit en ermite dans la Forêt Mère, mais on l'a déjà vu dans d'autres régions du Royaume de Kor.

MYSTANIA, LA MÈRE DES LOUPS

Mystania est une jeune femme qui a été élevée par des loups dans la Forêt Mère. Bien des années plus tard, elle rencontra un Prodige et devint une Chasseresse Grise. Bien qu'elle soit

très sauvage, elle est curieuse de nature et se sent irrésistiblement attirée par l'être humain. Elle se rend souvent aux abords des communautés d'Heyra où elle a appris le langage des hommes. Il lui arrive régulièrement de s'approcher de jeunes gens, mais ils ont la fâcheuse habitude de ne pas partager entièrement sa conception de l'amour sauvage. Fort heureusement, le cœur de Mystania est plein de douceur – quand elle ne chasse pas – et sans aucune rancune. Elle ne considère pas ces refus comme des affronts et ne désespère pas de trouver un jour un véritable chef de meute parmi les humains. En revanche, et c'est assez étonnant, les autres chasseurs gris ne l'ont jamais attirée.

Les grands maîtres

LE GRAND PRODIGE

Le Grand Prodiges actuel se nomme Heised Lô. C'est un sage de soixante-seize ans, réputé pour ses étonnantes capacités de jardinier. Durant sa jeunesse, il a eu maille à partir avec des Humanistes mais, malgré cela, son cœur est plein de compassion et il considère ces hommes comme des enfants égarés, au même titre que les Fatalistes, qu'il est possible de faire revenir dans le droit chemin. C'est un modéré, partisan de garder le contact avec les Humanistes et de leur envoyer des missionnaires pour leur démontrer leurs erreurs. Heised ne cache aucun secret. Sa vie a été exemplaire et il n'a à rougir d'aucune faute. C'est un homme bon qui rejette toute forme de violence, même celle pratiquée par les Prodiges.

LA GARANTE DES LOIS

Iris Synomed est une femme âgée de quarante-cinq ans qui ne vit que pour faire respecter les Lois Draconiques et les Interdits de sa caste. Elle est particulièrement stricte et il est rare qu'elle cherche à trouver une quelconque excuse à ceux qui auraient bafoué les lois. Ancien membre des Saints du Grand Ordre, elle incarne la branche dure de la Caste des Prodiges. Elle est pour l'interdiction totale de l'Humanisme et pour la lutte contre les Fatalistes. Le dragon avec lequel elle est liée, Hyran, a le même caractère qu'elle. Il est connu pour avoir abattu un Prodiges avec lequel il était lié et qui avait sombré dans le Fatalisme.

LA MÉDIATRICE SUPRÊME

Ancienne protectrice de Bronne, Velya Krorn a rejoint très tard la Caste des Prodiges. Mais elle a démontré sa grande sagesse et surtout son talent pour régler les conflits les plus complexes. Aujourd'hui âgée de cinquante-six ans,

elle est l'une des sages les plus respectées du Grand Ordre. Ses jugements n'ont jamais fait de mécontents. Elle est juste et pleine de compassion. Elle a de nombreux enfants et petits-enfants qui exercent dans différentes castes. La Médiatrice n'est liée à aucun dragon.

LE GARANT DU LIEN

Omar Pernt est un individu de trente-neuf ans qui vient de remplacer à ce poste son prédécesseur, victime d'un assassinat, certainement perpétré par les Humanistes. Puisque ces derniers considèrent le Lien entre les hommes et les dragons comme une simple laisse, les Garants du Lien sont une cible privilégiée pour eux. Mais Omar Pernt sait se défendre. Ancien Fils du Secret du monastère de Témeth, c'est un redoutable combattant. Il est lié à un puissant dragon, Athalya, qui le protège constamment.

LA VÉNÉRABLE DE LA FORÊT MÈRE

Cette femme, dont personne ne connaît l'âge exact, vit en ermite dans la Forêt Mère. Bien qu'elle paraisse fragile, elle ne fait qu'un avec la nature. Plantes et animaux sont donc ses protecteurs. C'est une puissante Fervente qui fait respecter un strict équilibre dans sa forêt. Elle se rend quelquefois à Témeth pour consulter le Grand Ordre, mais elle n'y reste jamais longtemps. La Vénérable est une femme étrange, qui peut décider de soigner un intrus tout comme elle peut choisir de le perdre dans la forêt jusqu'à ce qu'il meure. Elle ne supporte pas les vaudes et plus particulièrement certains mercenaires et bandits grossiers qui souillent la nature de leur présence. Elle est liée à un très ancien dragon qui passe la plupart de son temps à dormir. Ce dragon, Houservyr, est très intime avec un dragon de Nanya, Nenystya. Il lui arrive de dormir tellement longtemps, batifolant dans le monde des rêves avec sa compagne, que son corps se couvre d'herbes et de plantes.

LE HAUT PRODIGE DU MONASTÈRE DE TÉMETH

Cet ancien prophète s'occupe particulièrement bien du monastère. Âgé de soixante-neuf ans, Tolème Zangard est un administratif talentueux et l'un des conseillers privilégiés des dragons de Témeth. Il accueille tous ceux qui le souhaitent dans son Temple et prend le temps d'écouter les problèmes de chacun. Il est aimé de la population et de nombreux dragons le tiennent en très haute estime. Pourtant, il n'est lié à aucun d'entre eux. Étant particulièrement modeste, il considère qu'il ne mérite pas cette faveur plus qu'un autre.

Les ordres

Dans les communautés liées à Heyra, il existe peu de milices, de corps d'armée ou de troupes directement affiliés aux Prodiges et même à d'autres Castes. Bien que de temps en temps, on accepte des Protecteurs de Bronne ou des magiciens, les fidèles d'Heyra préfèrent s'en remettre à la nature et à certains ordres pour assurer leur défense. Nous incluons ici certains groupes très particuliers liés à Heyra.

L'ordre des quatre saisons

Cet ordre étrange est constitué de Prodiges assez particuliers, qui sont les fidèles serviteurs de quatre entités engendrées par Heyra. Ces entités incarnent chacune une saison et ne se manifestent qu'au cours de leurs saisons respectives. De même, les fidèles d'une de ces entités ne sont actifs qu'au cours de la saison correspondante. Les Apôtres de l'Hiver servent l'entité connue sous le nom d'Ombre Blanche. Ce sont des individus craints par tous car ils apportent le froid et l'oubli. Les Apôtres du Printemps sont aimés de tous car ils servent la Vierge de la Fertilité. Ils apportent la prospérité, aident les femmes à mettre leurs enfants au monde, fertilisent les terres et les êtres incapables de procréer. Les Apôtres de l'Automne servent le Vent du Renouveau. On les aime autant qu'on les craint. Ils apportent la pluie aux terres arides mais aussi le déluge. Ils dépouillent les arbres de leurs feuilles et



emportent souvent l'âme des vieillards et des malades. Les Apôtres de l'Été servent le Souffle Ardent qui réchauffe les cœurs mais brûle les âmes. Ces Ordres sont tous mystérieux et leurs membres sont des personnes énigmatiques qui vivent en marge de toute société. Ils n'ont presque aucun contact avec l'humanité. Ils vont et ils viennent comme le vent, la neige ou la pluie.

Les innocents

Les Innocents sont pour la plupart des enfants ou des adolescents dotés de dons naturels en rapport avec la nature. Il est très rare que des adultes conservent ces dons mais cela est déjà arrivé. De tels individus sont considérés comme bénis par Heyra. Les pouvoirs des Innocents sont

variés mais tous très impressionnants. Certains font jaillir des plantes et des fleurs d'un simple contact de la main ou dans l'empreinte de leurs pas. D'autres peuvent faire pousser un arbre en un clin d'œil. D'autres encore attirent les animaux, volent dans les airs ou transforment tout liquide, même empoisonné, en eau cristalline.



LES HORDES

Les Hordes constituent une formidable défense. En cas de péril, il n'est pas rare de voir s'attrouper des hordes d'animaux prêts à livrer combat contre un envahisseur. Elles sont toujours menées par une créature beaucoup plus grande que ses congénères qui est une incarnation d'Heyra. Ces hordes sont redoutables et dévastatrices.

CEUX QUI NE FONT QU'UN

L'esprit de nombreux Prophètes erre en permanence au-dessus des plaines et des forêts. En cas de danger, ces esprits peuvent se fondre en une formidable force élémentaire déchaînant la puissance de la nature. Ils peuvent soulever la terre, animer les arbres, faire éclater la roche, s'entrouvrir le sol, noyer une troupe sous des trombes d'eau ou même s'incarner en un colosse végétal.

LES PRODIGES DE PIERRE

On raconte que tous les Prophètes dont l'esprit s'est perdu dans la nature et dont le corps est devenu pierre peuvent, en cas de danger, animer leur enveloppe pétrifiée. On imagine sans mal la puissance d'une armée constituée de ces Prodiges au corps minéral, en union complète avec la nature. Certains murmurent que quelques esprits de Prophètes se seraient réincarnés par accident dans ces corps de pierre. Prisonniers et incapables de communiquer de nouveau avec la nature, ils seraient devenus fous. Ces êtres de pierre hanteraient des endroits reculés des forêts où ils s'attacheraient à tout ce qui vit.

LES PROPHÈTES MUETS

Certains Prophètes, au cours de leurs méditations, ont découvert des secrets tellement terrifiants ou troublants que dans certains cas, quand ils estiment qu'ils ne peuvent les dévoiler, ils préfèrent se couper la langue pour être sûrs de ne pas parler par inadvertance. On dit que d'autres auraient découvert des nouveaux « mots » tellement puissants qu'en les prononçant ils pourraient avoir une influence sur la réalité ou libérer des forces dévastatrices.

pour le personnage

Si aucun Prodiges ne ressemble à un autre, c'est parce que 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 Prodiges. L'achat des Privilèges et le développement des Compétences obéit 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 Prodiges.

FAUNE ET FLORE (THÉORIE)

Permet au personnage de posséder une connaissance précise de la plupart des espèces vivantes, qu'elles soient animales, végétales ou minérales. Cette Compétence, qui intègre des notions d'herboristerie et de biologie, permet entre autre de distinguer les espèces ou d'utiliser certaines particularités.

MÉDITATION (PRATIQUE)

Permet au personnage de provoquer un état de relaxation propice à la méditation, à la réflexion et à la sérénité. En effectuant un jet de Mental + Méditation, il est possible d'apaiser son esprit, d'entrer en osmose avec son environnement, de réfléchir sereinement à un problème ou d'éliminer des cercles de Tendance. La Difficulté du jet varie en fonction de la situation, mais chaque Niveau de Réussite permet généralement de gagner, d'effacer ou de comprendre un élément.

MÉDECINE ANIMALE (SPÉCIALISATION DE MÉDECINE)

Permet au personnage de pratiquer la médecine sur des animaux et des créatures vivantes. Pour soigner, il faut appliquer les mêmes règles que pour un humain. Avec cette Compétence, il est également possible de procéder au prélèvement d'un organe ou de pratiquer un diagnostic précis.

VIE EN FORÊT (PRATIQUE)

Permet au personnage d'évoluer, de s'orienter et de survivre en milieu forestier ou sauvage – par opposition à la Compétence Vie en cité. Les plaines, déserts et montagnes n'entrent pas dans cette catégorie. Trouver de la nourriture, construire un abri ou évoluer sans laisser de trace sont quelques applications courantes de cette Compétence, qui permet également de reconnaître certaines traces, de suivre une piste, etc.

Contrairement aux membres des autres castes, les Prodiges ne disposent pas d'Avantages mais de Dons, découlant des grands principes élémentaires du monde, qui leur confèrent des facultés surhumaines. Certains sont communément répandus, à l'image du Don de Heyra, mais il en existe dont la seule marque suffit à provoquer des réactions de franche hostilité. Le Don de Kali, caractérisé par un tatouage sombre et serpentin courant sur l'avant-bras, est de loin le moins toléré de tous.

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.

Nouveaux privilèges

Les Privilèges qui suivent sont réservés à la caste des Prodiges. Contrairement aux Dons des neuf Grands Dragons, ils sont inspirés par des éléments naturels ou des principes fondamentaux du monde – ce qui explique qu'ils soient moins connus et moins facilement accessibles.

LE DON DE KALI (5)

Ce Don très particulier permet au Prodiges d'infliger des blessures à n'importe quel être vivant, sans avoir à établir le moindre contact physique – grâce à la lune sombre, le Prodiges atteint directement l'énergie vitale de son ennemi. Il n'y a pas de jet à effectuer : c'est le personnage choisit quel type de Blessure il souhaite infliger. En fonction de son Statut, il peut infliger une Blessure de type croissant par niveau qu'il a atteint. Ainsi, un Prodiges de premier Statut ne pourra infliger qu'une Égratignure, tandis qu'un Prodiges de troisième Statut pourra infliger – au choix – une Égratignure, une Légère ou une Fatale. Seul le Grand Prodiges peut donc causer la mort directement. Cependant, le personnage gagne automatiquement un nombre de cercles de Fatalité égal à 2 + le malus associé à la Blessure qu'il inflige – donc, par exemple, 5 cercles pour une Blessure Grave. Ces Blessures étant cumulatives avec celles que possède déjà la victime, il est toutefois possible de provoquer la mort de celle-ci. Dans ce cas, le Prodiges gagne immédiatement 1 point de Fatalité qu'il ne pourra effacer qu'après une quête – laissée à l'appréciation du meneur de jeu. L'utilisation abusive de ce Don peut entraîner de graves sanctions de caste.

LE DON DE KHYMÉRA (6)

Ce Don, comparable à celui de Kali, permet au personnage d'utiliser la corruption d'un être vivant contre lui. Le Prodiges doit établir un contact physique pour déclencher le Don. Pour chaque point de Tendence Fatalité que possède la cible, cette dernière subit une Blessure, dans l'ordre croissant. Une créature ou un homme possédant 5 en Fatalité meurt donc instantanément, à moins qu'il ne réussisse un jet de Physique + Résistance contre une Difficulté de 20 – auquel cas, il reste en vie, mais noircit tout de même une case de Mort.

Si le Prodiges provoque la mort de cette façon, il gagne instantanément 1 point de Tendence Homme qu'il ne pourra effacer qu'après une quête – laissée à l'appréciation du meneur de jeu.

LE DON DE MORYAGORN (6)

Ce Don très puissant permet au personnage de localiser précisément n'importe quel être vivant dont il possède un objet que ce dernier a touché au moins une fois dans sa vie – c'est peut-être pour cette raison que les Prodiges portent sur eux tant de tatouages... En effaçant tous ses cercles de Tendence Dragon, 3 minimum, le Prodiges peut instantanément voir où se trouve l'être de son choix et apprendre sa localisation exacte. Il sera ensuite capable de s'y rendre, en utilisant les moyens de transport classiques. En sacrifiant 1 point de Tendence Dragon, le Prodiges peut de plus établir un contact télépathique avec sa cible, pendant une durée égale à la nouvelle valeur de sa Tendence Dragon en minutes.

LE DON DE SOLYR (4)

Ce Don, toujours actif, permet au personnage de gagner automatiquement un bonus de 2 sur tous ses jets impliquant l'Attribut Social, du moment qu'il ne fait pas appel aux Tendances. De plus, si le jet est réussi, il gagne automatiquement un Niveau de Réussite supplémentaire. Contrairement à la plupart des autres Privilèges, le bonus de 2 permet d'obtenir une réussite critique si le résultat arrive à 10.

Optiques de carrière

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

Pour s'engager dans un de ces profils, le personnage doit juste remplir les conditions précisées et passer l'épreuve d'entrée – résumée sommairement avec la description de chaque carrière. Ensuite, tout en conservant les Bénéfices et Techniques correspondant à son Statut de Prodiges, 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 GARDIEN

Devise : Que Heyra me soutienne, je ne faillirai point.

Motivations : Accompagner et défendre.

Interdit : Tu n'abandonneras pas ton devoir.

Requiert : Physique à 5, Dragon à 3, aucune cercle de Fatalité, Maîtrise à 5, une Compétence de Combat à 7.

Spécialisation : Maîtrise – le personnage ne peut plus utiliser ou regagner de points de Chance, ni augmenter le niveau de cet Attribut.

Bénéfice : La justesse du devoir.

Lorsqu'il se bat pour la cause qui lui a été attribuée, le personnage ajoute la valeur de sa Tendence Dragon à tous ses jets d'attaque et de défense. De plus, une fois par tour, il peut ajouter le niveau de son Statut à l'un de ses dés d'attaque, de défense ou d'Initiative.

LE TUTEUR

Devise : Le vent porte partout la parole de notre Mère.

Motivations : Apprendre, découvrir et partager.

Interdit : Tu n'auras d'autre maître que la voie du savoir.

Requiert : Mental à 5, Social à 4, Homme à 1, Intellect à 6, Psychologie à 4, 30 points dans les Compétences de Théorie et de Pratique.

Spécialisation : Psychologie.

Bénéfice : Le miroir de l'âme.

Chaque fois qu'il est témoin de l'utilisation d'une Compétence qu'il ne possède pas, le personnage peut effectuer un jet de Mental + Intellect + niveau de Statut contre une Difficulté de 15. Si le jet est réussi, il peut dépenser 2 Points d'Expérience pour développer la Compétence à 1. Par Niveau de Réussite supplémentaire, il peut dépenser 1 point de plus pour augmenter ce score de 1. Le coût en Points d'Expérience est doublé pour les Compétences limitées, comme décrit page 161 de *Prophecy*. Le coût est divisé par deux s'il obtient un critique sur ce jet.

LE PROPHÈTE

Devise : Le printemps suit l'hiver, l'avenir suit le présent.

Motivations : Observer, comprendre et enseigner.

Interdit : Tu ne perturberas pas l'ordre naturel.

Requiert : Mental à 5, Intellect à 5, Empathie à 4, pas de Lien.

Spécialisation : Méditation.

Bénéfice : Le cycle de la vie.

S'il n'a gagné aucun cercle de Tendence Homme ou Fatalité durant la journée, le personnage peut entrer en méditation et effectuer un jet de Mental + Méditation + niveau de Statut contre une Difficulté de 15. Pour chaque Niveau de Réussite qu'il obtient, il peut déterminer l'avenir et gagner réponse à une de ses questions. Certaines issues étant plus obscures que d'autres, le meneur de jeu reste libre de se montrer évasif ou d'exiger deux Niveaux de Réussite pour cette réponse.

LE FERVENT

Devise : Toute vie s'entretient, aucune n'est inutile.

Motivations : Aider et pardonner.

Interdit : Tu ne tueras point.

Requiert : Social à 4, Empathie à 4, aucun

Le chevalin (cf. page 64)

Taille : 1 m au garrot
Poids : 250 kg
Habitat : régions tempérées
Régime : végétarien
Description : bien que semblables à leurs ancêtres et cousins, les chevalins sont plus petits et plus légers que toutes les autres variétés de chevaux. Leur gentillesse et leur petit gabarit les prédisposent tout naturellement aux enfants, aux femmes et aux citadins – et principalement aux érudits, qui les considèrent comme une marque de noblesse.

FOR	2	RÉS	3
INT	2	VOI	3
COO	5	PER	4
PRÉ	NA	EMP	4

Physique : 1 Mental : 2
Manuel : NA Social : 1
Initiative : 2d
Seuils de blessures
Blessé (01-25) : 00
Mort (26 et +) : 0

Compétences : Acrobatie 4, Courir 4, Morsure 2 (dommages : FOR+2), Ruade 4 (dommages : FOR+3)
Talents : particulièrement dociles, les chevalins se prêtent volontiers au dressage et peuvent apprendre toute sortes de manœuvres. Leur Compétence Acrobatie peut être développée grâce à un jet de Dressage contre une Difficulté de 15, jusqu'à un niveau maximum de 8. De plus, au bout de quelques mois, un simple jet de Soci + Empathie contre une Difficulté de 15 permet au cavalier d'appeler sa monture et même de comprendre certaines de ses émotions.

cercle de Fatalité, Dragon à 3, Connaissance des Dragons à 4, Psychologie à 4, 3 Dons draconiques.

Spécialisation : Tendance Dragon – le personnage ne peut plus faire appel aux Tendances et double les cercles d'Homme et de Fatalité qu'il gagne par ses actions.

Bénéfice : L'illusion des Tendances.

En réussissant un jet de Mental + Tendance Dragon + niveau de Statut contre une Difficulté de 10, le personnage peut introduire le doute dans l'esprit de n'importe quel être humain et réduire la valeur d'une de ses Tendances de 1 point par Niveau de Réussite. Ce changement momentanément dure 1 heure + 1 par point de Tendance Dragon du personnage. S'il obtient une réussite critique, la victime perd définitivement 1 point de Tendance.

De plus, une fois par jour, le personnage peut effacer un nombre de cercles de n'importe quelle Tendance égal à son niveau de Statut + 2. Il n'est besoin d'aucun jet, mais l'interlocuteur du personnage doit être consentant.

LE GUÉRISSEUR

Devise : Aucun fils de Heyra ne mérite de mourir.

Motivations : Guérir, partager et servir.

Interdit : Tu ne refuseras pas ton aide.

Requiert : Mental à 4, Manuel à 4, Dragon à 2, Médecine à 5, 30 points dans les Compétences Théoriques et Pratiques.

Spécialisation : Médecine.

Bénéfice : L'amour de la terre.

En effectuant un jet de Mental + Empathie + niveau de Statut contre une Difficulté de 10, le personnage peut soigner 1 Blessure + 1 par Niveau de Réussite. Ces Blessures sont guéries dans l'ordre croissant, en commençant par les Légères. Il est impossible d'effacer une Blessure Mortelle de cette façon.

De plus, rien qu'en le touchant, le personnage peut effacer toutes les Égratignures de n'importe quel être vivant. Il n'est besoin d'effectuer aucun jet, du moment que le personnage parvient à établir un contact physique prolongé. Ce pouvoir peut être utilisé autant de fois que le niveau de Statut du personnage.

LE SAGE

Devise : Le doute est l'allié de l'aveuglement.

Motivations : Comprendre et enseigner.

Interdit : Tu ne garderas aucun secret.

Requiert : Mental à 5, Intellect à 6, 40 points dans les Compétences Théoriques et Pratiques.

Spécialisation : Mental – les autres Attribut coûtent deux fois plus de points à augmenter.

Bénéfice : Le grimoire de la vie.

Du moment qu'il dispose d'un maître capable de lui enseigner, le personnage ignore les surcoûts liés aux Compétences limitées qui ne sont pas martiales – de Combat ou de Mouvement – et ce, jusqu'à un niveau maximum égal à celui de son Statut actuel. Ainsi, un sage de troisième Statut pourra développer la Compétence Mécanique à 3 en ne dépensant que 3 Points d'Expérience. Au-delà de ce niveau, les modificateurs s'appliquent normalement, mais le personnage peut utiliser cette technique chaque fois qu'il atteint un Statut supérieur. Il reste nécessaire de disposer d'un maître possédant, à chaque fois, un niveau de Compétence supérieur de 2 points à celui que le personnage souhaite atteindre.

LE MÉDIATEUR

Devise : Le conflit n'existe que dans sa solution.

Motivations : Intervenir, raisonner et résoudre.

Interdit : Tu ne permettras aucun conflit.

Requiert : Social à 5, Homme à 1, aucun cercle en Fatalité, Psychologie à 4, Diplomatie à 4.

Spécialisation : Diplomatie.

Bénéfice : Le visage de Solyr.

Chaque fois qu'il intervient pour régler un différend, le personnage ajoute le niveau de son Statut à son Attribut Social. De plus, la notoriété de sa caste et de sa fonction lui assure une sécurité et une intégrité quasi totale – sur l'ensemble du Royaume de Kor, il est en effet considéré comme un crime que de s'en prendre à un diplomate de Heyra.

De plus, le personnage gagne un cercle de Tendance Dragon par conflit ainsi résolu.

LE MISSIONNAIRE

Devise : Nous sommes le souvenir des oubliés de Nature.

Motivations : Voyager et révéler.

Interdit : Tu ne subiras pas le doute.

Requiert : Social à 4, Dragon à 3, aucun cercle en Homme et en Fatalité, 3 Dons draconiques.

Spécialisation : Tendance Dragon – le personnage ne peut plus faire appel aux Tendances et double les cercles d'Homme et de Fatalité qu'il gagne par ses actions.

Bénéfice : Fils des dragons.

Chaque fois qu'il est victime d'un sortilège, d'un pouvoir ou d'une technique Humaniste ou Fataliste, le personnage ajoute son niveau de Statut à tous les jets de résistance, d'esquive ou de protection visant à annuler les effets de cette attaque. De plus, le personnage peut effectuer un jet de résistance contre les

effets de n'importe quel pouvoir mental de ce type, même si le contraire est précisé – il s'agit généralement d'un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté moyenne.

LE PRODIGE ANIMAL

Devise : Nous sommes tous fils de Heyra.

Motivations : Respecter et protéger.

Interdit : Tu n'enfreindras pas les lois de Nature.

Requiert : Empathie à 5, Dragon à 3, 0 en Homme et en Fatalité, Connaissance des animaux ou Faune et Flore à 5, Liën draconique avec Heyra, Brorne, Szyl ou Ozyr.

Spécialisation : Connaissance des animaux ou Faune et Flore.

Bénéfice : Mon âme est celle de Nature.

Une fois par jour, en réussissant un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 15, le personnage peut projeter son esprit dans le corps de n'importe quel animal pour partager ses sensations, voir par ses yeux et entendre par ses oreilles. Il peut ainsi rester 1 minute par Niveau de Réussite + niveau de Statut. Pour tenter d'influencer le corps de son hôte, le personnage doit réussir un jet de Mental + Volonté + niveau de Statut contre une Difficulté de 10. Chaque Niveau de Réussite lui donne le droit d'effectuer une action, dans la mesure des capacités physiques de son hôte – un serpent ne pourra jamais ouvrir une porte, par exemple. Si ce jet est raté, le Prodiges est immédiatement expulsé du corps et ne peut plus utiliser son pouvoir pour le reste de la journée.

Il est possible, en fonction des circonstances, que l'animal accepte de son plein gré d'aider le Prodiges. Dans ce cas, aucun jet n'est nécessaire pour influencer le corps de l'animal. Les végétaux et les minéraux, considérés comme vivants par Heyra, peuvent être utilisés comme hôtes, mais le meneur de jeu est libre de décrire au personnage des émotions et des sensations quelque peu déstabilisantes...

LE POÈTE DE LA NATURE

Devise : Mille fleurs font un jardin, mille jardins, une ode.

Motivations : Magnifier, louer et partager.

Interdit : Tu ne briseras aucune harmonie.

Requiert : Mental et Manuel à 4, Empathie à 6, un Don artistique à 5.

Spécialisation : Don artistique (au choix).

Bénéfice : La terre est mon jardin.

Du moment qu'il se trouve entouré de végétation, le personnage peut, en réussissant un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 15, disparaître à la vue de n'importe quel obser-

vateur humain ou animal pendant 1 minute par niveau de Statut + 1 par Niveau de Réussite. Tant que l'une de ses mains reste en contact avec un arbre ou le sol, le personnage peut se déplacer et effectuer toutes sortes d'actions – le vent et les craquements couvriront même ses bruits éventuels. Tous les jets de perception voient leur Difficulté augmentée de 10 pour le localiser ou comprendre sa présence. Les dragons et Élus de Heyra d'âge ou de niveau égal ou supérieur au Statut du personnage ne sont pas affectés par ce pouvoir.



ANNE TY

Les défenses naturelles : la nature elle-même constitue l'essentiel des défenses des communautés d'Heyra. Tout ennemi est harcelé par les insectes, les plantes et les arbres. Les fleuves redoublent d'impétuosité pour empêcher un adversaire de les franchir. Les marais se font traîtres, les montagnes tremblent et l'herbe ralentit la marche d'une troupe adverse. De plus, au cœur d'une forêt, la végétation conspire pour égarer les intrus et les légendaires dryades attirent les soldats isolés dans leur terrible étreinte végétale.

Lors des missions diplomatiques de grande envergure, il n'est pas rare que les messagers de la caste des érudits soient rejoints par des missionnaires, désignés par Heised Lô lui-même, qui se portent garants du respect des Lois et de l'équilibre vital du monde et de ses habitants. Un conseil éthique a récemment réuni les plus hauts représentants de cette voie pour statuer sur le devenir de Nésora et des Humanistes menacés par l'assaut d'une troisième croisade.

LA SPHÈRE DE LA NATURE

*"La vie est source
de magie, et la
magie, source de
vie."*

-Heyra

Heyra est la grande sœur de Nanya. Elle est le corps, Nanya est l'âme. Elles sont diamétralement opposées mais pourtant totalement complémentaires. Paradoxalement, elles arrivent toutes les deux au même résultat, protégeant leurs enfants contre les folies de leurs frères. Heyra a toujours été une pacificatrice, au même titre que Brorne, son frère. Son utilisation de la magie est mesurée, bénéfique, même si elle doit passer par la destruction d'un maillon de la chaîne de la vie. Heyra a compris qu'en fusionnant ses pouvoirs avec ceux de la Chimère, elle ne copiait plus la vie mais la reproduisait. Sa magie est donc curative, salvatrice mais parfois radicale. Quand les Immortels se virent confier les premiers secrets de Heyra, ils cherchèrent tout de suite à généraliser à leur tour des formes de vie. La Dragonne s'y opposa mais ils continuèrent, frustrés de ne pas pouvoir se reproduire. Kalimsshar, encore ami de Heyra à l'époque, leur avait suggéré de poursuivre leurs efforts. Le Dragon de la Nature entra dans une colère noire et châtia tous ceux qui avaient osé braver son interdit. Conseillée par Nanya, elle proféra une malédiction éternelle contre ceux qui chercheraient, grâce à sa magie, à créer de nouvelles espèces. La leçon donnée, elle offrit de nouvelles possibilités à ses turbulents enfants et leur proposa, plutôt que de créer, de faire évoluer les éléments de la vie. Mais les germes de la révolte étaient là.

Longtemps les mages de Heyra crurent qu'Omadawn, l'actuelle Maîtresse de la Sphère, n'était qu'une incarnation de Mère Nature elle-même. On soupçonnait en effet le Grand Dragon de la Nature d'avoir trouvé là un astucieux moyen de transmettre ses dons tout en partageant le quotidien de ses plus fervents adeptes.

histoire de la magie de la nature

Quand les Immortels devinrent des humains et que les guerres ravagèrent les royaumes, Heyra ferma son domaine à la folie meurtrière et attendit dans son coin, observant et éradiquant le premier belligérant qui osait mettre le pied dans ses terres. Ses Prodiges s'organisèrent et dirigèrent les immenses réserves de leur mère. Les mages de Heyra, eux, se spécialisèrent alors dans la protection et le camouflage assurant les relations – ou l'absence de relations – avec l'extérieur. Les écoles de magie qu'ils créèrent prirent le nom de Refuges. Il arrive que l'on confonde un Mage de la Nature et un Prodige, tant il est vrai que les deux castes sont parfois mélangées. Les coutumes vestimentaires, la mentalité et le respect des règles de Heyra n'aident pas à faire la distinction. Pourtant, il y a une différence notoire. Les mages de Heyra travaillent pour vivre et peuvent posséder de l'argent. La tradition veut même qu'on les paye, même en nature, pour tout service rendu. Ils n'ont pas peur de faire couler le sang et savent trancher dans le vif, quitte à choquer. Les Prodiges le savent, sans la protection que les mages ont assurée pendant les périodes sombres de l'histoire, ils auraient, sans doute, été détruits. Quand Heyra décida qu'il était temps de reprendre contact

avec l'extérieur, les écoles se spécialisèrent dans les sortilèges de soins et de guérison. Ses mages prirent leur bâton de pèlerin et s'éparpillèrent dans tout Kor pour refermer les plaies et sécher les pleurs. Les Prodiges en firent de même après l'exploit de Solyr et prêchèrent les vertus des Lois Draconiques. À l'heure actuelle, il existe des refuges un peu partout dans le monde, mais les mages de Heyra son confrontés à une nouvelle menace. Confondus avec les Prodiges, ils sont parfois victimes des agissements criminels des humanistes. Pour le moment la Dragonne n'a pas réagi mais on parle de nouveaux Mages de la Terre, utilisant des sortilèges d'une puissance terrifiante. Autre nouveauté, il semble que l'idée de créer revienne peu à peu dans l'esprit égaré de certains sorciers...

la hiérarchie interne

La hiérarchie n'est pas primordiale chez les mages de Heyra. En effet, ils agissent souvent de façon isolée ou dans de petites structures. Seule l'efficacité compte dans l'adversité. Dans les plus grosses structures – celles qu'on trouve à Témeth ou à Flore – les apprentis sont censés avoir un certain respect pour les grades mais, là encore, on reconnaît la valeur d'une personne à ses actes et non à son statut. Ainsi, des débutants peuvent être écoutés au même titre qu'un Grand Maître. L'ouverture d'esprit des mages de Heyra est réputée mais, ces derniers temps, les actions des humanistes mettent leur patience à rude épreuve.

L'APPRENTI
Surnommé la Pousse ou le Bourgeon, suivant le sexe, ces jeunes magiciens sont souvent considérés comme des enfants insouciant qu'il faut aider mais aussi mettre à l'épreuve. En général, ils sont envoyés en mission pour prêter main forte à des relations de leur maître. La durée et la dureté sont le cadet des soucis des commanditaires. En revanche, ils auront à cœur de surveiller les exploits de leurs protégés. Les apprentis, peut-être pour se donner une contenance, sont les plus proches des Prodiges au niveau de la tenue et du discours. En plus des obligations inhérentes à ce niveau, la Sphère de la Nature doit être de 3.

L'INITIÉ
La Branche – surnom donné à ce statut – est la partie forte et pleine de puissance de la communauté magique de Heyra. L'initié – chose

absente dans les autres Sphères – est quelqu'un de respecté malgré son jeune âge. Il a déjà la réputation d'un homme sage et sa parole est écoutée même par les rois. Cette puissance charismatique doit se mériter et c'est sans doute des initiés que les miséreux attendent le plus. On ne leur pardonne ni l'échec, ni la fuite des responsabilités, car les habitants de Kor ont une confiance totale en ces mages. En plus des obligations inhérentes à ce niveau, la Sphère de la Nature doit être de 5.

LE MAGE
Le mage est surnommé le Sage par ses élèves et la population. Encore plus que l'initié, il est hautement respecté, mais sa présence trouble souvent les esprits. On considère en effet qu'il ne se déplace jamais sans une bonne raison ou quand la situation est particulièrement grave. Souvent, en arrivant dans un village, il doit rassurer les populations, bénir quelques ventres bombés et donner une petite leçon aux garnements du coin. S'il travaille pour un Refuge, le Sage est souvent envoyé dans les missions les plus secrètes et les plus dangereuses : épidémies, champs de bataille, phénomènes liés à la Fatalité. En plus des obligations inhérentes à ce niveau, la Sphère de la Nature doit être de 6.

LE GRAND MAGE (OU ARCHI MAGE)
À ce niveau, le magicien revient souvent s'installer dans la Forêt Mère. Il peut aussi diriger un Refuge important ou louer ses services à un puissant monarque – comme ministre chargé des maladies. S'il parcourt encore les routes, c'est incognito ou en se faisant passer pour un Sage. Arrivé là, il a déjà sûrement eu un contact direct avec Heyra qui lui a confié une mission précise. Il n'a plus de comptes à rendre qu'à la Grande Dragonne ou à ses enfants les plus puissants. Ces hommes et femmes sont les plus proches de leur Dragon et aucun autre Grand Mage ne peut se vanter d'avoir ce type de relations. En plus des obligations inhérentes à ce niveau, la Sphère de la Nature doit être de 8.

GRAND MAÎTRE
Le Grand Maître de la Sphère de la Nature est traditionnellement une femme. Pourtant, Omadawn, l'actuel Grand Maître, n'est pas une femme – mais une enfant de douze années. C'est Nanya elle-même qui est venue la présenter aux directeurs des écoles de Témeth, avec la bénédiction de Heyra, bien entendu. Personne ne comprend vraiment leur choix

Jamaël Onyx
Jamaël est un vieux dragon qui passe plus clair de son temps sous sa forme humaine. Il parcourt le monde de Kor et dirige un Refuge d'urgence au sud de la Forêt de Solor – région ravagée par une épidémie d'origine inconnue. En général, il prend l'apparence d'un colosse au visage léonin encadré d'une énorme barbe rousse. Sa force – sous forme humaine – est prodigieuse et il travaille autant comme magicien que comme simple bûcheron. Mais Jamaël est aussi l'un des agents de renseignement de Heyra, et l'un de ses fils directs. La Mère Nature a observé depuis quelques années une augmentation des maladies contagieuses. Or, ayant cartographié la répartition des épidémies, elle a constaté qu'elles n'apparaissent qu'aux frontières des royaumes. Bien entendu, la réaction de la population locale est d'accuser les voisins et déjà plusieurs conflits ont éclaté au niveau local. Heyra voudrait bien savoir qui est en train de semer le chaos et, pour le moment, les mages humains qu'elle a fait enquêter n'ont rien trouvé ou ont disparu sans laisser de traces. Le mystère reste complet à ce jour.

puisqu'Omadawn ne semble pas douée de pouvoirs exceptionnels ni d'une intelligence sur-humaine. En revanche, chose étonnante, elle a échappé déjà à trois tentatives d'assassinat imputées aux Humanistes. Nul n'en connaît la cause. Actuellement, Omadawn n'a aucun pouvoir lors des rencontres des Grands Maîtres mais elle est respectée au même titre qu'un autre. Cymbaline, la représentante de Nanya, la protège ainsi que Sir Agathorn, Grand Maître de Borne - Yeg, pour Omadawn. Les décisions importantes sont donc actuellement prises par un conseil de neuf directeurs - trois par école - et approuvées par Omadawn, dans la mesure où elle peut comprendre de quoi il s'agit. Le vénérable Sung lui sert de précepteur.

Un personnage ne peut être Grand Maître, à moins d'avoir été choisi par Heyra elle-même.

Les écoles de magie

Les écoles de Heyra ont des architectures qui s'adaptent le plus souvent au style local. En effet, l'important pour un Refuge, c'est d'être efficace, pas représentatif ni beau. Hors des forêts, il n'y a donc pas de règle en matière de construction. Mais dans les domaines de la Mère Nature, les trois types de magies sont bien différenciés. Il n'y a pas de prédominance parmi les écoles. Elles ont toutes une population et une popularité équivalentes. Les mages de Heyra sont très polyvalents et suivent des cursus dans plusieurs écoles à la fois.

LES REFUGES D'URGENCE

Les écoles de Magie Instinctive sont assez demandées pour leurs sorts de réanimation, de guérison superficielle ainsi que pour les sorts de protections ou de réaction. Certains mages, malgré les avertissements des Prodiges, commencent à enseigner quelques sorts pour riposter à une attaque ou une quelconque agression. Certains mages de Borne sont même invités à donner des conseils dans les Refuges. Comme dans le cadre de la médecine d'urgence, la Magie Instinctive est très rapide, très difficile et assez éphémère. Elle sert à parer au plus urgent. Les élèves sont tout de suite mis dans des conditions très difficiles où le moindre erreur peut coûter la vie d'un homme. En sortant d'un cursus complet d'un de ces Refuges, il y a peu de spectacle capable de les choquer ou de les traumatiser. Les sages-femmes sont formées dans ces refuges.

Dans les forêts, les bâtiments des Refuges d'urgence sont le plus souvent à terre. Les blessés supportent mal d'être montés et descendus sur des civières bringuebalantes. Ces écoles ressemblent à des chapelles de Prodiges dont les portes sont toujours ouvertes - même en temps de guerre et de massacre. Toute personne s'y présentant pour y recevoir des soins est accueillie.

Les élèves de ces Refuges sont pragmatiques et n'ont pas le temps de s'affubler de vêtements sexy comme d'autres magiciens. On a parfois du mal à les distinguer des paysans qu'ils viennent soigner.

LES VOIES DE LA PAIX

La Magie Invocatoire est moins axée sur volonté de guérir que de prévenir. Les magiciens de Heyra ouvrent des Portails sur les forces de la Nature pour protéger et se protéger - dans l'ordre. Les gardiens des domaines de la Mère Nature sont le plus souvent des invocateurs. Ils sont aussi les dépositaires des secrets des Feries - ainsi que des Fenn'dan et des Fenn'dred, dans les secrets des Grands Dragons de l'écran. Particularité de cette magie, elle a beaucoup de points communs avec la magie d'Ozyl. C'est l'un des rares points de rapprochement entre les deux sœurs qui s'ignorent royalement le reste du temps.

Les Refuges de Magie Invocatoire sont souvent haut perchés - le plus haut possible. Les arbres qui soutiennent leurs plates-formes sont façonnés pour être en symbiose avec la magie pratiquée. Ainsi, il y a de nombreux couloirs naturels dans les troncs, des branches formant des voûtes et parfois des passages qui ne mènent nulle part - du moins en apparence. Les habitudes vestimentaires sont moins strictes et l'utilisation des végétaux comme costume donne des résultats parfois surprenants.

LES MANUFACTURES

Les manufactures sont les Refuges les plus étranges. En effet, les premiers sorciers ont décidé que pour se rapprocher le plus possible de Heyra, ils devaient construire leurs écoles sous terre. Ainsi, les manufactures se trouvent le plus souvent aux pieds des arbres, leur entrée coïncée entre les racines de souches cyclopéennes. Le plus souvent, les visiteurs arrivent dans une grande salle centrale trouée de part en part - comme une termitière - où s'activent tous les mages de Heyra. C'est un dédale dont les murs sont éclairés par des mil-

lions de luciole qui s'excitent au passage d'une personne et qui donnent une lumière multicolore. Les laboratoires les plus importants se trouvent dans les entrailles de Moryagorn et certains d'entre eux font travailler plus de cent élèves en même temps.

On y apprend deux types de Sorcellerie : la pharmacopée et la fertilisation. Ainsi, dans ces Refuges, il existe des annexes en surface, constituées d'immenses serres où poussent toutes sortes de plantes merveilleuses. Les accès à ces petits paradis colorés sont restreints, mais parfois les mages d'autres Sphères peuvent être invités à s'y promener pour des conférences privées.

Mais le tableau n'est pas non plus parfait. Des agents de Kezyl ont infiltré certaines écoles pour y découvrir que des expériences magiques y étaient perpétrées en vue de la création d'une nouvelle espèce. Heyra est venue elle-même détruire ces Refuges et châtier les coupables en les enterrant vivants. Kalimsshar ou les Humanistes, nul ne sait d'où vient ce mouvement résurgent. Les élèves des manufactures portent souvent des vêtements clairs et colorés - pour égayer la vie sous terre - et sont autorisés à posséder leur domaine souterrain privé - de grandes excavations leurs servent de chambre pour qu'ils ne se sentent pas confinés.

LES MAGES DE LA NATURE

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

particularités des mages de Heyra

DÉSAVANTAGE

Phobie des cités (4)

Habitué dès son plus jeune âge aux forêts et à la nature, le personnage se sent mal à l'aise dès qu'il franchit les portes d'une cité. Ce malaise constant se traduit par une phobie, des crises d'angoisse et une Difficulté supplémentaire de 5 à tous les jets de Social et de Magie du personnage.

OMADAWN
Caste : Mage (Apprentie)

FOR 3 RÉS 4
INT 5 VOL 9
COO 8 PER 7
PRÉ 4 EMP 9

Physique : 1
Mental : 2
Mannel : 2
Social : 4



Chance : infinie - Omadawn dispose toujours d'assez de points pour que n'importe quel jet raté se transforme en réussite.
Maîtrise : 0

Armure : aucune
Initiative : 4d

Seuils de Blessure	
Égratignure	000
Légère	00
Grave	00
Fatale	0
Mort	0

Privilèges : Anonymat
Tuteur spécialisé (Heyra)
Désavantages : Chétive
Naïveté, Pressentiment

Compétences : Acrobatie 5, Discrétion 4, Esquive 5, Escalade 5, Connaissance des animaux : 15, Orientation 3, Déguisement 6, Conte 10, Commandement 2 (Omadawn commence à découvrir qu'elle a une place importante).

Compétences de magie :
Magie Instinctive : 1,
Magie Invocatoire : 1, Sorcellerie : 1, Sphère de la Nature : 1

Sorts : Entraves verdoyantes, Fruits sauvages

COMPÉTENCES

Un Magicien de la Nature a le droit de développer quelques compétences particulières. Certaines sont communes à d'autres mages.

Langage des animaux (Pratique)

Permet au magicien de pouvoir comprendre le comportement d'un animal et le message qu'il désire éventuellement faire passer. Réussir ce jet permet d'obtenir un bonus de 5 +5 par Niveau de Réussite qui s'applique sur un éventuel jet de dressage. L'animal ne pourra pas communiquer des idées et des concepts trop complexes, mais des états ou des sensations - peur, douleur, faim, tristesse, etc.

Langage des plantes (Pratique)

Le mage peut analyser et comprendre la logique de l'écosystème floral de l'endroit où il se trouve. Il peut déceler des anomalies, repérer les bonnes plantes et les endroits susceptibles de les cacher. Combiné avec la compétence Herboristerie, cela permet d'ouvrir une boutique d'apothicaire. Réussir ce jet permet d'obtenir aussi un bonus de 5 +5 par Niveau de Réussite qui s'applique sur un éventuel jet de Pister.

Médecine de Heyra* (Spécialisation de Médecine)

C'est la même compétence que Médecine - page 90 de Prophecy -, mais le mage n'a plus la limitation de 5 + Tendance Homme. Il doit juste avoir le désavantage Phobie des cités.

Jardinage (Pratique)

Le mage peut non seulement organiser et faire fructifier un jardin ou un verger, mais il a aussi les connaissances nécessaires pour bien se comporter vis-à-vis de la Nature - quels fruits prendre, pourquoi il ne faut pas mettre le doigt dans une plante carnivore, etc. Le mage peut aussi conseiller les paysans, les bûcherons et tout ce qui a un rapport avec la nature.

CLÉS

Les mages de Heyra utilisent des Clés assez particulières. Elles sont utilisables par d'autres mages, mais destinées uniquement à la Magie de la Nature. Vous trouverez aussi quelques explications supplémentaires concernant les Clés déjà fournies dans le livre de base - page 198.

Runes

Magie Instinctive : fleur, griffe, fertilité
Magie Invocatoire : agrégat, rivière
Sorcellerie : fruit, cycle.

Postures

Les postures de Heyra sont souvent très proches des exercices des Prodiges. Mouvements lents, harmonieux, souples mais qui peuvent s'accélérer d'un coup pour revenir à la normale. Dans le cadre de la magie curative, les mouvements sont plus doux, presque maternels.

Magie Instinctive : main pour accompagner un baiser, position d'arrêt

Magie Invocatoire : danse lente et harmonieuse - Tai-chi

Sorcellerie : les jambes croisées ou - plus rarement parce que peu pratique - en position d'accouchement.

Composantes

Magie Instinctive : fruits, fleurs

Magie Invocatoire : feuille, liane

Sorcellerie : terreau (tourbe), résine.

Voix, regard, odeur, goût

Les chants de Heyra sont uniques en leur genre. Ce sont des chants harmoniques. Tous les participants se lancent sur une note différente qu'ils tiennent plusieurs minutes sans varier. Le tout donne non pas une mélodie mais ce qu'on appelle un Alliage - les sons se fondent entre eux pour n'en donner qu'un. Le maître des chants indique alors un temps de changement et tous les mages reprennent avec une note différente. Le cérémonial peut durer des heures. Les mages de Brorne participent parfois en ajoutant des roulements de percussion prolongés. Les chants de la terre sont une invention des Prodiges et plus particulièrement d'un héros baptisé Murdock Lansseril.

Magie Instinctive : imitation du loup, rugissement

Magie Invocatoire : berceuse, odeur laiteuse

Sorcellerie : bout de tissu, cheveu de nourrisson.

Sentiments

Magie Instinctive : sécurité, amour maternel

Magie Invocatoire : puissance, croissance

Sorcellerie : ancestralité, immuabilité, évolution

PRIVILÈGES

De même, la formation des Magiciens de la Nature est telle qu'ils ont des Privilèges de caste particuliers.

Sortilège fétiche de la nature (4)*

Permet de maîtriser parfaitement la technique de lancement d'un sortilège de la nature. Grâce à ce Privilège, le magicien gagne un bonus de 5 chaque fois qu'il lance ce sortilège précis. Il

est possible de choisir ce Privilège deux fois, pour deux sortilèges différents.

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 Prodige d'un Statut supérieur. Tout comme le tuteur - voir page 106 de Prophecy - ce dernier peut aider par ses relations et ses conseils le mage, contre rémunération ou un service.

Protection des Éeries (4)

Le personnage peut recevoir l'aide des esprits de la nature mais aussi celle des créatures de Nanya. Cette aide n'est jamais prévisible et n'arrive jamais au moment où on l'attend. Le mage aura, par exemple, plus de chance de traverser sans danger des bois connus pour abriter des terribles loups de Tabasse. Ce privilège est commun aux mages de Nanya.

Renommée (2)

Le mage bénéficie d'une grande renommée dans sa région d'origine - ou toute autre région précise. Il sera considéré comme d'un Statut supérieur et, s'il est Grand Mage, avec presque autant de crédit qu'Omadawn elle-même. Tous ses jets utilisant des Compétences de Communication et d'Influence voient leur Difficulté réduite de 5 dans cette région.

Refuge sylvestre (4)

Cet Avantage est un secret de Heyra et de tous ses adeptes, il doit le rester le plus longtemps possible. Dans chaque forêt - y compris certaines du domaine de Kalimsshar - il existe un Refuge pour les serviteurs de la Grande Dragonne. Ce Refuge peut être un simple trou, pour s'abriter de la pluie, une cabane, une auberge ou un arbre creux. Dans ces Refuges, nulle créature de Heyra ne pourra attaquer - certaines, même, protègent ce type d'endroit. Seuls les hommes, dont la nature est insaisissable, peuvent nuire à leur prochain dans les Refuges. Ces lieux portent la rune de Heyra - même si parfois elle est cachée - et seuls les possesseurs de l'Avantage peuvent la repérer. Attention, il n'y a jamais de Refuge dans les villes - même s'il y a une forêt dans les murs de la cité.

LA MAGIE USUELLE

La magie de Heyra est partout, même si les hommes ne s'en rendent pas toujours compte. Dans l'accouplement, dans l'accouchement,

dans la mort, elle est toujours là. Le cycle de la vie, du début à la fin, est son domaine. Kalimsshar en proposant aux humains de perdre leur immortalité a donné un énorme pouvoir à sa sœur, puisque la reproduction est son affaire.

Les sages-femmes

Ce n'est ni une faction, ni une caste, mais plutôt une corporation. Dans les petits villages, il est rare de voir une sage-femme - à moins qu'elle ne soit itinérante. Elles se trouvent plutôt dans les grosses bourgades et les villes. Ces femmes ne sont pas des magiciennes de Heyra mais elles ont des notions de Magie Instinctive et de Sorcellerie pour pouvoir officier. Des formations sont assurées dans les Refuges quand ces mêmes Refuges n'officent pas eux-mêmes.

Si le Fatalisme et l'Humanisme sont des crimes, il n'existe pas de plus lourde faute que de s'en prendre à une sage-femme. Les pires bandits les respectent et jamais ne les maltraiteraient. Si tel était le cas, le crime relèverait directement de l'autorité des Inquisiteurs de Brorne - c'est un accord tacite entre lui et Heyra.

Les rebouteux

La majorité des rebouteux sont des anciens sorciers de Heyra ou des herboristes isolés du monde - voir ci-dessous. Contrairement aux sages-femmes, les rebouteux sont assez communs dans les petits villages. Ils font office de sages, de confesseurs et de mystiques. Parfois, suivant leur réputation, ils peuvent trancher les affaires de justice ou donner des conseils au chef du village. Leur situation est parfois peu enviable car leur aspect mystique les coupe des autres habitants et les isole. De plus, ils sont souvent dépositaires de secrets qu'il faut parfois étouffer - et eux avec.

Les herboristes

Principalement urbains, ils voyagent parfois à la recherche d'une plante rare ou d'une livraison en retard. Certains mages se sont spécialisés dans la cueillette et la culture de plantes très prisées. Il faut savoir que ce type de quête est souvent dangereux et que parfois la flore se rebelle quand on cherche à la détruire. Certains herboristes se lancent donc, par manque de moyens, dans l'aventure et les rencontrer est toujours surprenant. On les retrouve le nez par terre, à quatre pattes, en train de

Le zokoï (cf. page 64)

Taille : 30 cm

Poids : 2 kg

Habitat : forêts et plaines tempérées

Régime : omnivore (fruits, légumes, baies et viande crue ou séchée)

Description : cette étonnante petite créature humanoïde a la mauvaise réputation d'être douée de malice et d'un goût très prononcé pour le vol. Son comportement agité révèle une véritable obsession pour les objets de valeur, la confection de pièges et les tours pendables - tels qu'enduire les fourreaux d'eau salée pour faire rouiller les lames, nouer les chausses pendant le sommeil, limer les rouages d'une arbalète, etc. Il ne parle que par grognements, mais une communication par gestes et par symboles s'avère possible lorsque le zokoï est relativement calme. En règle générale, les possesseurs de telles créatures sont extrêmement mal vus au sein des cités marchandes...



FOR	1	RÉS	1
INT	5	VOL	4
COO	8	PER	9
PRÉ	NA	EMP	3

Physique : 0 Mental : 3

Manuel : 5 Social : 2

Initiative : 4d

Seuils de blessures

Blessé (01-20) : 00

Mort (21 et +) : 0

Compétences : Discrétion 7, Esquive 7, Langage des signes 3,

Mécanismes 1, Pickpocket Talents : toutes les Compé-

tences du zokoï peuvent être développées grâce à un jet de Dressage - Discrétion,

Esquive et Pickpocket contre une Difficulté de 15

et jusqu'à un niveau maximum de 10, Langage des

signes contre une Difficulté de 20 et jusqu'à un niveau

maximum de 6, Mécanismes contre une Difficulté de 25 et jusqu'à un niveau

maximum de 4. Il est également possible de lui

apprendre des Compétences de Manipulation jusqu'à un

niveau maximum de 5. La Difficulté est de 20 pour le

jet d'apprentissage, de 15 pour le développement de ces

Compétences.

En plus des écoles traditionnelles et des tertres d'entraînement des mages, il existe un grand nombre de tuteurs itinérants, d'écoles de passage et de cérémonies rituelles où, à l'occasion des grandes dates du calendrier élémentaire, des mages de Heyra acceptent de transmettre leur savoir, loin des contraintes et des protocoles habituels.

lorgner, à travers leurs binocles, une fleur en la comparant avec un vague schéma dans un livre presque aussi lourd qu'eux.

OBJETS MAGIQUES MINEURS

Tout comme il existe des professions affiliées à la magie de Heyra, il est possible de découvrir un tas de lieux ou d'objets nimbés de l'aura de la Mère Nature.

Les bandages magiques

On peut trouver ces cataplasmes soit dans les manufactures, soit au marché noir. Ce sont de petits rouleaux de bande verdâtres et odorants – à cause des herbes – spécialement conçus pour accélérer la cicatrisation ou l'éradication de la maladie – suivant les cas. Le patient regagne une case de Blessure Légère supplémentaire ou deux cases d'Égratignure.

Les herbes

Les mages de Heyra – et ceux qui travaillent avec eux – utilisent trois types d'herbes. Les épices, les plus communes, font la fortune des herboristes. Certaines sont considérées comme magiques mais rien ne le prouve véritablement. D'autres sont interdites dans certaines régions, plus chères que de la poudre d'or dans d'autres.

Le second type d'herbes sert surtout aux rebouteux et aux sages-femmes. Elles sont magiques car il n'y pas d'autre explication à leurs propriétés calmantes ou curatives. Heyra ne s'oppose pas à leur utilisation mais encourage plutôt la recherche de sorts très simples donnant les mêmes effets.

Enfin, les poisons et les drogues sont considérés parfois comme magiques. Certaines drogues le sont : elles sont issues des laboratoires de Kalimsshar. Pour mémoire, leur vente, consommation ou utilisation est interdite et sévèrement punie.

Les graines, céréales et noyaux

Il existe un véritable commerce des graines magiques. Les mages de Heyra qui pratiquent ce trafic sont généralement en marge de leur caste. La Dragonne ferme les yeux sur leurs agissements tant que leurs manipulations magiques ne sont pas trop déviantes. L'utilisation de la magie pour faire pousser les plantes plus vite, pour que les blés soient lourds et les vergers remplis, n'est pas nouvelle. En revanche, par ses serviteurs, Heyra a appris que des minions de Kalimsshar parcouraient les campagnes pour proposer eux

aussi de modifier magiquement les plantes pour un meilleur rendement.

Les vergers de Heyra

Ces domaines sont en théorie interdits aux non Prodiges et aux non mages (contrairement aux Vergers normaux décrit plus haut, et qu'il ne faut pas confondre). Il s'agit d'immenses jardins magiques où poussent toute sorte de plantes et de fleurs. C'est là qu'on peut trouver des roses noires, des cerises d'émeraude et des jadiers (plante grasse aux feuilles en jade naturel). Les jardiniers qui y travaillent sont pour la majorité des Prodiges amoureux de leur fonction. Des artistes sont parfois invités à décorer les allées miraculeuses. Mais ces jardins servent aux mages de Heyra à faire des expériences autorisées et sont parfois utilisés pour palier à une famine dans une région.

LES FAMILIERS

Les familiers de la grande dragonne sont tous les animaux non dressés. Nous allons voir ceux qui suivent plus particulièrement les mages.

Le Zokoï est un être humanoïde de petite taille (30 centimètres) que l'on catalogue souvent parmi les créatures mauvaises. Il ne parle que par grognements et passe sa vie à préparer des pièges qui ne fonctionnent généralement pas. Son but est de voler un maximum d'objets magiques. Il ne sait pas s'en servir mais semble obsédé (nul ne sait pourquoi) par cette quête. Certains mages urbains s'en servent pour garder leur maison pendant leur absence en cachant un petit objet magique quelque part et en défiant le Zokoï de le trouver. Ce dernier va donc arpenter (et surveiller) la maison en installant de petits pièges inoffensifs pour un humain mais suffisants pour refouler un rôdeur. Si le Zokoï trouve l'objet, il va rester, pensant qu'il y en a sûrement d'autres. S'il est maltraité ou attaqué, il prend la fuite mais reste non loin de son agresseur pour lui pourrir la vie jusqu'à ce qu'il s'estime vengé – nouer les chausses entre elles, tresser les cheveux au point qu'il soit impossible de les dénouer sans douleur, etc.

Ellorian dorsac n'est pas un familier, mais un mage d'Heyra spécialisé dans le commerce des marsupiaux savants. Il est connu dans tous les royaumes pour vendre les familiers les plus intelligents au point que même les dragons lui en achètent parfois. Le marsupial savant est

un petit singe dont la taille peut varier entre 10 et 40 centimètres. Il sait faire de nombreux tours mais surtout, il a un don particulier pour dénicher les clés d'un sort rapidement (parfois en les volant). Il suffit de lui montrer un composant et, suivant l'endroit où il se trouve, il le rapporte après un délai de une minute à une heure (même dans le désert). On suppose que l'animal a un don magique pour ouvrir des portails. C'est là que les opinions divergent : soit il ouvre un passage sur un lieu magique où tous les composants sont stockés, soit il l'ouvre sur une ville, non loin d'un laboratoire. Petit détail, si l'animal est maltraité malgré ses bêtises et son manque de discrétion, il quitte immédiatement son maître.

Le grand hibou Ikkiyanakatalis (Grand Duc)

Traditionnellement, c'est le rapace fétiche d'un mage d'Heyra. Observateur fidèle et silencieux des expériences de son maître, il se contente de rester impassiblement sur son perchoir sans broncher. Parfois il disparaît par la fenêtre pour chasser dans les grandes forêts. En général, l'oiseau reste dans le laboratoire mais on a vu des mages se faire accompagner et aider par les hiboux (sauf dans les villes). En soi, il n'a aucune utilité (et ne peut pas se percher sur l'épaule de son maître tellement il est lourd) mais le Grand Duc est suffisamment impressionnant pour faire réfléchir un agresseur.

NOUVEAUX sortilèges

MAGIE instinctive

AUTOMNE PRÉCOCE

Niveau : 1
Coût : 6
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : Une feuille morte marquée d'une rune, chant harmonique grave et posture de la tempête
Effets : Ce sort ne fonctionne que dans un lieu boisé. Les feuilles tombent des arbres et vont voler autour d'une cible désignée par le mage. La vic-

time doit doubler le temps d'exécution de ses actions et les fait toutes avec une Difficulté augmentée de 10.

MÉMOIRE DE LA TERRE

Niveau : 1
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15
Clés : Rune de la nature dessinée dans le sol, main nue, genou à terre.
Effets : En entrant en contact avec la conscience du sol et de la terre, le mage peut apprendre si une créature particulière est passée par là récemment.

La durée écoulée depuis son passage varie en fonction du Statut du mage – une heure pour un Apprenti, une journée pour un Initié, une semaine pour un Mage, un mois pour un Grand Mage et un an pour un Grand Maître. Lorsqu'il établit le contact, le mage doit énoncer le type de créature qu'il recherche – dragon, humain, mammifère, etc. – et effectuer ensuite un jet de Mental + Empathie + Sphère de la Nature contre une Difficulté de 15. Pour chaque Niveau

Tous les sortilèges de la Sphère de la Nature ne sont pas enseignés aux mages, ni même aux Maîtres de la caste ou de l'élément. Certains, connus pour leurs effets dévastateurs ou leur influence radicale sur l'équilibre du monde, ont été effacés des mémoires sur l'ordre de Heyra elle-même. D'autres, cependant, sont encore accordés par Mère Nature à certains de ses plus fidèles servants, lors des guerres ou des périodes de grands troubles.

de Réussite, il peut obtenir une information supplémentaire - humain corrompu, dragon du feu - ou poser une question sur un nouvel être.

☾ BÉNÉDICTION DE HEYRA

Niveau : 2

Coût : 4

Temps d'incantation : immédiat
Difficulté : 15

Clés : Yeux fermés, mains tendues, doigts écartés

Effets : Ce sortilège ne peut être utilisé que si le mage se trouve à moins de 2 mètres par niveau de Statut d'un arbre ou d'un animal susceptible de subir des dommages à sa place. Au moment où le mage va subir une blessure, il peut effectuer un jet de Mental + Magie Instinctive contre une Difficulté de 15 pour entrer en symbiose immédiate avec l'arbre ou l'animal de son choix. Ce dernier subit les dommages à sa place, mais le mage gagne immédiatement un nombre de cercles de Tendance Fatalité égal à 2 + le malus lié à la Blessure qu'il aurait du subir. Si la créature ou le végétal meurt de cette blessure, le mage gagne immédiatement 1 point de Tendance Fatalité et perd définitivement l'usage de ce sortilège. Sa Sphère de la Nature est également réduite de 1.

☾ OUVERTURE DES TERRES

Niveau : 2

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15

Clés : Rune de la nature

Effets : Le magicien ouvre une faille sous les pieds de sa cible, qui s'enfonce au rythme de 50 centimètres par tour. La victime peut faire un jet de Physique + Coordination contre une Difficulté de 15 pour se libérer, mais cela nécessite de dépenser une

action complète à ne faire que cela. De plus, la Difficulté du jet est augmentée de 5 par tour. Si rien n'est fait, la victime est complètement enterrée au bout de 4 tours. On applique alors les règles de la noyade, mais l'asphyxie dure deux fois plus longtemps.

Le même sort existe pour les mages de Brorne mais la victime est écrasée au lieu d'être étouffée.

☾ LES MILLE REGARDS DE NATURE

Niveau : 2

Coût : 3 + spécial

Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15

Clés : Rune de la Nature, yeux fermés, un œil animal séché.

Effets : En serrant dans sa main l'œil séché, le mage peut effectuer un jet de Mental + Perception contre une Difficulté de 15 pour tenter de voir une scène située hors de son champ de vision, du moment qu'elle se déroule sur le même type de sol que celui où se trouve le mage. L'éloignement maximal est égal 10 mètres par niveau de Sphère de la Nature du mage. Il est ainsi possible d'observer ce qui se passe dans la pièce adjacente mais, pour chaque mur ou barrière qu'il traverse ainsi, le mage doit dépenser 1 point de magie supplémentaire. La vision dure 1 seconde par niveau de Statut du mage. Il est impossible d'entendre, de parler ou d'agir de quelque manière que ce soit.

☾ LIEN PRIMORDIAL

Niveau : 3

Coût : 7

Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15

Clés : Rune de la Nature.

Effets : Ce sortilège permet au mage de partager, l'espace d'un instant, n'importe

quelle caractéristique physique d'une créature vivante de son choix - dragons et humains exclus. En lançant ce sortilège, le mage doit déterminer la créature et la caractéristique qu'il souhaite partager - la résistance du chêne, la rapidité du loup, la vision nocturne d'un prédateur, etc. Il est impossible de voler de cette façon, car le corps du mage ne se modifie pas au point de lui faire pousser des ailes.

Le sortilège dure 1 tour + 1 par Niveau de Réussite du jet et les effets cessent immédiatement après.

MAGIE Invocatoire

☾ FONTAINE DES ONDINES

Niveau : 1

Coût : 4

Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15

Clés : Rune de la Nature mélangée à celle de l'eau

Effets : Le mage fait apparaître, là où il a tracé ses runes, une petite fontaine d'eau pure et fraîche - capable de remplir une gourde + une demi gourde par Niveau de Réussite. Le nom du sort vient des chants d'ondines que l'on entend lorsque l'eau apparaît.

☾ SERVITEUR DE HEYRA

Niveau : 1

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 tour
Difficulté : 15

Clés : Rune de la Nature, cercle sacré, un peu de nourriture.

Effets : Grâce à ce sortilège, le mage peut invoquer une petite créature qui lui rendra de menus services - chercher à manger, montrer le chemin, monter la garde, etc. Le serviteur est incapable de se

battre et fuira au moindre signe de danger. Il peut porter de petits objets et partager toutes les images mentales que le mage est capable de lui fournir - lui permettant ainsi de retrouver quelque chose ou quelqu'un dans une zone donnée. Le serviteur ne peut en aucun cas quitter son milieu naturel et reste présent 1 heure par niveau de Statut du mage.

☾ ROSE ROUGE

Niveau : 2

Coût : 10

Temps d'incantation : 2 tours
Difficulté : 20

Clés : Pétale de rose ou pousse de rosier, rune de fertilité

Effets : Le magicien fait pousser devant lui un rosier dont les épines sont enduites d'un poison hautement toxique. La plante va grandir et former un cercle autour de l'invocateur. Quiconque s'en approchera devra réussir un jet de Physique + Résistance contre une virulence de 20 ou prendre immédiatement une blessure fatale. Le poison agit très rapidement et sa victime meurt en une heure.

☾ MARTEAU DE CHÊNE

Niveau : 2

Coût : 4 + spécial

Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15

Clés : Rune de la Nature, un nœud de bois, la main brandie vers le ciel.

Effets : En lançant ce sortilège, le mage invoque un élémentaire de la nature qui, l'espace d'un combat, prend la forme d'une arme contondante proche du marteau. Les dommages de base sont de FOR+5+1D, mais le mage ajoute son niveau de Statut aux dommages. Le marteau de chêne divise par deux l'armure de tout adversaire possédant plus de 3 en Tendance

Fatalité. Il est invoqué pour l'ensemble d'un combat, mais le mage doit dépenser 1 Point de Magie par tour pour le conserver.

☾ LES YEUX D'ELLORIAN DORSAC

Niveau : 2

Coût : 12

Temps d'incantation : 2 tour
Difficulté : 20

Clés : Familier, collier marqué de la rune d'Heyra, chant.

Effets : Le mage doit avoir un familier et lui passer une chaînette autour du cou. Ensuite, pendant 1 tour + 1 tour par Niveau de Réussite, il pourra voir par les yeux de l'animal. C'est une vision partagée et le familier ne perd pas la vue. Par contre, la chaînette ne fonctionne qu'une fois et il faut donc la remplacer pour lancer le sort à nouveau. Ellorian Dorsac est le mage qui a inventé ce sort. Aveugle, il a pu continuer à combattre une créature de Kalimsshar en utilisant la vue de ses familiers.

☾ JUSTICE DE LA TERRE

Niveau : 3

Coût : 8

Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 20

Clés : Rune de la Terre, un peu de sang.

Effets : En faisant couler son propre sang, le mage fait appel à la justice de Heyra pour que les foudres du Grand Dragon s'abattent sur son ennemi. Les manifestations de Heyra sont toujours différents et, en fonction du sol et de l'environnement, peuvent prendre la forme d'un énorme poing de pierre, d'une salve d'énergie verdâtre, d'une nuée de créatures rampantes, etc. La victime subit une attaque dont les dommages sont de 20 + 1 dé par point de Tendance Fatalité de la cible. Si le

mage s'en sert à mauvais escient, contre une créature bienveillante ou un Élu de Heyra, par exemple, c'est lui qui subit les dommages.

☾ sorcellerie

☾ LE BAUME DE CAMÉLÉON

Niveau : 1

Coût : 10 (par dose)

Temps d'incantation : 1 journée
Difficulté : 15

Clés : Terre argileuse, sable fin, Rune de la nature (cercle).

Effets : Le mage doit être nu et se passer le baume sur tout le corps et les cheveux (une dose). Il lui suffit alors de se plaquer contre une surface pour en prendre la couleur. Plus la surface est plane, moins le camouflage est efficace. Sur un mur, il n'a aucun effet. Toute personne qui croquera le camouflé ainsi, aura un malus de 5 +5 par Niveau de Réussite pendant la préparation. Au meneur de jeu de déterminer, suivant la nature de la matière imitée, s'il y aura des bonus ou des malus.

☾ BAIES DE VITALITÉ

Niveau : 1

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 10

Clés : Rune de Heyra, eau, fruits.

Effets : Pour chaque Niveau de Réussite qu'il obtient, le mage crée une baie de vitalité qui, une fois ingérée, permet d'effectuer un jet de Physique + Résistance contre une Difficulté de 10. Si le jet est réussi, le bénéficiaire peut effacer une Égratignure ou utiliser ses Niveaux de Réussite pour soigner une Blessure d'un degré supplémentaire par Niveau de Réussite. Pour chaque nouvelle baie ingérée par un même

☾ De toutes les Sphères élémentaires, les sortilèges de la Nature sont les seuls à puiser directement dans l'énergie vitale d'un Grand Dragon. De fait, alors que les mages du Feu trouvent leur force dans la simple émanation de cet élément, les mages de la Nature sont souvent limités par la Conscience de la Terre, incarnée par Heyra, qui peut interdire l'utilisation d'un pouvoir ou d'un sortilège jugé violent, dangereux, ou simplement inopportun.

individu, la Difficulté du jet est augmentée de 5.

LA LAME DU CHASSEUR

Niveau : 2

Coût : 6

Temps d'incantation : 1 nuit complète

Difficulté : 15

Clés : Rune de Heyra, du sang de l'animal visé

Effets : En procédant à un rituel nocturne, le mage peut enduire une arme d'un mélange à base de sang pour conférer à la lame un bonus au toucher et aux dommages contre cette créature. Une fois le premier jet réussi, pour préparer l'arme à recevoir l'enchantement, le mage doit effectuer un jet de Sorcellerie + Sphère de la Nature + Chance contre une Difficulté de 10 pour déterminer le bonus dont dispo-

sera l'arme : 1 + 1 par Niveau de Réussite. Il doit impérativement s'agir d'un type de créature précis qui, une fois déterminé, ne peut plus être changé. Une même arme ne peut recevoir deux fois l'enchantement de ce sortilège. Le sortilège s'applique quelle que soit la taille de l'arme, de la dague à l'épée à deux mains, car il diffuse son pouvoir sur toute la lame. Il permet également d'enchanter cinq flèches ou carreaux.

LE CHANT SYLVESTRE

Niveau : 2

Coût : 10 par charge

(3 charges maximum)

Temps d'incantation : 2 jours

pour préparer l'objet

Difficulté : 20

Clés : Un diapason, rune d'Heyra (rune de terre), chant harmonique

Effets : Le diapason doit être frappé contre un arbre. Ce dernier se met alors à chanter. Le son qui en sort est une sorte de grondement harmonieux et très grave qui monte dans les aigus quand on arrive aux plus hautes branches. L'arbre appelle ses frères et leur demande un renseignement que le mage lui aura précisé (localisation, témoignage, espionnage). La réponse est compréhensible par toute personne proche de l'arbre qui chante.

BOUE PRIMORDIALE

Niveau : 2

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 20

Clés : Rune de terre, boue, poudre d'argent.
Effets : En mélangeant la boue à divers ingrédients élémentaires, le

mage crée un onguent qui, une fois appliqué sur son corps, confère une totale immunité contre un élément particulier - flammes et chaleur, froid, électricité, etc. La boue confère sa protection même si le personnage qui se l'applique porte une armure, mais seule sa peau bénéficie du pouvoir protecteur - ainsi, ses vêtements et objets fragiles subissent les dommages normaux. La boue reste efficace une journée entière, après quoi il est nécessaire de procéder à un nouveau rituel. Elle se conserve très mal, aussi les mages n'en font-ils jamais de réserve...

ÉCAILLE DE LA TERRE

Niveau : 3

Coût : 15

Temps d'incantation : 1 journée

Difficulté : 25

Clés : Un bouclier enduit de résine, rune d'Heyra (rond)
Effets : Le bouclier assure une protection normale contre les chocs mais aussi une protection totale contre le feu, la foudre, la lave, etc. Les seuls boucliers pouvant résister à de tels températures ou chocs sont les fameux boucliers de Bronne.

La grande différence, c'est que quiconque percute ou cherche à nuire au porteur du bouclier, se voit immédiatement attaqué par toutes les créatures d'Heyra présentes dans un rayon de 100 fois le niveau de Statut du personnage en mètres - insectes, animaux, plantes doués de mouvement, mais pas les hommes ou les animaux dressés.

L'enchantement protège le bouclier pendant 1 semaine, après quoi il faut recommencer le rituel.

LES ÉLUS DE HEYRA

Heyra est reconnue parmi ses frères et sœurs comme l'initiatrice du premier Lien. En effet, tous se souviennent de la bravoure de Solyr lors de l'affrontement entre les troupes de Bronne et Kroryn pour le contrôle d'Yris. Par ce geste de sagesse et de bonté, hommes et dragons étaient réconciliés et ouvraient une nouvelle ère : l'Âge des Empires. Par là même naissaient aussi les ferments de la révolte humaniste. On ne sait trop si la résurgence du Lien était issu d'un acte délibéré du Grand Dragon de la Nature ou simplement le fruit accidentel d'une expérience. Toujours est-il qu'Heyra est fière de ses enfants et voit dans le Lien la première pierre d'une parfaite harmonie retrouvée. Depuis, Heyra incite ses enfants à développer, dès leur plus jeune âge, cette communion spirituelle sur laquelle repose l'équilibre parfait.

sur les pas de solyr

Moins connu que Solyr, le premier d'entre les premiers, Olbam Aktayr a marqué les imaginations de nombreux Prodiges. Alors qu'il était encore un enfant plein de fougue et d'insouciance, il rencontra un jeune fils de Heyra blessé, répondant au nom d'Hykam. Pris de compassion et désireux de sauver la vie d'un être vivant, il tenta de sauver l'être d'écaillés. Malheureusement pour eux, le dragon était chassé par une troupe sanguinaire de Belgoriens des Lacs Sanglants. Au péril de sa vie, Olbam cacha le jeune dragon, le soigna et tissa avec lui un Lien indéfectible. On raconte que cet échec aux Belgoriens a eu une double implication politique. D'une part, ce peuple rugueux s'apprêtait, semble-t-il, à partir à la

conquête des principautés voisines. N'ayant pu retrouver le corps d'Hykam, Vargund, le commandant en chef des troupes belgoriennes, préféra remettre son invasion, persuadé que le jeune dragon avait averti ses ennemis de ses intentions. D'autre part, la maturité aidant, et poussé par un désir de redonner équilibre et harmonie à la région, Olbam, accompagné de son partenaire ailé, a manœuvré durant de nombreuses années dans l'entourage de Jard. Depuis lors, Jard, poussé par sa fougue et inspiré par les étoiles - et Olbam - a rendu lustre, calme et prospérité aux Marches Alyzées tandis que les Belgoriens se morfondent aux abords des Lacs Sanglants.

On ne sait trop ce que sont devenus Hykam et son Élu mais de nombreux voyageurs parlent d'un Prodiges dans la force de l'âge, accompagné de son dragon, qui surgirait en diverses occasions auprès des faibles et des opprimés pour les aider à organiser leur résistance. Certains murmurent que cet Élu serait le Héraut des Humanistes, d'autres pensent qu'il est le symbole de l'intérêt que les dragons portent à l'humain. D'autres, enfin, voient en lui un nouveau Solyr dont la mission serait d'apaiser les conflits et de rendre à chacun sa dignité dans la paix et l'harmonie.

Le lien primordial

Heyra porte un regard attendri sur les humains, tout comme sur toutes les autres formes de vie - même déviantes : Sklads, Slaynns, Mérogs... Cependant, l'humain attire d'autant plus son attention qu'il semble paradoxal

"Le noir n'existe que pour valoriser le blanc."

-Olbam Aktayr

Les Faveurs que Heyra dispense à ses Élus permettent à certains privilégiés de développer des caractéristiques physiques proches des écailles, des griffes ou même des mâchoires draconiques. Ces transformations momentanées restent l'apanage de rares Élus méritants, car même le Grand Dragon de la Nature doit se soumettre aux Édits et interdire aux hommes de se comparer aux descendants de Moryagorn.



aux yeux du Grand Dragon de la Nature. Il peut tantôt démontrer un potentiel gigantesque de générosité et d'abnégation, comme en fit preuve Solyr, tantôt être le pire des abrutis et le plus dangereux des êtres pour l'harmonie du Royaume de Kor. Heyra veut comprendre les humains et désire les orienter vers le respect de la vie et la voie de l'équilibre.

Heyra aime aller à la rencontre des hommes. Cependant, elle ne privilégie pas l'une de ses formes au détriment des autres. Lorsqu'elle trône sous sa forme primaire, elle aime faire venir à elle des individus sages et calmes. Ceux-ci se sentiront attirés par une force supérieure qui fera battre leur cœur de bonheur. Ils seront guidés par toute la faune environnante qui adoptera un comportement étrange mais non agressif. Lorsqu'elle siège au milieu de la forêt sous sa forme élémentaire, Heyra fait appel à la flore pour mener à elle des individus curieux au cœur pur. Ces derniers seront soumis à l'emprise d'un charme puissant qui les conduira à l'émerveillement. Enfin, sous forme humaine, le Grand Dragon prend l'initiative de la rencontre avec les hommes. Elle se promène sur les routes, au gré de son inspiration – ou de ses craintes – et interpelle les gens qu'elle croise sur diverses questions essentielles : la vie en harmonie avec la terre, la paix, l'amour, etc. Ces discussions peuvent durer de longues heures mais se termineront toujours, de façon polie, à l'approche du crépuscule. Quoiqu'il en soit, Heyra ne pénétrera jamais dans une construction humaine – bâtiment, ville... – ni ne prolongera ses rencontres à la nuit tombante.

Telle une mère parfaite, Heyra fait preuve d'une grande tolérance envers ses enfants mais, si l'occasion vient à se présenter, elle châtie avec rigueur et vigueur. Malgré l'amour qu'elle porte aux êtres vivants, elle ne tolère pas que l'on remette son autorité en doute et supporte encore moins que l'on oublie que la vie est un don draconique. L'harmonie et l'équilibre passent, entre autres, par la reconnaissance du pouvoir primordial des Grands Dragons.

LES COMPAGNONS DRACONIQUES

Les enfants de Heyra sont moins sages que leur mère. Ils aiment se faire remarquer des humains et aiment leur présence. La plupart sont convaincus que l'équilibre ne peut être atteint que si chaque dragon a son humain et inversement. Ils développent ainsi une rela-

tion très exclusive, enrichie de nombreuses exigences et de multiples cadeaux. Cependant, les jeunes dragons sont très sensibles aux gestes qui vont à l'encontre de leur conception de l'harmonie. Lorsqu'un humain trompe leur confiance ou laisse entrevoir un comportement déviant, ils se montreront très violents, répondant à l'adage " qui aime bien, châtie bien ". Cette violence trouve deux explications. D'une part, il ne veulent à aucun moment trahir leur mère et, d'autre part, ils sont blessés de s'être trompé dans leur choix et de n'avoir pu exploiter au mieux la liberté que leur génitrice leur a gracieusement offerte. Ils n'hésiteront donc pas à punir violemment – châtement, mutilation, etc. – ni même à tuer !

Les enfants de Heyra sont très stricts quant aux Tendances : Humanisme et Fatalisme sont des hérésies qui sont la source de tous les maux et qui engendrent les déséquilibres les plus pernicioeux. Aucun dragon ne tolérera la moindre déviance vers l'une de ces Tendances, que ce soit en acte ou même en parole. Très sensibles sur ce point, ils appliquent généralement une seule sanction : la mort.

LES ÉLUS DE HEYRA

Les enfants du Grand Dragon de la Nature sont les seuls à pouvoir développer une approche totalement " personnelle " du Lien. Contrairement à ce qui se passe dans toutes les autres lignées, Heyra autorise les siens à choisir leur Élu sans guider ou intervenir dans leur choix. À l'inverse des autres Grands Dragons – même de Kroryn qui conserve un droit de regard et oriente certains choix –, elle offre à sa progéniture une liberté totale tant dans la prise de contact que dans la gestion journalière du Lien au quotidien.

LE PRÉLUDE

Dès lors, les rencontres sont souvent le fruit du hasard, au plus profond d'une forêt. À moins que le futur Élu ne se soit fait remarquer en milieu rural par des actes respectueux envers la Nature ou que le dragon, impatient, n'ait tenté d'attirer à lui son futur compagnon par des signes " prémonitoires " disséminés çà et là au creux de la campagne. Le Préluce se limite souvent à un regard ou un simple geste qui suffisent à l'Élu pour prendre conscience du présent qui vient de lui être fait. Par la suite, les deux compagnons s'éloigne-

ront de l'agitation des humains pour profiter d'une solitude emplie de sagesse qui leur permettra d'échanger, par empathie, tout ce qui servira de base à leur relation : informations sur leurs caractères respectifs, motivations, ambitions, conception du monde...

LES RITES

À cause de leur grande liberté d'action, les enfants de Heyra n'ont jamais vraiment jugé bon de développer un système rigide de progression ou une hiérarchie. De même, le Lien empathique développé entre Élus et dragons est tellement fort qu'il n'est jamais besoin de désigner un champion ou un Héraut ; l'Élu le plus apte à accomplir la tâche sentira de lui-même que la mission lui incombe. De même, aucun Élu ne doit rechercher la progression rapide, car cette dernière s'imposera à lui en heure et temps voulus.

Cependant, il n'est pas rare que certains dragons développent de petites quêtes pour leur Élu afin de marquer le coup et de permettre ainsi à l'humain de conserver un souvenir de cette étape importante de sa vie.

Premier niveau : Bourgeon

Le Préluce se ponctue généralement par un geste symbolique de la part du dragon. Depuis quelques années, cette tradition tend à se perpétuer et à prendre la forme de la remise d'un bourgeon ou d'un rameau vert, symbole du nouveau Lien et du renouveau que connaît l'humain. L'Élu reçoit ainsi, symboliquement, la mission de le conserver toute sa vie ; certains le porteront toujours sur le cœur tandis que d'autres le cachent en lieu sûr.

Certains jeunes dragons aiment aussi soumettre leur nouveau compagnon à une épreuve. Cette dernière prend souvent la forme de situations qui permettront au fils de Heyra d'évaluer l'attachement de son compagnon à la terre, à la vie et à l'équilibre naturel.

Deuxième niveau : Rameau

Accéder au deuxième niveau nécessite que l'Élu ait fait progresser son harmonie. Son Empathie doit être supérieure d'1 point à ce qu'elle était lors du Préluce. De plus, sa Tendance Dragon doit être de 2 minimum, tandis que les deux autres Tendances ne peuvent excéder 1. Alors seulement, son dragon le préviendra et l'emmènera en forêt pour participer à sa première communion primordiale. La communion primordiale est la seule cérémonie qui rythmera la vie et la progression de tous les Élus. Lors de celle-ci, les compa-

gnons rejoignent d'autres enfants de Heyra et prennent part à des échanges qui durent la nuit entière. L'objectif de ces discussions est, d'une part, de s'imprégner de l'harmonie des autres membres et, d'autre part, d'identifier les dangers pour l'équilibre naturel. À l'aube, lorsque chacun a pu exprimer ce qu'il avait sur le cœur, la communion se ponctue par trois courtes cérémonies. Durant la première, intitulée " l'accueil ", le plus sage parmi les sages énonce les noms de tous les Élus qui ont, durant cette nuit, passé le cap d'un nouveau niveau de Lien. Durant la deuxième, " l'offrande ", chacun des participants, quel que soit son rang, sa caste ou son origine, tire les conclusions de la communion en déclarant ses intentions pour l'avenir. Chacun énonce donc solennellement les missions qu'il tentera de remplir pour maintenir l'harmonie primordiale. Ces bonnes résolutions ne sont pas à prendre à la légère, car qui n'a pas fait d'effort pour les réaliser sera impitoyablement châtié par Heyra elle-même ; Mère Nature tolère l'échec mais pas le non-respect de ses engagements ! Enfin, une nouvelle journée commence par le salut aux Grands Dragons et à Mère Nature.

Troisième niveau : Branche

Pour prétendre accéder au troisième niveau, un Élu doit posséder une Empathie supérieure à 5, sa Tendance Dragon doit être de 3 minimum et ses deux autres Tendances de 0.

Le personnage sera aussi évalué sur les actes qu'il aura posés pour prouver qu'il accorde la même importance à toutes les formes de vie. À l'approche de l'intronisation, l'Élu sera traditionnellement soumis à diverses situations dans lesquelles il devra prouver son respect pour les dragons, les humains, la faune et la flore. À moins d'apporter des réponses foncièrement inadéquates, ces épreuves ont pour seul but de permettre au personnage de trouver son harmonie plutôt que de lui interdire sa progression de niveau.

Quatrième niveau : Sève

Pour prétendre accéder à l'avant dernier niveau, l'Élu doit posséder une Empathie strictement supérieure à 7 et un Physique strictement supérieur à 5. De plus, sa Tendance Dragon doit être à 4 minimum et ses deux autres Tendances à 0 – sans aucun Cercle. Une harmonie parfaite passe aussi par un regard critique sur sa propre condition. L'aspirant au quatrième niveau doit participer à une quête

OLBAM AKTAYR
Caste : Prodige (Statut 3)

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

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



Chance : 2
Maîtrise : 4

Armure : aucune
Initiative : 3d

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

Interdit : La loi de l'Équilibre
Privilège : Le Don d'Ozyr, le Don de Heyra et le Don de Khy
Techniques : La source de vie, Le feu intérieur, La clarté de l'esprit
Avantages : Prodige
Désavantage : Obsession, Pressentiment.

Élu de Heyra (niveau 3)
Compagnon draconique : Hylkam, Dragon adulte de la Nature
Faveurs : Communion terrestre, Porté par la Terre, le Banquet de Nature.
Compétences : Armes doubles 7, Connaissance des dragons 6, Herboristerie 5, Conte 5, Premiers soins 7.

solitaire, dans un environnement rural, en vue de se purifier. De plus, on attendra de lui que son investissement en vue de lutter contre le chaos soit fortement marqué. Il devra donc, si possible, avoir rencontré des peuples humains et tenté de comprendre leurs mœurs. Idéalement, il devra amener certains d'entre eux à réfléchir sur leur condition et les conduire à coexister avec les autres races.

Cinquième niveau : Vénérable

Il faut avoir développé une grande harmonie pour oser prétendre à ce rang. L'Élu doit posséder une Empathie supérieure à 9 et un Physique supérieur à 6. De plus, sa Tendances Dragon doit être à 5 et ses deux autres Tendances à 0, sans aucun Cercle noirci.

On attend d'un personnage qui "postule" à ce niveau, qu'il ait fait œuvre de Messie au sein des différentes communautés. Il aura donc dû ramener – au moins – un Humaniste et un Fataliste dans le droit chemin – en réduisant à 0 les Tendances Homme et Fatalité d'autres personnages.

Faveurs,

épreuves et sanctions

Les enfants de Heyra entretiennent des relations de proximité avec leur Élu, au point d'en devenir parfois envahissants. Ils apprécient aussi les longs moments d'intimité avec leur compagnon. Dès lors, il n'est pas rare qu'ils poussent ces derniers à s'isoler momentanément de la présence des autres humains afin de pouvoir profiter pleinement du Lien qui les unit. Les fils insisteront aussi pour se réserver de longues périodes de "promenade" en milieu rural avec leur Élu. Enfin, afin que ce dernier sente toujours la présence du Lien, les jeunes dragons se plaisent à offrir à leur humain un familier.

LES FAVEURS DE HEYRA

En plus des Faveurs communes à tous les Élus, décrites dans le livre des règles, les Dragons de la Nature – et Heyra elle-même – sont capables d'offrir aux humains méritants des Faveurs plus rares et, bien souvent, plus puissantes. Celles qui suivent ne sonnent que quelques exemples dont le meneur de jeu pourra s'inspirer, car chaque Lien procure des bénéfices différents.

Les indications fixées entre parenthèses correspondent au niveau que l'Élu doit avoir

atteint pour espérer s'attirer ces nouvelles Faveurs – ce qui n'empêche donc pas un Élu du quatrième niveau d'obtenir, par exemple, une Faveur de niveau deux.

Premier niveau : Communion terrestre

En milieu rural, le personnage peut, en réussissant un jet de Mental + Volonté + Tendances Dragon contre une Difficulté de 20, s'enfoncer complètement dans le sol sur une dizaine de mètres de profondeur. Il emporte avec lui toutes ses possessions. Sous terre, il ne peut ni se déplacer, ni atteindre des cavités ou des nappes liquides. Il conserve une pleine conscience de ce qui se passe au dessus de lui et entend distinctement tout ce qui se dit. Lors de sa remontée, il réapparaît à l'endroit exact de sa communion.

Le personnage peut survivre ainsi en osmose avec la terre durant une journée complète + une journée par Niveau de Réussite, sans devoir se nourrir ou s'abreuver. Il récupère ses Blessures au rythme normal, comme s'il passait une nuit de repos. Au-delà de cette période, la remontée est automatique car Heyra ne veut pas assister au suicide de ses enfants.

Deuxième niveau : Murmures forestiers

L'Élu peut hanter l'esprit d'un humain en effectuant un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté variable de 10, si la cible est un compagnon, de 15 si elle est connue de vue ou de 20 si elle est inconnue. Chaque fois que la cible sera en milieu rural, les arbres, les plantes et les animaux adopteront un attitude agressive à son égard – sans pour autant l'attaquer ou lui nuire physiquement. De plus, la victime aura le sentiment que la faune et la flore lui murmurent des menaces à l'oreille. Tous ses jets de Mental et de Social impliquant la concentration, la confiance ou la réflexion voient leur Difficulté augmentée de 5. De plus, une nuit de repos ne permet de récupérer que la moitié de ses points de magie.

Le malaise dure 1 journée + 1 par Niveau de Réussite, mais si le personnage reste proche de sa cible, il dure tant que l'Élu le désire. Il est possible d'affecter plusieurs personnes en même temps.

Deuxième niveau : Pacte naturel

En réussissant un jet de Mental + Empathie + Tendances Dragon contre une Difficulté variable, l'Élu peut obtenir de Heyra la faveur de soigner un mal, quel qu'il soit, en échange d'un service qu'il devra ensuite rendre à la

nature. La Difficulté du jet est déterminée par le mal en question :

15 : Égratignure, Blessure Légère, trouble physique mineur, entorse, malaise.

20 : Blessure Grave, empoisonnement, trouble physique important, fracture.

25 : Blessure Fatale, trouble physique majeur, membre coupé.

30 : Organe détruit, Blessure Mortelle – si la Blessure a été provoquée il y a moins d'1 tour par niveau de Lien du personnage.

Cette Faveur ne peut être réutilisée qu'une fois que le personnage s'est acquitté de sa dette – qu'il appartient au meneur de jeu de fixer, en accord avec l'importance de la faveur accordée. Par exemple, l'Élu peut avoir à planter une simple pousse d'arbre, à bâtir un village ou à éliminer une créature nuisible d'une forêt.

Troisième niveau : Stase de vie

En milieu rural, l'Élu peut s'étendre à même le sol et ralentir son métabolisme à l'extrême. Dans cet état de catalepsie et de pure communion avec Mère Nature, le personnage voit son organisme se régénérer. Tant que dure la stase, il ne doit ni se nourrir ni boire, et aucun animal ou dragon ne lui portera préjudice.

Le personnage entre en stase en réussissant un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 15. La stase dure normalement 7 jours et lui permet de récupérer de toutes ses blessures. Chaque Niveau de Réussite réduit la stase d'une journée.

Quatrième niveau : L'Écorce du grand chêne

Grâce à cette Faveur, l'Élu méritant peut graver dans la mémoire de la Terre les plus importantes de ses actions. Chaque fois qu'il accomplit un acte de bienveillance, en défendant un animal faible ou en détruisant une créature corrompue, par exemple, le personnage peut effectuer un jet de Mental + Empathie + Tendances Dragon contre une Difficulté de 20. Un jet réussi lui confère une case de Mort supplémentaire + 1 par Niveau de Réussite. Ces cases disparaissent définitivement une fois qu'elles sont utilisées et l'Élu doit attendre de les avoir toutes effacées pour bénéficier de nouvelles. Pour symboliser son acte, il doit en effet procéder à un long rituel de symbiose et planter un arbre sacré au cœur d'une forêt, en compagnie de son homologue draconique.

La Difficulté du jet peut être augmentée ou diminuée de 5 en fonction de l'acte de l'Élu, mais le meneur de jeu reste seul juge du

mérite du personnage – il peut donc tout à fait lui interdire l'usage de cette Faveur s'il trouve son acte trop insignifiant.

Les cases sont immédiatement effacées si l'arbre de l'Élu vient à être détruit. C'est sans doute pour cette raison que peu d'Élus partagent leur secret...

SANCTIONS ET INTERDITS

Les Interdits de Heyra sont rigides, complexes et très difficiles à respecter :

La Loi du Noble Matériau : "Tu n'utilisera que les branches et les fruits de Nature." L'Élu doit abandonner l'usage des produits métalliques et des instruments modernes. Seules les fibres naturelles, le bois, les plantes et les outils et armes traditionnelles sont dignes d'intérêt à ses yeux.

La Loi de l'Équilibre : "Chacun de tes actes doit être suivi de sa contrepartie." Chaque action est susceptible de dérégler l'équilibre du Royaume de Kor. Dès lors, elle nécessite une prise de conscience et une réalisation de l'acte complémentaire, qui ramènera l'équilibre. Par exemple, si l'Élu vient à tuer une vie, il devra en sauver une autre en échange.

La Loi Primordiale : "L'homme n'est pas le plus digne de mes fils." Aux yeux de Heyra, l'humanité n'est qu'une race comme une autre, les oiseaux, les plus modestes des mammifères, etc. À ce titre, ses Élus ne doivent jamais privilégier l'homme à l'animal – sous toutes ses formes – et auront à cœur de défendre le règne animal.

LES SANCTIONS

Heyra tente toujours d'être juste dans les sanctions qu'elle inflige. Elle étudie longuement les fautes commises et émet, de façon impartiale, des jugements irréversibles touchant tantôt l'Élu, tantôt son compagnon draconique, tantôt les deux. Cependant, Heyra reste aussi imprévisible que la nature ; ces jugements sont à la hauteur de l'amour qu'elle porte à ses protégés. Ils sont donc violents, déstabilisants et marquent à jamais celui qui les subit. Il n'est pas rare qu'elle tue de ses propres crocs un de ses enfants et son Élu, si la faute de ses derniers a nui à l'équilibre du royaume.

Heyra n'est pas partisane des sanctions inutiles et directes. Elle aime qu'une punition dure et fasse réfléchir le pénitent afin que plus jamais il

ne commette d'erreur. Dès lors, elle éprouve un faible pour des quêtes longues et harassantes. Cependant, elle peut aussi prendre des dispositions plus expéditives, mais celles-ci seront toujours spectaculaires : suppression définitive d'une Faveur, rétrogradation de plusieurs niveaux de Lien, expulsion de la caste, etc.

L'APPEL AU DRAGON

Quelle que soit la distance, un dragon ressent toujours l'appel de son compagnon et peut évaluer l'urgence de cet appel. Les effets d'un appel doivent être évalués selon les motivations de l'Élu et en effectuant un jet de Mental + Empathie + Tendance Dragon contre une Difficulté de 10. Chaque Niveau de Réussite obtenu par le personnage définit les conditions dans lesquelles le dragon accepte de se déplacer. Il est toujours possible de dépenser des points de Maîtrise pour augmenter les chances de réussite, mais en aucun cas de faire appel aux Tendances.

Échec : Le dragon entend l'appel mais ne juge pas utile de se déplacer. Certains fils de Kroryn, fougueux et irascibles, peuvent interpréter un tel appel comme une provo-

cation et se venger de leur compagnon lors de leur prochaine rencontre.

Réussite simple : Le dragon ne se déplace que s'il juge le danger mortel.

1 Niveau de Réussite : Le dragon répond à l'appel par un bref message télépathique. Si l'Élu est au calme, la communication peut se prolonger un nombre de minutes égal au résultat du jet. Le dragon se déplacera si les motivations de l'appel font part d'un danger ou d'une urgence.

2 Niveaux de Réussite : Le contact télépathique s'établit instantanément et le dragon peut prodiguer des conseils à son compagnon. Cependant, il ne se déplacera que selon l'urgence de la situation.

3 Niveaux de Réussite : En plus du contact télépathique automatique, le dragon peut utiliser le Lien pour conférer une partie de sa puissance à l'Élu – soins, conseils tactiques, facultés ponctuelles, etc. Si l'Élu le lui demande, il acceptera de se déplacer.

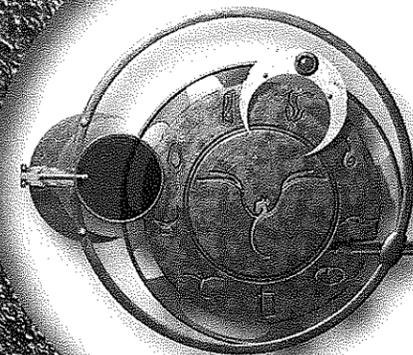
4 Niveaux de Réussite et + : Le dragon fait tout pour venir en aide à l'Élu.

La mort d'un compagnon

Lorsqu'un Élu de Heyra décède, tous les enfants du Grand Dragon de la Nature, ainsi que leurs Élus respectifs, ressentent la perte d'un de leur proche et le déséquilibre qui en découle. Une courte période de deuil et de tristesse – une journée par Niveau du Lien de l'Élu disparu – anime tous les membres de la lignée draconique. Les autres Élus ressentent cette perte comme s'il s'agissait de leur mère – ou pire, de leur propre enfant – et, durant cette période, seront plus sensibles au monde qui les entoure – Empathie + 2.

Le dragon qui a perdu son compagnon exprimera son deuil par deux actes. Tout d'abord, il cherchera le corps de son Élu pour le dévorer et ainsi retrouver un peu de son équilibre perdu. Il remplace dans son âme le Lien perdu par la chair ingérée. D'autre part, il mettra tout en œuvre pour restaurer l'équilibre qui vient d'être perturbé. Pour ce faire, il tentera de comprendre les causes de la mort de son Élu et, éventuellement, tentera de le venger ou réparer le préjudice que ce dernier aurait causés. Lorsque le compagnon draconique décède, l'Élu est envahi d'une vague d'amertume et d'un désir de réparation. Dans ce cas aussi, la lignée est en deuil, mais les Élus ressentent ce deuil de façon très agressive et ont les nerfs à fleur de peau – Empathie -2. Lorsque le compagnon restant aura pu surmonter son mal-être – trois journées par niveau du Lien – il n'aura de cesse de vouloir faire le bien – ou du moins ce qu'il croit être le bien – dans son entourage en vue d'apaiser la douleur de Mère Nature.

L'AVENTURE



LES PORTES CÉLESTES

Et pendant ce temps-là... à Griff
Des rumeurs récentes racontent que les dirigeants de l'Inquisition seraient de plus en plus inquiets de la situation de la ville de Griff. Ils verraient en effet d'un très mauvais œil les trois Tendances coexister tranquillement au sein d'une même ville. Certains prétendent que l'Inquisition s'apprêterait à prendre rapidement des mesures pour faire en sorte que Griff ne devienne pas un exemple pour corrompre d'autres cités.

Et pendant ce temps-là... à Kali
Des voyageurs racontent qu'un puissant mage fataliste serait parvenu à lever la plus importante armée de morts-vivants de tous les temps. Ces mêmes voyageurs semblaient émettre des réserves quant à la possibilité que les forts du Royaume de Kar puissent résister à une telle armée.

Aux confins de la Forêt de Solor vit une race étonnante. Nommée akantar par les hommes qui foulèrent le sol de Kor, lorsque le monde était encore jeune, il s'agit d'une race insectoïde qui suit une organisation proche de celle des fourmis. Les travailleurs creusent de profondes galeries souterraines au cœur desquelles vit le reste de la tribu. Les guerriers assurent la sécurité de la ruche, la protégeant des nombreux prédateurs qui vivent dans la forêt. Mais le membre le plus étonnant de cette communauté est la reine. Physiquement très différente du reste des membres de la ruche, il s'agit d'une créature d'une très grande beauté, étrange et envoûtante. Si les akantars semblent avoir le même niveau intellectuel que d'autres communautés d'insectes, la reine en revanche est dotée d'une intelligence fine et de grande qualités empathiques. Sous la direction d'une telle créature, les akantars sont devenus des créatures pacifiques et importantes à l'équilibre de la forêt. Les différentes ruches ne se font pas la guerre mais vivent en harmonie les unes à côté des autres. Les akantars se nourrissent de déchets, de créatures mortes et de différents fruits et légumes. Depuis que les premières reines sont apparues, il y a quelques centaines d'années de cela, elles sont devenues des créatures éminemment pacifiques et discrètes. Certains voyageurs racontent qu'ils auraient été sauvés par l'arrivée impromptue de créatures semblables à un croisement géant entre un scorpion et une mante religieuse, alors qu'ils étaient assaillis par de dangereux prédateurs. Certaines âmes pures racontent même qu'il leur aurait été permis d'entendre le chant féerique et apaisant des reines akantar.

“ La créature était belle comme seule peuvent l'être des êtres magiques et merveilleux. Je ne pouvais m'empêcher de me laisser bercer par cette musique si douce et si belle

qui émanait d'elle, je ne pouvais quitter des yeux ce chatoiement féerique de lumières multicolores, je ne pouvais éviter de respirer ces douces fragrances.

La caravane est restée trois jours dans le village et chaque jour je suis retourné voir cette créature fabuleuse, comme d'ailleurs tout le reste du village. Tout l'argent que j'avais accumulé au cours de dix longues années de labeur, tout les biens que mes défunts parents m'avaient laissés à leur mort, tout ce que je pouvais vendre m'a servi à payer le droit de pouvoir assister à ce spectacle quelques heures de plus.

Depuis maintenant une semaine, la caravane nous a quittés et la créature est sortie de ma vie. Depuis une semaine, je ne peux empêcher mes larmes de couler lorsque je repense à ces moments si doux et si paisibles. Je sais que cette chose était vivante et je sais qu'elle cherchait à apaiser nos peines. Aujourd'hui, je suis à nouveau un homme pauvre, mais aujourd'hui je suis aussi un homme nouveau car je sais qu'il existe des choses plus importantes que l'or ou l'argent.

Ce matin, les insectes ont attaqué. Il ne reste plus rien du village et je n'ai la vie sauve que parce que je me trouvais à la rivière pour chercher de l'eau au moment où ils sont arrivés. Je sens intimement et de manière viscérale qu'ils sont en colère et qu'ils veulent se venger du mal que nous leur avons fait. Cette dernière phrase m'amuse, je leur prête des sentiments humains alors qu'ils ne sont rien d'autre que des insectes géants, tout droit sortis de cette forêt maudite. Et pourtant, je suis comme convaincu qu'une intelligence et une douleur sourde les animent.

Je les entends désormais et je sais qu'ils reviennent achever ce qu'ils ont commencé. Mais peu m'importe désormais de mourir, car une créature magique m'a ouvert les portes célestes. ”

VOYAGE AU CŒUR de l'inconnu

Les personnages vont être engagés afin d'accompagner un vaillant érudit dans la Forêt de Solor. C'est sur le chemin de l'aventure que la magie de Kor va leur être dévoilée, lors d'une escale en Pomyrie, à la vue d'une créature de pure beauté.

NOUS SERONS DONC LES PREMIERS
Ellenius Mardonal est un riche et excentrique érudit. Il désire ardemment monter une expédition afin d'aller explorer certaines vieilles ruines qui seraient censées exister au plus profond de la mystérieuse Forêt de Solor. Or, le monde étant bien fait, il s'avère que ce vaillant érudit recrute actuellement les membres de son expédition dans la ville même où se trouvent actuellement vos personnages. À n'en pas douter, il serait très satisfait de pouvoir compter dans ses rangs un groupe d'Élus capables et motivés. Pour ce qui est des motivations, Ellenius est un homme riche qui sait à quel point une bourse bien remplie peut motiver de nombreux hommes à risquer leur vie, il sera donc aisé de trouver un arrangement satisfaisant toutes les parties - attention cependant, car c'est un érudit, mais aussi un excellent négociateur... Comment croyez-vous qu'il a pu faire fortune ?

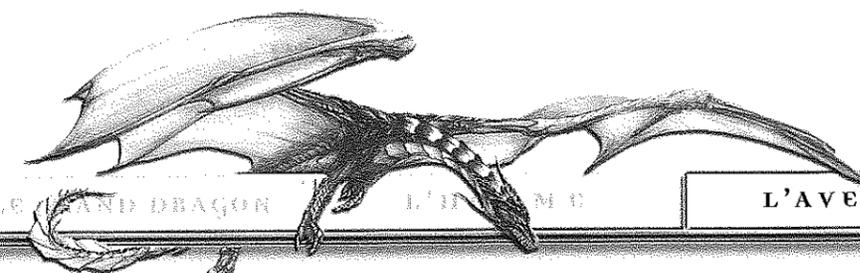
En plus d'Ellenius et des personnages, la caravane regroupe une dizaine d'hommes et de femmes. Il s'agit pour l'essentiel de combattants, mais aussi de quelques érudits et voyageurs servant de guides. Selon l'endroit où se trouvent vos personnages, le voyage jusqu'à la Forêt de Solor devrait prendre plus ou moins de temps. Quoi qu'il en soit, et à moins que vous ne le désiriez, aucun élément particulier ne viendra gêner la progression de la caravane de l'érudit.

Si les personnages font un grand voyage, n'hésitez pas cependant à utiliser quelques événements décrits dans “ Et pendant ce temps... ” afin de leur montrer que l'histoire du monde suit son cours et qu'il ne se contente pas de tourner autour d'eux. Cela peut aussi être le parfait moment pour intégrer un scénario de votre cru. À la question de savoir pourquoi il désire se rendre dans la Forêt de Solor, Ellenius expliquera calmement que des années de

recherches lui ont permis d'apprendre que des hommes avaient vécu en ce lieu il y a des centaines d'années de cela. Ils y auraient bâti des cités magnifiques en harmonie avec la nature. Mais certains textes parlent d'une terrible malédiction qui aurait frappé ces hommes. En punition d'une atrocité commise volontairement, les textes anciens racontent que la forêt se serait refermée sur eux sans que nul ne puisse lui échapper. C'est depuis ce jour que la Forêt de Solor est devenue un lieu si dangereux. Ellenius espère pouvoir découvrir les ruines des certaines de ces anciennes cités afin de pouvoir tenter de comprendre exactement ce qui aurait pu se passer. Si on lui fait remarquer que bien des gens ont tenté d'y aller avant lui et que bien peu en sont revenus, il ne se démontera pas et se contentera de faire remarquer que ce n'est pas parce que personne n'en a été capable que lui ne le sera pas...

LE PLUS EXTRAORDINAIRE DES SPECTACLES
La petite troupe est entrée en Pomyrie depuis déjà quelques jours. Le voyage y est grandement facilité car les axes routiers sont entretenus et la population est accueillante et chaleureuse. Il ne reste plus que deux jours de route à parcourir avant d'arriver à l'orée de la forêt et Ellenius a donc décidé de laisser la troupe prendre un peu de repos dans une agréable petite ville marchande. C'est l'occasion pour les personnages d'aller chiner parmi les nombreux étalages colorés et abondamment fournis du marché ouvert, avant de quitter définitivement toute trace de civilisation. Libre à vous d'organiser quelques petites rencontres en ville - avec d'autres élus, des représentants d'une autre étoile ou de la même, des brigands ou de simples pickpockets... Très vite, cependant, les personnages pourront apprendre que la ville est en émoi depuis l'arrivée récente d'une troupe de bateleurs. Nombreux seront les habitants des lieux qui pourront vanter l'extraordinaire spectacle donné par cette petite troupe. Chaque soir, il faut croire que la ville entière se bat pour réussir à obtenir des places qui se vendent à prix d'or au marché noir. Quelques pièces bien placées devraient permettre à vos personnages d'assister au spectacle. Si jamais ils ne s'y intéressent pas plus que cela, curieux de savoir ce dont il s'agit, Ellenius s'occupera de se procurer des places pour tous les membres de sa petite caravane.

Et pendant ce temps-là... dans la Forêt Mère
D'étonnants récits parviennent de la Forêt Mère. Des voyageurs racontent que certains monastères reculés seraient tombés aux mains des adeptes de Kalimsshar. Le plus inquiétant étant que les Prodiges qui vivent en ces lieux n'auraient pas été simplement éliminés, mais plutôt corrompus. Bien évidemment, tous les Prodiges qu'il est possible de rencontrer nient qu'une telle corruption puisse exister et ils répètent fièrement qu'ils restent la seule caste capable de résister aux pouvoirs de corruption du Neuvième Dragon.



Les Akantar (guerriers)

Les guerriers Akantar sont plus proche du scorpion que de la mante religieuse. Leur rôle est de protéger la tribu contre les attaques extérieures des nombreux prédateurs vivant dans la forêt. Ils sont par nature voués à sacrifier leur vie pour protéger celle de leur reine. Ces créatures seront donc de redoutables monstres tant qu'ils seront incapables d'entendre les chants d'apaisement de leur reine.

Taille : 1 m 40
Poids : 70 kg
Habitat : Forêt de Solor
Régime : Omnivore

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

Physique : 9 Mental : 2
Manuel : NA Social : NA

Armure : 16 Init. : 3d

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

Compétences : Courir 5,
Dard 7 (dommages FOR+8),
Griffes 7 (dommages FOR+5),
Morsure 8 (dommages FOR+6),
Esquive 4

Les Akantar (ouvriers)

Les travailleurs sont de véritables urbanistes de la forêt. Ils creusent de profondes galeries où vit la tribu la plus grande partie de la journée. Mais ces créatures sont aussi les véritables gardiens de la forêt. Les travailleurs Akantar ont pour charge de préserver le lieu où évolue la tribu, ainsi ils soignent les arbres malades en appliquant leur salive (une pâte collante dont ils se servent aussi pour construire leurs tunnels) afin de cauteriser des plaies importantes (branches

Le soir même, ce sont donc des centaines de personnes qui s'amoncellent à l'entrée d'un petit chapiteau peu reluisant. De nombreux combattants semblent avoir été recrutés par les bateleurs afin de canaliser la foule et d'éviter les débordements. Les personnages pourront donc prendre place sur des petits bancs de bois inconfortables entourant une piste couverte de sciure. Soudain, le plus complet silence se fera, chaque spectateur semblant attendre avec impatience le début du spectacle. Quelques notes résonneront alors de derrière un rideau. Des notes cristallines et claires, des notes qui sauront immédiatement percer le cœur de l'auditoire, toucher l'âme des spectateurs. Rien de ce que les personnages pourront avoir vécu ne les aura préparé à une telle beauté. C'est sur ce fond sonore féerique et enchanteur que se déroulera un spectacle de bateleur fort classique. Puis, alors que le spectacle touche à sa fin, les personnages pourront sentir le public retenir son souffle. Comme si toutes ces personnes n'avaient vécu leur vie que dans l'attente du moment à venir. Alors, un rideau sera doucement levé, et un déluge de lumières multicolores viendra baigner le chapiteau. Les personnages pourront, pour la première fois, contempler la source de la musique qui les berce depuis le début du spectacle.

La créature présentée comme une "mante harmonique" est un insecte haut de plus de deux mètres et semblable à une mante religieuse dotée d'ailes diaphanes. De sa carapace jaillit une explosion lumineuse et multicolore. La créature émet une douce musique et un parfum plus envoûtant encore. Plus étrange, certains personnages pourraient avoir l'impression - jet d'EMP contre un ND 15 - que la créature est à même de contrôler quelque peu l'état d'esprit du public. Après cette apothéose finale, le rideau retombera et la musique cessera doucement.

Les personnages, comme le reste du public, ressortiront éreintés mais calmes et sereins. Il sera impossible de revoir la créature, mais les personnages devraient pouvoir rencontrer des membres de la troupe de Sabraël Kin - notamment Ashani ou Qelp.

en terre étrangère

La troupe d'Ellenius reprendra la route le lendemain. La Forêt de Solor apparaît rapidement et c'est au cœur de cette mer de verdure que les personnages découvriront finalement les origines de la "mante harmonique".

LA FORÊT DE TOUS LES DANGERS

Le lendemain matin du spectacle les personnages reprennent donc la route en compagnie du reste de la troupe d'Ellenius. Faites-leur ressentir l'état d'esprit particulier des gens qui les accompagnent. Contrairement à ce qui se passe d'ordinaire, nul ne parle, chacun semble perdu dans ses pensées. Même Ellenius, d'ordinaire si volubile, reste curieusement discret. Si chacun semble bien plus paisible, tous paraissent aussi particulièrement tristes. D'ailleurs, si les personnages ne réussissent pas un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 20, ils éprouveront le même sentiment de perte, l'idée qu'ils ont eu un avant-goût du paradis maintenant disparu. D'un autre côté, pour encore quelques jours (10 - Volonté), les personnages atteints de troubles mentaux ou comportementaux ne les éprouveront plus - frénésie, appel de la bête... La vision de la veille semble avoir profondément marqué chaque membre de la petite expédition.

Deux jours plus tard, les personnages arriveront en vue de la Forêt de Solor. Durant leur voyage, ils auront pu traverser des villages vraisemblablement marqués par le passage de la troupe de bateleurs de Sabraël Kin.

La Forêt de Solor est imposante et inquiétante. Les arbres y sont gigantesques et la végétation luxuriante semble défier les intrus. De nombreux villages de bûcherons entourent toute la forêt. Le bois ne manque certainement pas puisqu'un arbre coupé le matin mesure à nouveau plus de deux mètres le lendemain. Les hommes qui vivent en ces lieux ne manquent donc pas de travail. Ils assurent aussi la sécurité de la Pomyrie en empêchant certaines créatures monstrueuses de quitter la forêt. De ce fait, les villages frontaliers ressemblent plus à de petites enclaves fortifiées qu'à de simples camps de bûcherons.

Lorsqu'Ellenius exprimera son désir d'entrer dans la forêt, les personnages pourront remarquer aisément les sourires entendus des bûcherons. Vraisemblablement ils sont persuadés qu'Ellenius et les siens ne sont qu'un groupe de fous de plus, des individus suffisamment stupides pour oser braver l'un des endroits les plus dangereux et les moins connus de Kor.

Sur place il sera possible d'acheter du matériel - cordes, gourdes, haches, machettes, huile inflammable... - si les joueurs ne l'avaient pas fait plus tôt.

LA NUIT VÉGÉTALE

Pénétrer dans la forêt est en soi un exploit. Aucune route n'offre une voie de passage aisée, aucun chemin ne vient faciliter la progression des personnages. Il est nécessaire de se frayer un chemin à grands coups de machette et de hache. Lorsque la nuit tombe enfin, la petite troupe est épuisée alors qu'elle n'a pas dû progresser de plus d'une poignée de kilomètres. Alors qu'ils préparent le bivouac, les bruits de la forêt se font plus clairs et plus distincts. Ce ne sont que crissements, grincements et chuchotements, froissements de feuilles, craquements et hurlements. Il suffit qu'une couverture ou un sac soit posé à terre pour qu'aussitôt une myriade d'insectes vienne se faufiler à l'intérieur en quête de chaleur ou de nourriture.

L'ambiance oppressante des grands arbres millénaires se fait sentir autour du feu qui paraît éclairer moins fort qu'à l'accoutumée. Pensez à faire référence à tous les sens de vos personnages. Décrivez leur les bruits, mais aussi les innombrables variations de couleurs dans les feuillages et les fleurs, la chaleur moite qui règne en ces lieux, les multiples odeurs et parfums qui règnent ici - humus en décomposition, parfum de fleurs, de carcasses d'animaux, du brouillard d'eau soulevé par une cascade proche...

Cet endroit est un lieu de mystères, l'un des rares lieux inviolés par l'homme dans le Royaume de Kor. C'est aussi un endroit dangereux : ne vous privez donc pas de multiplier les rencontres désagréables :

-Alors qu'il pénètre dans une petite clairière, le groupe est assailli par une tribu native de la forêt. Les assaillants utilisent des fléchets empoisonnés destinés à endormir ou à paralyser leurs adversaires. Bien évidemment, ces charmants individus n'ont rien contre le cannibalisme.

-La troupe entre sur le territoire de chasse de l'un des plus terribles prédateurs de la forêt. Il s'agit d'une sorte de tigre doté de griffes métalliques capables de déchirer aisément la plus solide des armures et au pelage étonnant lui permettant de se fondre parfaitement avec son environnement. L'animal devrait parvenir à éliminer quelques membres de l'expédition avant d'être abattu ou capturé - à noter que son pelage conserve, en partie, son étonnante faculté et qu'il devrait pouvoir se vendre un bon prix. Et qui sait si l'animal n'était pas une femelle attaquant pour protéger un groupe de quelques petits - à vous de décider s'il est pos-

sible de les dresser ou s'ils resteront définitivement sauvages et finiront par sauter à la gorge de leur "maître" le jour où il s'y attendra le moins.

Ce n'est qu'après quelques jours particulièrement éprouvants et quelques nuits inquiétantes que la troupe finira par débarquer dans un amoncellement de ruines.

DÉVORÉS PAR LA FORÊT

Il apparaît rapidement que la troupe se trouvait sur le site des ruines depuis déjà de nombreuses heures, mais le volume de végétation attaché aux vieilles pierres est tel qu'il est difficile de s'en rendre compte. Dès qu'Ellenius aura découvert ce qui semble être le plus important bâtiment des lieux, il fera installer le campement et débutera ses études. Se contenter de regarder le vieil homme fouiller les lieux est vite lassant. Rapidement, les membres de la troupe qui ne sont pas affectés à des tâches particulières en profitent pour tenter de se reposer ou pour aller visiter, en petits groupes, les alentours.

Cependant, ces ruines ne sont pas non plus sans danger, et vos personnages feraient bien de s'en souvenir :

-Alors qu'ils visitent les ruines, l'un d'entre eux tombe et le sol se dérobe sous ses pieds. Après une chute de plus de dix mètres, à peine ralentie par de nombreuses racines, le personnage atterrit dans une salle immense dont les parois se perdent dans l'obscurité. Dix centimètres d'un liquide violet, pâteux et collant recouvre le sol de la salle. Ici réside une étrange araignée. Haute de plus d'un mètre, c'est elle qui sécrète le liquide qui baigne la salle. Elle se déplace en effectuant des bonds impressionnants de plusieurs mètres de haut. Elle découvrira vite la présence d'intrus, ce qui tombe bien puisque justement elle avait faim. Le liquide violet est une colle des plus inconfortables pour combattre - Diff. +5 à +10 selon votre humeur. Au fait, je parlais d'une seule araignée ?...

-En fouillant un peu, il sera possible de découvrir une porte - il faudra de nombreux efforts et beaucoup de courage pour parvenir à l'ouvrir - menant à une crypte sèche et inhabitée. Elle abrite une impressionnante bibliothèque - Ellenius manquera de faire une syncope en découvrant cet endroit. Libre à vous de décider du

brisées...) et en les débarrassant de leurs parasites, ils s'occupent aussi de nettoyer les cours d'eau des nombreux débris qui risqueraient de créer des bassins de retenue et qui pourraient ainsi mettre en péril la survie les tunnels.

Taille : 1 m 20
Poids : 50 kg
Habitat : Forêt de Solor
Régime : Omnivore

FOR	6	RES	8
INT	3	VOL	6
COO	7	PER	6
PRE	NA	EMP	8

Physique : 7 Mental : 2
Manuel : 7 Social : NA

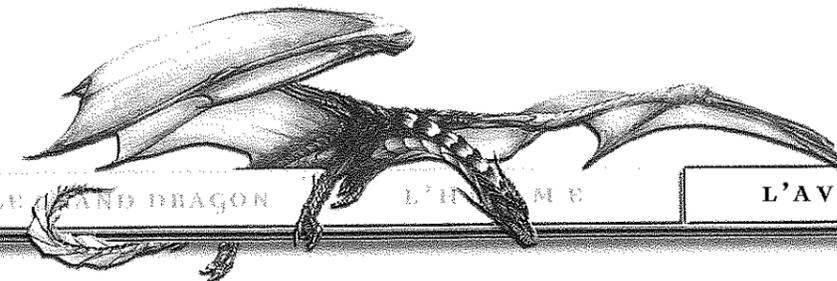
Armure : 6 Init. : 3d

Seuils de blessure
Blessé (01-30) 000
Mort (31+) 0

Compétences :
Architecture 6, Courir 5,
Esquive 4, Griffes 5 (dommages FOR+3),
Morsure 5 (dommages FOR+4)

Les Akantar (la reine)

La reine Akantar est une créature insétoïde de plus de deux mètres de haut. Elle pourrait faire penser à un croisement entre une mante religieuse et une fourmi. Sa carapace semble composée de milliers de petits fragments colorés dont émanent régulièrement des émissions lumineuses. Deux grandes ailes diaphanes s'étendent dans son dos. Bien trop fragile pour lui permettre de voler, ces ailes lui servent à contrôler l'émission de phéromones destinées aux autres Akantar de sa tribu. La forme particulière de ses mandibules lui permet d'émettre une variation infinie de bruissements, de plus la reine Akantar a la possibilité d'émettre des sifflements variés et harmonieux en expulsant de l'air par une dizaine de petits orifices



contenu des lieux – ouvrages historiques, magiques, humanistes, fatalistes, draconiques, rédigés en une langue oubliée...

DES CRIS DANS LA NUIT

Alors qu'ils montent la garde, les personnages pourront entendre des cris vraisemblablement humains. Il semble qu'ils proviennent d'un endroit éloigné de quelques centaines de mètres.

S'ils décident d'aller voir ce qui se passe, ils pourront observer deux jeunes natifs humains de la forêt combattre un croisement géant entre une mante religieuse et un scorpion. Les jeunes ont visiblement le dessous, l'un d'entre eux se fera d'ailleurs couper en deux par les terrifiantes pinces de la créature sous leurs yeux. Il est évident que s'ils n'interviennent pas, le deuxième combattant ne devrait pas tarder à subir le même sort.

L'animal est bien sûr un guerrier akantar rendu fou par la perte de sa reine.

S'ils viennent en aide au jeune homme, il leur sera alors possible de tenter de sympathiser avec lui. Il faudra faire preuve de diplomatie, de patience et de délicatesse. Le jeune guerrier parle un dialecte proche de celui de personnages. Suffisamment proche en tout cas pour permettre quelques échanges. Il se nomme Otolann et se proposera de mener les personnages jusqu'à son village tout proche. Il pourra rassurer le groupe en expliquant que, contrairement à certains de leurs voisins, sa tribu ne pratique pas le cannibalisme. Libre à vous d'organiser une arrivée dans la tribu indigène dans le plus pur style des grands films d'exploration.

Les compatriotes d'Otolann sont des gens simples et heureux, ils seront chaleureux et accueilleront bientôt la petite troupe d'Ellenius comme si elle faisait déjà partie de la tribu. Rapidement, le chef de la tribu exprimera son désir de parler au petit groupe de nouveaux venus. La réunion aura lieu dans une petite tente richement décorée.

« Mon peuple souffre car la forêt souffre. Il y a quelques lunes de cela, des hommes de votre peuple sont venus ici afin de capturer la paix de la forêt. Ils s'en sont pris à la plus pure et à la plus bénéfique des créatures de Solor.

Depuis, la forêt pleure sa perte, et les akantar deviennent fous maintenant que la musique de paix ne les accompagne plus. Ne vous y trompez pas, je ne m'inquiète pas pour nous. La forêt guérit très vite de toutes les blessures. Mais je m'inquiète pour votre

peuple, pour les inconscients qui ont provoqué la colère des akantars. Plusieurs de mes chasseurs ont confirmé qu'une ruche est partie à la recherche de sa reine et rien ne saurait l'arrêter. Ce sont plusieurs centaines de guerriers et autant d'ouvriers qui sont partis pour votre monde. Et ils détruiront tout sur leur passage tant qu'ils n'auront pas trouvé leur reine... ou la mort.

Il faut que vous préveniez les vôtres et, si possible, il faut que vous libériez la reine akantar afin de redonner la paix à ces nobles créatures. »

Les personnages pourront donc apprendre les choses suivantes :

–La nature des akantar et le fait que cette tribu a toujours vécu en harmonie avec ces étranges insectes. Le chef pourra ainsi expliquer qu'il n'est pas rare que des guerriers akantar viennent les protéger lors de raids orchestrés par des tribus cannibales.

–La description de la reine, qui correspondra parfaitement à la description de la « mante harmonique ».

–Le terrible danger représenté par une ruche akantar qui n'est plus soumise au chant de paix de la reine.

Enfin, le chef de la tribu demandera à Otolann de mener les personnages chez leurs amis afin que la petite troupe d'Ellenius comprenne le lien qui unit les akantars et la forêt. C'est ainsi qu'après une ou deux heures de marche, les personnages pourront arriver devant quelques grottes ouvrant vraisemblablement sur un réseau de galeries souterraines. Otolann y entrera sans montrer la moindre appréhension. C'est au plus profond de ces tunnels que les personnages pourront découvrir une nouvelle reine, en tout point semblable à celle qu'ils ont pu rencontrer en Pomyrie. Cependant, ils pourront constater une différence notable. Le chant de paix de cette reine est porteur de bonheur et de joie, il exprime le renouveau de la nature, le foisonnement de la vie. Il est tout aussi envoûtant, mais bien moins triste. C'est un chant porteur d'espoir et de paix. La chose la moins curieuse n'est certainement pas de pouvoir ainsi côtoyer des guerriers akantars sans courir le moindre risque.

Ellenius sera le premier à pousser les personnages à réagir et à partir prévenir les habitants

de la Pomyrie. Il restera sur place pour poursuivre ses recherches en compagnie du reste de la troupe et avec l'aide des habitants du village.

Retour à la civilisation

Les personnages vont donc devoir courir contre le temps. Une horde d'akantars en colère s'abat sur la Pomyrie et se retrouve peu à peu guidée vers les plus grandes villes tandis que la caravane de bateleurs de Sabraël Kin continue ses représentations, ignorante du danger.

PREMIERS MASSACRES

Pour sortir de la forêt, les personnages pourront se faire aider par Otolann et d'autres membres de la tribu. Et de fait, cela simplifiera grandement les choses. Otolann semble savoir parler à la forêt et il est capable de la comprendre. La progression semble plus facile, les bêtes sauvages et les insectes sont moins nombreux... En bref, il ne leur faudra que trois ou quatre jours pour parvenir jusqu'à l'orée de la forêt. À vous de voir si vous désirez coller Otolann aux basques des personnages, mais je vous en prie, évitez à tout prix l'ambiance « Un Indien dans la ville ». En dépit de son jeune âge, Otolann est un individu sage et paisible, intelligent et perspicace. Il n'a rien du « bon sauvage » de film. Le premier village de bûcherons situé à la sortie de la forêt laisse découvrir un véritable carnage. Des trous béants s'ouvrent dans le sol, dévoilant de sombres et profondes galeries souterraines, des cadavres déchiquetés et décomposés jonchent le sol et parsèment les rues. Tous les bâtiments ont été réduits en miettes. Seuls quatre ou cinq corps d'akantars peuvent être découverts. Il apparaîtra rapidement que l'attaque a été fulgurante et qu'elle n'a laissé aucun survivant.

Otolann pourra expliquer qu'il est possible de rejoindre la caravane avant que trop de carnages ne soient perpétrés. En effet, la ruche ne se déplace que sous le sol, ce qui lui demande un certain temps. Il devrait donc être possible de tenter de rattraper le temps perdu. Les personnages vont ainsi traverser quatre ou cinq villages complètement ravagés avant d'arriver enfin dans une cité intacte.

Il leur sera alors possible d'apprendre que la caravane de Sabraël Kin poursuit son chemin vers les plus grandes villes de Pomyrie, et que sa réputation ne cesse de croître. Il leur faudra alors préparer l'évacuation des lieux ou une éventuelle défense – qui s'avérera probablement des plus inefficaces.

LA REINE AKANTAR

En poursuivant leur route rapidement, les personnages pourront donc arriver à la caravane avec un à cinq jours – 1d10/2 – d'avance sur la ruche akantar. C'est donc le temps qu'il leur reste pour parvenir à libérer la reine avant que la ruche ne vienne détruire la ville.

La caravane de bateleurs est désormais connue et reconnue. Nombreux sont les gens qui se déplacent pour le spectacle, et la ville dans laquelle elle se produit en ce moment est déjà une cité de belle importance. Tout le monde sait qu'il ne faudra pas longtemps avant que la troupe de Sabraël Kin et sa « mante harmonique » fasse le tour des plus grandes cités de toutes les nations de Kor. Beaucoup de gens pensent que même les Grands Dragons pourraient être émus par le chant de la mante.

Cette partie de l'aventure est probablement la plus ouverte de toutes, car plusieurs options s'offrent désormais aux joueurs. En voici quelques-unes, mais attendez-vous à devoir improviser en fonction des idées les plus farfelues de vos joueurs :

–Une discussion avec Sabraël Kin ne mènera à rien. Sa créature lui rapporte tant qu'il lui sera impossible de parvenir à concevoir l'idée de s'en séparer. Il cherchera à minimiser l'importance de la menace représentée par les akantars (« Mais comment voulez-vous que de si belles créatures puissent être dangereuses ? »). En bref, la méthode diplomatique ne sera certainement pas une alternative.

–Il sera possible de se faire engager dans le service d'ordre, de plus en plus important, de la troupe. Ainsi, les joueurs pourront peut-être contacter des bateleurs plus à même de comprendre le danger. N'oubliez pas, cependant, que ces gens sont désormais des drogués. L'idée de se passer de la beauté du chant pourrait bien leur être insupportable. C'est une occasion rêvée pour donner une ambiance d'espionnage et de paranoïa à votre aventure, les personnages devant s'aventurer de nuit entre les caravanes et les tentes en évitant d'être repérés et sans pouvoir décemment réduire définitivement un veilleur au silence – s'ils n'ont aucune pitié, n'en ayez aucune non plus, des actes meurtriers gratuits leur feront immédiatement gagner du Fatalisme.

Sabraël Kin

Caste : Commerçant (négociant)

FOR	4	RES	5
INT	8	VOI	7
COO	5	PIR	5
PRE	8	EMP	6
Physique :	4	Mental :	6
Manuel :	4	Social :	7
Chance :	8	Maîtrise :	2

Armure : aucune Init. : 3d

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

Interdit : La loi de l'ordre
Privileges : Notoriété, Psychologie, Ressources
Avantages : Conviction



Désavantages : Dettes, Obsession
Compétences : Armes contondantes 5, Bouclier 5, Diplomatie 7, Dressage 6, Éloquence 7, Marchandage 7
Équipement : Masse (d. 12+1d)

Sabraël Kin est un homme comblé et heureux. Ce petit être rondouillard et jovial cache un homme profondément ambitieux conscient d'avoir entre les mains le moyen d'accomplir les plus grands rêves qui le hantent depuis des années. Sabraël Kin s'est souvent fait humilier par ses collègues commerçants. Sa petite troupe n'ayant rien d'exceptionnelle, il n'est jamais parvenu à obtenir la reconnaissance à laquelle il aspire. Et voilà que le destin vient de mettre entre ses mains l'instrument qui lui permettra enfin d'être connu et reconnu dans tout Kor. Sabraël est convaincu que les portes de la fortune et de la gloire s'ouvrent désormais à lui et rien ne pourra lui faire accepter de se débarrasser de sa « mante harmonique ».

dotés d'obturateur se situant dans son dos.

La reine Akantar est une créature de toute beauté. Il émane d'elle une aura presque magique de sérénité et de douceur. Les sons merveilleux qu'elle émet pour communiquer sont à même de toucher le cœur du plus endurci des fatalistes. La myriade de lumières colorées émise par sa carapace est quasi-hypnotique et ne peut que laisser un observateur admiratif et pensif.

Cette créature est cependant bien plus qu'un animal. Elle est par bien des manières aussi intelligente qu'un être humain, même si cette intelligence ne se traduit pas de la même manière. Créature douce et paisible, elle est capable d'empathie et cherchera généralement à apaiser la douleur et la tristesse des êtres vivants l'entourant. Peu à peu la reine se meurt éloignée de sa tribu et de sa forêt natale. Elle porte en elle l'espoir de sa tribu, un ouf magnifique et luminescent.

Taille : 2 m 20
Poids : 50 kg
Habitat : Forêt de Solor
Régime : Omnivore

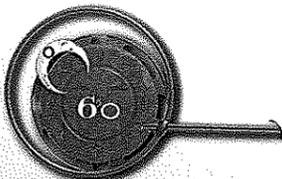
FOR	2	RES	2
INT	8	VOI	8
COO	5	PIR	9
PRE	10	EMP	10

Physique : 2 Mental : 8
Manuel : NA Social : 10

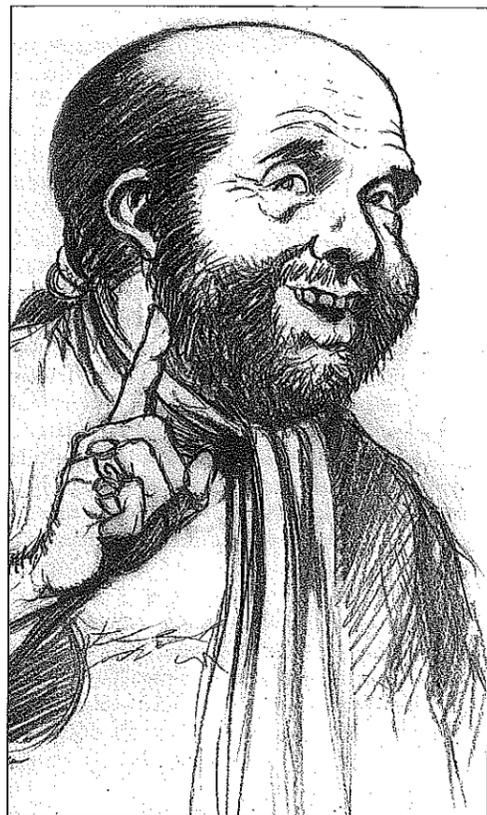
Armure : 5 Init. : 4d

Seuils de blessure	
Blessé (01-15)	OO
Mort (16+)	O

Compétences : Chant 10



Et pendant ce temps-là... dans les marches Alizées Quelques voyageurs racontent que des Humanistes, vivant reclus au cœur de l'une des baronnies des marches Alizées, seraient parvenus à concevoir une machine capable de voyager dans les airs. Une telle chose paraît bien impossible, mais quelques dragons de Brone et de Szyl sont partis enquêter et mettre un terme à de tels agissements, si cette rumeur devait s'avérer exacte. Du côté des factions humanistes, on raconte que quelques dragons de Khy seraient partis afin de venir en aide à de tels mécaniciens de génie.



-Tenter de sympathiser avec Ashani peut être un excellent moyen d'accéder jusqu'à la reine. Cependant, la chose sera loin d'être aisée. Il sera peut-être ainsi possible de constituer un petit groupe suffisamment intelligent pour comprendre le risque encouru par la cité.

-Il sera aussi possible d'envisager l'enlèvement de la reine akantar. Autant dire que la chose sera pour le moins difficile. Elle est soigneusement gardée et Qelp dort en permanence devant la porte de la grille. Qui plus est, si jamais les personnages parviennent à la libérer, il leur faudra ensuite parvenir à prendre la fuite avec - facile à trimbaler, une mante religieuse de deux mètres de haut...

-Les personnages peuvent essayer de faire appel aux autorités afin de libérer la pauvre créature. Mais il n'est pas dit que cette situation soit la plus simple non plus, ou qu'ils soient pris au sérieux suffisamment tôt pour éviter le raid des akantars.

Dénouement

En fonction des actions des personnages, plusieurs fins sont à envisager.

-Si les autorités de la ville tentent de contraindre Qelp et Sabraël Kin de leur remettre la reine akantar, il y a de fortes chances pour qu'ils la mutilent ou qu'ils la tuent lors d'un accès de rage.

-Si les personnages parviennent à voler la reine, une course poursuite s'engagera alors, au cours de laquelle Sabraël Kin sera aidé de la milice pomyrienne afin de récupérer son bien.

-S'ils ne parviennent pas à libérer la reine, la ville sera alors assaillie par des centaines d'akantars. Si vous aimez décrire des scènes de massacre, vous serez servi. Les habitants de la ville ne sont pas prêts à affronter une telle menace jaillissant du sous-sol. Seuls quelques flots de combattants, de mages, de Prodiges et de protecteurs parviendront à résister. Le reste de la ville sera rapidement rasé. Dans la confusion générale, il sera alors possible de tenter d'accéder jusqu'à la reine akantar afin de la libérer et de faire cesser l'attaque.

-Aussitôt libre, la reine rejoindra sa ruche qui, instantanément calmée, retournera sous terre avant de rejoindre sa forêt natale.

-Si la reine est tuée, la ruche poursuivra son œuvre de destruction jusqu'à ce que le dernier des akantars soit détruit.

Épilogue

Il ne restera plus alors aux personnages qu'à rejoindre Ellenius et sa cité oubliée. Et qui dit qu'Ellenius sera trouvable ? Peut-être que sa petite troupe ainsi que le village d'Otolann, auront simplement disparu lorsque les personnages reviendront aux ruines. Et d'ailleurs, que sont ces ruines exactement ? Qui sait si la reine akantar, pour les remercier de l'avoir libérée, ne tentera pas de leur faire comprendre qu'ils peuvent désormais voyager avec la ruche et qu'ils en font partie ? Et dans ce cas, qui connaît les dangers et les trésors que peuvent receler les sous-sols de la Forêt de Solor ? Enfin, l'aide d'une telle race pour survivre dans la forêt sera certainement des plus appréciables. D'un autre côté, les personnages pourraient parfaitement décider d'aller traîner leurs guêtres sous des cieux plus cléments.

Ashani

Caste : Voyageurs (Voyageuse)

FOR	5	RES	8
INT	6	VOL	7
COO	9	PER	9
PRE	6	EMP	6

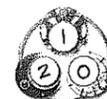
Physique : 7
Mental : 5
Manuel : 6
Social : 5

Chance : 5
Maîtrise : 3

Armure : 8 (Cuir souple)
Initiative : 5d

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

Interdit : La loi de la liberté
Privilèges : Archer, Connaissance du monde, Pille de la terre
Avantages : Sens de l'orientation
Désavantages : Prénésie, Obsession



Compétences : Acrobatie 7, Armes de distance 9, Athlétisme 6, Corps à corps 7, Orientation 7

Équipement : Arc composite (dommages 20+1D), Armure de cuir souple (prot. 8), 6 Dagues (dommages 9+1D)

Ashani est une jeune femme meurtrie. Voyageuse depuis son plus jeune âge, elle avait déjà parcouru la plupart des nations de Kor avant de voir le premier jour de sa vingtième année. C'est aussi ce jour là, alors qu'elle servait de guide à un érudit désireux d'explorer la forêt de Solor, qu'elle fut assaillie, violée et laissée pour morte par un groupe d'hommes originaires d'un village proche. Elle ne sut jamais la raison de l'attaque, si ces monstres s'étaient attaqués à elle et à son employeur parce qu'il défendait des valeurs humanistes, ou simplement afin de pouvoir piller ces proies faciles. Laisant derrière elle le corps de l'érudit, elle parvint à rejoindre un village de bûcherons situé à la lisière de la forêt.

Malheureusement pour cette âme blessée, elle ne parvint jamais à se remettre de cette odieuse attaque. Peu à peu elle nûrit un violent désir de vengeance à l'égard de ses agresseurs en particulier et de l'humanité en générale. Elle ne parvenait plus à se trouver le moindre point commun avec les hommes et leurs bassesses et mesquineries quotidiennes.

Sa rencontre avec la reine Akantar fut une véritable révélation, à son côté elle trouva enfin la paix de l'esprit et un moyen de se venger. Ashani sait que les guerriers Akantar ne vont pas tarder à venir à la recherche de leur reine, et elle sait qu'ils ne laisseront derrière eux que mort et désolation.

Seuls des individus profondément doux et bons pourront aimer cette triste jeune femme. Seuls des êtres honnêtes et délicats pourront parvenir à découvrir la perle qui se cache depuis cinq ans déjà au cœur d'une carapace faite d'agressivité et de haine.

Qelp le borgne

FOR	9	RES	8
INT	4	VOL	8
COO	6	PER	4
PRE	5	EMP	3

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

Armure : 8
Initiative : 3d

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



Compétences : Armes contondantes 6, Armes spéciales 8, Atte-lages 6, Cordes 7, Corps à corps 7, Dressage 9, esquive 6

Équipement : Armure de cuir souple (prot. 8), Boule et chaîne (dom. 16+1d), Fouet (dom. 11+1d)

Qelp le borgne est le dresseur de la caravane de Sabraël Kin. Il est responsable de l'entretien des animaux. C'est un homme trapu et ventru. Son visage est marqué par les traces de maladies, et un bandeau dissimule son oeil droit, blanc et aveugle. Qelp est un individu désagréable et peu communicatif. Il est fier d'avoir la charge du trésor de son vénéré patron, et il préférerait mourir (ou tuer la créature) plutôt que de devoir la libérer.

Mercenaires, miliciens, gardes de la caravane...

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

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

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

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



Compétences : Armes de distance 4, Armes tranchantes 6, Bou-clier 6, Corps à corps 4, Esquive 5

Équipement : Armure de cuir souple (prot. 8), Épée longue (dom. 17+1d)



“ Prenez soin de mes fils comme je prends soin de vous...”

- Heyra

compagnons et familiers

Habités depuis leur création à côtoyer les dragons, les hommes ont reproduit ce modèle d'affection, d'entraide, de soutien et d'instant partagé avec d'autres espèces animales. En marge des Élus, qui se lient aux descendants des Grands Dragons, un grand nombre d'habitants du Royaume de Kor entretiennent une relation privilégiée avec un animal - à l'image des voyageurs et de leurs compagnons, des bateleurs, des combattants, des artisans, etc.

Dans le monde imprévisible et sauvage de *Prophecy*, les liens entre hommes et animaux sont autant de refuges qui, au fil du temps, à force de patience, peuvent transformer une simple route commune en une véritable amitié.

LE DRESSAGE

Le dressage, comme l'entraînement, permet de développer le lien unissant l'homme à l'animal et de mettre en valeur les aptitudes - souvent brutes - de son compagnon. En théorie, il est possible d'apprivoiser et de dresser n'importe quelle créature, qu'elle soit animale ou monstrueuse, et seuls les dragons font exception à cette règle. Un minimum d'intelligence et de docilité permet souvent de faire des merveilles et de transformer, en l'espace de quelques mois, le plus doux des chevaux en une redoutable monture de guerre.

Pour développer une Compétence d'un point, il faut réussir un jet de Social + Dressage + Empathie contre une Difficulté de 15 à 25 + niveau actuel, en fonction de la Compétence.

Pour apprendre une nouvelle Compétence, il faut réussir un jet de Social + Dressage + Empathie contre une Difficulté de 25 - 20 si l'animal possède déjà une Compétence assimilée.

Les animaux familiers ne peuvent développer de Spécialisations, mais un personnage peut se spécialiser dans le dressage d'un animal particulier ou dans l'enseignement d'un type précis de Compétence.

Si de nombreux animaux deviennent familiers suite à une heureuse rencontre, certains peuvent également être achetés sur les marchés animaliers qui fleurissent dans la plupart des cités. Le prix d'un animal varie en fonction de sa rareté, de sa beauté et de sa santé, mais également de ses capacités et de l'éventuel dressage dont il a bénéficié. À titre d'information, un modeste chien de compagnie sera vendu 10 dracs, mais un chien de guerre, entraîné au combat ou à la traque, pourra se vendre plus de 300, voire 500 dracs.

L'EMPATHIE

La première des étapes consiste à créer entre les deux compagnons un lien empathique, une familiarité qui permettra par la suite de développer certains des talents de l'animal. L'Empathie doit être considérée comme une Compétence dont le niveau de départ est de 1. Ensuite, au même titre que la plupart des Compétences de l'animal, l'Empathie pourra être développée grâce à des jets de Dressage et aux aventures que les deux compagnons seront appelés à vivre.

Chaque fois que l'homme et son animal familier vivront un événement particulier, susceptible de les rapprocher ou de renforcer leur lien, le meneur de jeu pourra augmenter la valeur d'Empathie de 1.

Ensuite, un jet de Social + Dressage contre une Difficulté de 15 + le niveau actuel de l'Empathie permettra d'augmenter la Compétence de 1 + 1 tous les 2 Niveaux de Réussite supplémentaires. Le niveau de la Compétence Empathie est limitée à 5 + la somme des Caractéristiques Empathie du personnage et de son compagnon.

LES JETS D'EMPATHIE

Un jet d'Empathie peut s'effectuer avec les Attributs Mental ou Social, en fonction de l'action entreprise, et peut servir à comprendre les émotions de son compagnon (Difficulté 15), à lui faire comprendre quelque chose ou à lui donner un ordre (Difficulté 20 - Intelligence de l'animal), etc.

Une réussite critique lors d'un jet d'Empathie augmente immédiatement de 1 le niveau de la Compétence. Il est impossible de faire appel aux Tendances sur ce type de jet.

LES JETS DE DRESSAGE

Un jet de Dressage s'effectue avec l'Attribut Mental, pour comprendre ou analyser le comportement d'un animal, ou l'Attribut Social pour développer une Compétence. Lorsqu'un personnage souhaite apprendre quelque chose à son familier, il effectue un jet de Social + Dressage + Empathie contre une Difficulté variant de 15 pour les Compétences représentants des aptitudes naturelles (course, attaques, etc.), à 20 pour des talents particuliers (discretion, pickpocket, etc.) et à 25 - voire plus - pour des Compétences " techniques " (manipulation, utilisation de magie, etc.).

Chaque fois qu'un jet est réussi, le familier gagne 1 point dans la Compétence choisie. Les maximums sont généralement fixés par les Caractéristiques correspondantes, comme pour un personnage, mais certains animaux peuvent développer des Compétences particulières à des niveaux bien supérieurs. Comme pour les Compétences de nombreuses créatures, les talents ainsi développés peuvent quelque fois dépasser 10.

Si le jet est raté, il faudra attendre au moins une semaine avant de recommencer. De plus, il n'est possible d'augmenter ainsi une Compétence qu'une fois par mois - à moins que le meneur de jeu juge les circonstances favorables.

Une réussite critique augmente la Compétence de 2 points, mais aucun nouveau jet n'est autorisé avant un mois.

PROPHECY

Les Enfants

De Heyra



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 redétaillées ici ne subissent comme modifications que celles indiquées. Par défaut, on considère que les autres points de règles restent inchangés si aucune mention n'en est faite.

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 Heyra 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 Heyra.

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

Les Enfants de Heyra

Les écailles insoupçonnées

Les larmes d'Alaïssyndil

Ces larmes ne peuvent faire gagner qu'un point de Présence dans une vie. L'ingestion de ces larmes fait perdre 1 point de Tendances Fatalité uniquement, mais raye automatiquement tous les cercles des trois Tendances, tant le changement est déstabilisant. L'attraction vers le beau et le rejet de la laideur durent un cycle complet, après quoi le personnage retrouvera son comportement habituel. Lors du prochain cycle correspondant au cycle d'ingestion, le personnage subit un retour d'émotion et replonge dans la béatitude de la créativité. Ainsi, si une larme est ingérée durant le cycle de Moryagorn, le personnage connaîtra durant chaque cycle de Moryagorn l'état de béatitude. Il n'existe aucune cérémonie fataliste ou humaniste permettant de combattre spécifiquement l'effet des larmes, même si une cérémonie de perversion peut agir normalement.

Utiliser ces larmes comme arme s'accompagne de puissantes manifestations surnaturelles. Les dommages infligés aux victimes fatalistes (humains ou monstres) ignorent toute armure, la larme touchant directement leur être profond et leur trame élémentaire.

Les élixirs de métamorphose

Ces élixirs ne sont pas une préparation alchimique, mais le fruit de l'artisanat élémentaire de la nature. Leur création nécessite un fragment d'écaille de dragon lié à l'élément de

l'animal et du sang de cet animal. Il faut alors effectuer une cérémonie d'une heure puis effectuer un jet d'Empathie+Artisanat élémentaire (Nature) contre une Difficulté de 15 pour un animal simple (poisson, serpent, chien), de 20 pour un animal agressif (loup, faucon, serpent constricteur ou venimeux), voire de 25 à 30 pour des animaux puissants (mastodontes, gorille, lion). La cérémonie coûte 5 points de magie.

La potion confère un bonus de 1+1/NR points de bonus aux Attributs normaux de l'animal, que le personnage obtient dès sa transformation. Ces points de bonus sont distribués parmi les attributs au moment de la transformation. Il ne conserve que son Mental, qui reste inchangé, ainsi que sa Volonté. Son Intelligence tombe à 1. Ses autres Caractéristiques et Compétences sont remplacées par celles de l'animal pour une heure. Il n'est pas possible d'utiliser la magie sous cette forme.

Seuls les Experts peuvent faire des potions permettant de se transformer en créature draconique, lesquelles ont souvent une Difficulté de 25 à 35.

Il n'existe pas de commerce de ces potions qui sont considérées comme sacrées, quoique assez répandues. En général, seuls les prodiges, les mages et les artisans de la nature savent faire ces potions, dont il n'existe aucune recette écrite.

Les statuettes des esprits animaux

On distingue l'utilisation des statuettes enchantées et l'animation temporaire de statuettes.

Créer une de ces statuettes enchantées requiert d'être Expert en sphère de la Nature. La réalisation de la statuette en elle-même s'effectue par un jet de Manuel+Artisanat concerné contre une Difficulté de 15 à 20. Il est indispensable d'obtenir 2 NR sans quoi la statuette ne sera qu'un bel objet, mais indigne de recevoir un esprit. Le lien de l'esprit nécessite un jet de Mental+Sphère de la nature contre une Difficulté de 30. Ce jet est considéré comme un jet de magie et peut entraîner des contrecoups en cas d'appel aux Tendances. La cérémonie dure 8h et draine tous les points de magie de la nature de l'officiant. La statuette peut alors s'animer autant de fois par jour que la Volonté de l'utilisateur. Il ne lui en coûte rien.

L'appel à un esprit errant pour animer la statuette (méthode utilisée par les Prodiges) s'effectue par un jet d'Empathie+sphère de la Nature contre une Difficulté de 25. Il en coûte 3 pts de magie par appel, sans limitation par jour. ce jet est un jet de magie pour la gestion des contrecoups en cas d'appel aux Tendances.

L'indice de protection de l'animal dépend de la matière dont est faite sa statuette.	Matière	Indice
	Argile	5
	Cristal/Gemmes	12
	Os/Ivoire	16
	Bois	22
	Pierre	25
	Métal	30

Les encens néfastes

Ces encens ont une Difficulté alchimique de 36.

Les graines de fertilité

Ces graines sont créées par un jet de Sorcellerie + sphère de la Nature d'une difficulté de 15. Il est alors créé une graine+ 1/NR. Ce processus dure une heure et draine tous les points de magie de la sphère de la Nature de l'enchanteur (il doit au moins posséder un point de magie disponible par graine créée, sans quoi le nombre de graine est réduit au nombre de points de magie drainés). La création de ces graines est uniquement accessible aux Prodiges-poètes de la Nature et aux mages de Heyra (qui l'apprennent auprès des poètes).

La corne de la bête

La bête invoquée possède des caractéristiques similaires à un dragon d'âge Jeune. Elle ne possède pas de capacité de souffle draconique, mais peut manipuler la magie de façon intuitive comme une Chimère d'âge similaire. Ses caractéristiques exactes sont à l'appréciation du meneur, l'apparition de cette créature étant la conclusion d'une campagne en elle-même.

Compétences

Faune et flore

Ce savoir empirique et ancestral s'utilise systématiquement avant tout jet d'Herboristerie, Connaissance des animaux, Premiers soins, Alchimie ou Matières premières. Les NR (Jet Diff. 10) octroient des bonus indirects pour toutes ces Compétences (voir p.171).
Spécialisation : par milieu

Méditation

Permet d'effacer un cercle de Tendance acquis récemment. La Difficulté du jet dépend du temps écoulé depuis l'apparition de ce cercle (15 pour une heure, 20 pour une demi journée, 25 pour une semaine et 30 pour un Augure).
Spécialisation: selon l'environnement (dans le silence, dans les bois...)

Médecine animale

Permet également de connaître les parties intéressantes d'un animal fraîchement tué (glandes, etc...).
Spécialisation : par race animale

Vie en forêt

Ce savoir intuitif s'utilise systématiquement avant tout jet d'Orientation, Survie (forêts), Pister, Discrétion, Connaissance des animaux ou Pièges. Les NR (Jet Diff. 10) octroient des bonus indirects pour toutes ces Compétences (voir p.171).
Spécialisation : par région

Privilèges

Le don de Kali

Utilisable autant de fois par jour que sa Tendance Dragon plus sa Tendance Fatalité.

Le don de Khyméra

Utilisable autant de fois par jour que sa Tendance Dragon. Ne fonctionne pas sur les dragons.

Le don de Moryagorn (4)

Seul son coût est modifié.

Le don de Solyr

Le bonus de +2 s'applique bien sur le dé, ce qui permet d'envisager un Critique sur un 8.

Carrières de Prodiges

Le gardien

Requiert : Physique à 6, pas de cercle de Fatalité, une Compétence de Combat à 7, Volonté à 6

Spécialisation : Armes doubles (Shaaduk't) ou Esquive

Le tuteur

Requiert : Mental à 6, Social à 5, Empathie à 6, 40 points dans les Compétences Mentales, Psychologie à 5

Spécialisation : Psychologie

Bénéfice : Le regard avisé

Le personnage double ses points d'expérience acquis en Découverte, Magie et Implication (et peut donc quadrupler la valeur définie dans son Optique de progression, p.160). Il peut donner à un autre personnage une partie de ces points en plus afin de lui enseigner une Compétence qu'il possède. Pour cela, il doit posséder dans cette Compétence un score au moins égal à celui visé par le personnage recevant l'enseignement.

Le prophète

Requiert : Mental à 6, Intelligence à 5, Empathie à 7, pas de Lien, avantage Pressentiment.

Spécialisation : Méditation (selon conditions extérieures : en forêt, la nuit, en montagne...).

Le fervent

Requiert : Social à 6, Empathie à 6, Connaissance des dragons à 5, Psychologie à 6, 3 Privilèges, aucun cercle de Fatalité.

Spécialisation : Tendance Dragon. Cette Spécialisation répond à des règles spécifiques. Elle ne se gère pas comme une Spécialisation de Compétence, mais compte dans le total des Spécialisations du personnage. Le personnage ne peut plus utiliser volontairement les Tendances, mais regagne un point de plus en Chance ou en Maîtrise lorsqu'il doit en gagner (en plus d'autres bonus). Il double tous les cercles d'Homme et de Fatalité obtenus par ses actions.

Le guérisseur

Requiert : Mental à 6, Manuel à 5, Médecine à 5, 40 points dans les Compétences Mentales

Spécialisation : Médecine

Le sage

Motivations : Guider et juger

Requiert : Mental à 7, Intelligence à 6, Présence à 6, 20 points dans les Compétences de Théorie

Bénéfice : Guider l'âme

S'il est témoin d'une action entraînant le gain de cercles de Tendances, il peut annuler ce gain en entamant une discussion avec le personnage concerné moins d'une heure après l'action et si ce dernier est consentant. Il ne peut par ce Bénéfice agir sur les cercles gagnés par le choix des dés de Tendances. De plus, autant de fois par jour que son niveau de Statut, il peut percevoir intuitivement la Tendance dominante d'une cible en réussissant un jet de Volonté+Empathie contre une Difficulté de 20. Par NR, il peut obtenir la valeur chiffrée d'une Tendance. Cet examen de conscience est indétectable et ne demande que d'entendre quelques phrases prononcées par la cible.

Le médiateur

Interdit : Tu ne laisseras germer aucun conflit sans agir

Requiert : Social 7, Intelligence à 6, Psychologie à 4, Diplomatie à 6

Le missionnaire

Requiert : Social à 6, Volonté à 6, 3 Privilèges, Géographie à 5, Eloquence à 6, 0 en Tendance Homme ou Fatalité

Bénéfice : Apporter la lumière

En discutant avec des hérétiques, le personnage peut effacer son niveau de Statut en cercles de Tendance Homme ou Fatalité. Il lui suffit pour cela de réussir un jet de Volonté+Empathie contre une Difficulté de 15. Ce pouvoir fonctionne autant de fois par jour que sa Tendance Dragon et sur une seule cible à la fois. La victime n'a pas à être consentante, elle doit juste pouvoir écouter le prêche.

Le Prodige animal

Requiert : Empathie à 7, Connaissance des animaux à 6, Lien avec Heyra, Ozyr, Szyl ou Brone, aucun cercle en Tendance Homme

Le poète de la nature

Requiert : Mental à 5, Empathie à 6, un Don artistique en rapport avec la Nature à 5, Conte à 5, Artisanat: Horticulture à 6.

Note: Le poète de la nature est la profession dépositaire du secret de la création des graines de fertilité (voir ci dessus).

Désavantage des mages

Phobie des cités (2)

Peut remplacer un Désavantage Commun obligatoire.

Ce Désavantage ne peut être racheté par l'expérience. Le malus est de -3 pour les Compétences.

Compétences des mages

Langage des animaux*

Lors d'un dressage, cette Compétence octroie un bonus indirect, voir p. 171.(Diff.10)

Spécialisation : par race animale

Langage des plantes*

S'utilise systématiquement avant tout jet de Jardinage, Herboristerie ou Matières premières (d'origine végétale). Les NR (Jet Diff. 10) octroient des bonus indirects DOUBLES pour ces Compétences (voir p.171).
Spécialisation : par milieu.

Médecine de Heyra

Cette compétence disparaît (les points éventuellement investis redeviennent des points d'Expérience).

Jardinage

Permet également de déceler intuitivement les liens magiques entre le milieu et le règne végétal présent.

Privilèges des mages

Sortilège fétiche de la nature* (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.

Protection des Eéries

De plus, ce Privilège protège le mage contre les créatures sauvages présentes dans les Eéries. Il n'affecte pas les dragons ou les créatures draconiques.

Renommée

Ce Privilège ne fonctionne que vis à vis des mages ou des Prodiges. Il apporte un +1 en Renommée, mais le Statut reste inchangé. La baisse de difficulté pour les jets de Social est désormais de -3.

Refuge sylvestre (3)

Seul son coût est modifié.

Magie usuelle

Les bandages magiques

Leur création s'effectue avec Artisanat élémentaire : Nature (Difficulté 20) et la dépense de trois points de magie de la sphère de la Nature. Il faut une journée de macération, mais le nombre de bandages macérant ensemble est au choix du créateur. En appliquant ce pansement sur une plaie, le temps de récupération déterminé par la table de la page 193 est divisé par deux.

Disponibilité et prix: Villes r/50 Villages pc/40



Sphère de la nature



Sorts de niveau 1

Mémoire de la terre 1

Complexité : 5

Discipline : Magie instinctive

Coût : 3

Temps d'incantation : 5 actions

Difficulté : 15

Clés : Dessin de la créature recherchée tracée sur le sol (Manuel+Don artistique: Dessin Diff.15), sève végétale (pour tracer le dessin, consommée), posture (genoux à terre, mains de chaque côté du dessin)

Effets : En entrant en contact avec la conscience du sol et de la terre, le mage peut apprendre si une créature particulière est passée par là (zone de 10 m² environ) récemment. La durée écoulée depuis son passage varie selon le score en Sphère de la Nature à raison d'une semaine par point.

Lorsqu'il lance le sort, le mage doit dessiner le type de créature qu'il recherche - dragon, humain, oiseau, rongeur, félin, etc. - et pour chaque NR, il peut obtenir une information supplémentaire - humain corrompu, dragon du feu. Ce sort ne fonctionne jamais dans les villes ou les villages et ne peut apporter des informations que sur une créature.

Ouverture des terres 1

Complexité : 10

Discipline : Magie instinctive

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : Rune de la nature tracée dans le sol, poignée de glaise (consommée), posture (poing brandi écrasant la glaise en un mouvement de haut en bas)

Effets : Ce sort n'est utilisable que dans un milieu naturel, sur un

terrain meuble ou la terre (et donc à l'exclusion des pavés, des rues ou des montagnes rocheuses).

Le magicien ouvre une faille sous les pieds de sa cible (à moins de 30+5/NR m), qui s'enfonce au rythme de 50cm par tour. La victime peut faire un jet de Physique + Coordination contre une Difficulté de 15 pour se libérer, mais cela nécessite de dépenser une action complète à ne faire que cela. De plus, la Difficulté du jet est augmentée de 5 par tour. Si rien n'est fait, la victime est complètement enterrée au bout de 4 tours. On applique alors les règles de l'asphyxie, p.194 du Livre de Base.

Les mille regards 1

de la Nature

Complexité : 15

Discipline : Magie instinctive

Coût : 4

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : Rune de la nature, yeux fermés, œil d'animal séché (consommé)

Effets : En serrant dans sa main l'œil séché, le mage peut effectuer un jet de Mental + Perception contre une Difficulté de 15 pour tenter de voir une scène située hors de son champ de vision, du moment qu'elle se situe sur le même type de sol que celui où se trouve le mage (terre, roche brute, marécages, plage...). Ce sort est inefficace en ville, mais fonctionne en villages. Le sort dure 2+1/NR tours, et son éloignement maximal est égal à 4 mètres par niveau de Sphère de la Nature du mage et il est possible de changer de scène à chaque action (chaque changement demandant un jet). Il est ainsi possible d'observer ce qui se passe dans une pièce adjacente mais, pour chaque mur ou paroi qu'il traverse ainsi, le mage doit dépenser 1 point de magie supplémentaire. Il est impossible d'entendre, de parler ou d'agir de quelque manière que ce soit.

Fontaine des Ondines 1

Complexité : 5

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 3

Temps d'incantation : 3 tours

Difficulté : 15

Clés : Rune de la nature, rune des océans, chant des torrents (Don artistique: Chant Diff.15)

Effets : Le mage fait apparaître, là où il a tracé ses runes, une petite fontaine d'eau pure et fraîche - capable de fournir 100 + 50/NR litres d'eau cristalline en quelques minutes. Le nom du sort vient des chants d'ondines que l'on entend lorsque l'eau apparaît, en écho au chant du mage.

Serviteur de Heyra 1

Complexité : 20

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 4

Temps d'incantation : 4 tours

Difficulté : 18

Clés : Rune de la nature, cercle sacré de la nature (Manuel+Conn. de la magie Diff.15), un peu de nourriture (consommée)

Effets : Grâce à ce sortilège, le mage peut invoquer une petite créature naturelle qui lui rendra de menus services - chercher à manger, montrer le chemin, monter la garde, etc. Le serviteur est incapable de se battre et fuira au moindre signe de danger. Il peut porter de petits objets et partager toutes les images mentales que le mage est capable de lui fournir - lui permettant ainsi de retrouver quelque chose ou quelqu'un dans une zone donnée. Le serviteur ne peut en aucun cas quitter son milieu naturel et reste présent 1 heure par point en Sphère de la nature.

Les yeux d'Ellorian 1

Dorsac

Complexité : 20

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 4

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 16

Clés : Deux pendentifs portant la rune de la nature (un sur le mage, un sur le familier), posture (bras à l'équerre, index et majeurs masquant les yeux), cri du familier imité par le mage (Social+Conn. des animaux Diff.15).

Effets : En lançant ce sort avec son familier situé à moins de vingt mètres, le mage peut voir par les yeux de l'animal durant 3+2/NR tours. C'est une vision partagée et le familier ne perd pas la vue. L'animal peut se déplacer

et agir à son gré durant les effets du sort et il est impossible de le contrôler par le biais du sort. Ce sort est généralement utilisé par les mages possédant un familier dressé qu'ils peuvent commander de façon relative.

Ellorian Dorsac est le mage qui a inventé ce sort. Aveugle, il a pu continuer à combattre une créature de Kalimsshar en utilisant la vue de ses familiers.

Coursier sylvestre 1

Complexité : 20

Discipline : Magie Invocatoire

Coût : 12

Temps d'incantation : 15 tours

Difficulté : 15

Clés : Encens de Heyra, posture (méditation allongé au sol, en posture foetale), cercle runique formé de mousse et de fleurs.

Effets : A la fin de la méditation, le mage sort de sa transe alors que les runes du cercle émettent des rayons de lumière verdâtres qui jaillissent vers le ciel. Le magicien attire alors l'attention d'un fils de Heyra (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 bonne raison de demander son aide et un présent pour service rendu n'est jamais superflu.

Les dragons de Heyra peuvent priver l'invocateur de l'usage de la Sphère de la nature pour un jour par tranche d'âge s'ils estiment que sa requête est futile mais aussi corriger le mage pour lui remettre les idées en place. Les dragons de la nature sont par essence enclins à rester un moment avec les humains qu'ils rencontrent afin de veiller sur eux, interférant parfois avec leurs affaires s'ils l'estiment nécessaire. Ils auront tendance à vouloir guider les hommes et les instruire avec sagesse, et alterneront les attitudes bienveillantes et directives.

Sorts de niveau II

Automne précoce II

Complexité : 35

Discipline : Magie instinctive

Coût : 5

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 17

Clés : Une feuille morte (consommée), rune du Cycle du silence, chant harmonique grave

Effets : Ce sort ne fonctionne que dans un lieu boisé. Les feuilles tombent des arbres et vont tourbillonner autour de 1+1/NR cibles désignées par le mage, situées à moins de trente mètres de lui. Chaque fois qu'elles souhaitent agir, les victimes doivent dépenser une action supplémentaire et voient la Difficulté de toutes leurs actions physiques augmenter de 3. Ce sortilège reste actif pendant un nombre de tours égal à la Tendance Dragon du mage.

Bénédictio de Heyra II

Complexité : 35

Discipline : Magie instinctive

Coût : 2

Temps d'incantation : 1 action*

Difficulté : 17

Clés : Main tendue vers l'agression, mot mystique d'appel à la bienveillance de la Nature (Social+Connaissance de la Magie Diff. 15), posture d'interposition

Effets : Ce sort peut être utilisé comme action de défense au même titre qu'une parade ou une esquive et ce en utilisant un dé d'action comme prévu au chapitre Combat. Il ne peut être utilisé que si le lanceur se trouve à moins de (Sphère de la nature) mètres d'un arbre ou d'un animal susceptible de subir des dommages à sa place.

Au moment où le mage va subir une blessure, il peut lancer le sort et effectuer un jet de Empathie + Magie Instinctive contre une Difficulté de 15 pour entrer en symbiose immédiate avec l'arbre ou l'animal de son choix. Ce dernier subit les dommages à sa place, mais le mage gagne immédiatement un nombre de cercles de Tendance Fatalité égal à 2 + le malus lié à la Blessure qu'il aurait dû subir. Si la créature

ou le végétal meurt de cette blessure, le mage gagne immédiatement 1 point de Tendance Fatalité et perd l'usage de ce sortilège pour un Augure. Sa Sphère Nature est également réduite de 1 de façon permanente.

Transformation végétale* II

Complexité : 40

Discipline : Magie instinctive

Coût : 8

Temps d'incantation : 3 actions

Difficulté : 20

Clés : Rune de nature (à tracer sur la matière), mélange de tourbe et de sciure de bois (à étaler sur l'objet ou la matière, consommé), psalme sourd

Effets : Ce sort très puissant transforme instantanément toute matière solide en bois sur un volume de 1+1/NR m³ au toucher. Le métal, la pierre ou même la glace peuvent être affectés par cet effet. Si la cible est un objet manufacturé et ensorcelé (par magie, artisanat élémentaire ou fabrication Légendaire), le mage doit réussir un jet d'incantation au moins égal au jet de Compétence ou d'incantation qui a rendu l'objet enchanté. La transformation perdure une heure. A l'expiration du sort, la matière garde son état et peut donc avoir été détruite.

Lien primordial II

Complexité : 30

Discipline : Magie instinctive

Coût : 5

Temps d'incantation : 3 actions

Difficulté : 18

Clés : Rune de la nature (à tracer sur la partie du corps étant altérée), goutte de sang de la créature imitée (à mélanger avec une goutte de sang de la cible), cri de la créature imitée (Présence +Connaissance des animaux Diff.15)

Effets : Ce sortilège permet au mage de partager brièvement n'importe quelle caractéristique physique d'une créature vivante de son choix lui étant connue – dragons et humains exclus. En lançant ce sortilège, le mage doit déterminer la créature et la caractéristique qu'il souhaite partager – la résistance du chêne, la rapidité du loup, la vision nocturne d'un prédateur, etc.

Il est impossible de voler de cette façon, car le corps du mage ne se modifie pas au point de lui faire pousser des ailes. Le sortilège dure Sphère de la nature tours et permet de gagner une faculté ou un bonus de Caractéristique de 1+1/NR points. Durant cette période, les Attributs et valeurs de jeu découlant de cette Caractéristique sont temporairement réévaluées selon le tableau de calcul des Attributs ou des seuils de blessure indiqué dans le livre de base p.76-77. Dans le cas de cases de blessures acquises temporairement, ce sont d'abord les cases de blessures du personnage qui seront cochées (et qui subsisteront donc). D'éventuelles cases de blessures temporaires cochées disparaissent sans effet secondaire.

Rose rouge II

Complexité : 30

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 6

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 22

Clés : Pétale de rose ou pousse de rosier, rune de fertilité

Effets : Le magicien fait pousser devant lui un rosier dont les épines mouvantes suintent d'un poison foudroyant. La plante va grandir et former un cercle (Sphère de la nature x2) m² autour de l'invocateur en 1 tour. Toute créature tentant de franchir la barrière épineuse subit immédiatement 3D10+1D10/NR points de dommages (avec armure ou protection surnaturelle, mais sans bouclier). Si la cible est blessée (au moins une Egratignure), elle doit réussir un jet de Physique+Résistance contre une Difficulté de 20 ou subir immédiatement une blessure Fatale. La barrière flagelle toute créature éventuellement prise dans ses tiges à chaque tour, infligeant ses dommages à la fin du tour. La barrière dure une heure au maximum, mais peut être contournée par le haut (soit par des créatures volantes ou très grandes), car elle ne s'élève qu'à hauteur d'épaule.

La lame du chasseur II

Complexité : 40

Discipline : Sorcellerie

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 20

Clés : Rune de Heyra (à porter sur l'arme), du sang de la créature visée (consommé), hurlement aux lunes

Effets : En procédant à un rituel nocturne, le mage enduit une arme d'un mélange à base de sang pour conférer à la lame un bonus au toucher et aux dommages contre une créature naturelle animale (excluant donc les peuples anciens, les dragons ou les hommes). Le bonus est égal à 3 + 1/NR. Il doit impérativement s'agir d'un type de créature précis qui, une fois déterminé, ne peut plus être changé. Une même arme ne peut recevoir deux fois l'enchantement de ce sortilège.

Le sortilège s'applique quelle que soit la taille de l'arme, de la dague à l'épée à deux mains, car il diffuse son pouvoir sur toute la lame. Il permet également d'enchanter cinq flèches ou carreaux et perdure jusqu'au prochain coucher du soleil.

Boue primordiale II

Complexité : 40

Discipline : Sorcellerie

Coût : 7

Temps d'incantation : 30 mn

Difficulté : 22

Clés : Rune de Moryagorn (tracée dans la boue), boue, poudre d'argent (consommée)

Effets : En mélangeant la boue à divers ingrédients élémentaires, le mage crée un onguent qui, une fois appliqué sur le corps, confère une totale immunité contre un élément particulier durant (Sphère de la Nature) heures - flammes et chaleur, froid, électricité, etc. La quantité créée est suffisante pour 1+1/NR personnes de taille adulte. La boue confère sa protection même si le personnage qui se l'applique porte une armure, mais seule sa peau bénéficie du pouvoir protecteur - ainsi, ses vêtements et objets fragiles subissent les dommages normaux. La boue reste efficace une journée entière, après quoi, il est nécessaire de procéder à un nouveau rituel. Elle se conserve donc très mal (elle

doit de plus être gardée au sec et à l'abri de la lumière sous peine de durcir), c'est pourquoi les mages n'en font jamais de réserve...

Sorts de niveau

Refuge végétal

Complexité : 60

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 7

Temps d'incantation : 9 tours

Difficulté : 18

Clés : Rune de la tanière suprême (Manuel+Conn. de la magie Diff.15), morceau de bois précieux (à déposer dans le gîte), berceuse de Heyra

Effets : Ce sortilège permet au mage de faire d'un abri sommaire (faille rocheuse, creux sous un arbre...) un abri solide et chaud, capable d'abriter 3+2/NR personnes de taille humaine (l'endroit se dilate et s'étend au moment du lancement). Le refuge protège du vent et du froid et, grâce à sa nature magique, dissuade les animaux et les prédateurs de s'en approcher. La guérison est accélérée à l'intérieur du refuge car toute nuit de repos complète compte en fait pour une journée de repos total (soit deux jours de moins à la période de guérison d'éventuelles blessures en cours de régénération).

De plus, au matin, tous les mages non Fatalistes regagnent l'intégralité de leurs points de Magie, quelles qu'en soient les Sphères - sauf la Sphère de l'Ombre.

Les êtres vivants possédant plus de 2 en Tendance Fatalité ne peuvent pénétrer dans le refuge. Ceux qui possèdent plus de 3 ne peuvent s'en approcher à plus de cinq mètres. Le refuge subsiste un jour complet.

Marteau de chêne

Complexité : 60

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 6

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 16

Clés : Brindille de bois précieux (consommée), kata de la colère de la Nature (Don artistique: Danse Diff.15), rune du Flux d'Ether (Manuel+Conn. de la magie Diff.15)

Effets : En lançant ce sortilège, le mage invoque un peu de la puissance de la Nature qui, l'espace d'un combat, prend la forme d'un colossal gourdin de bois à deux mains. Les dommages de base sont de (FORx3)+Sphère de la nature. Le marteau de chêne divise par deux l'armure de tout adversaire possédant plus de 3 en Tendance Fatalité et s'utilise avec Armes contondantes en bénéficiant d'un bonus de +1/NR. Sa taille varie selon la force et la puissance du mage et permet de plus de Renverser en mêlée.

Ce marteau perdure (Sphère de la nature x2) tours et peut être manipulé par toute personne possédant la Sphère de la nature.

Appel des Fenn'danns*

Complexité : 45

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 10

Temps d'incantation : 6 tours

Difficulté : 25

Clés : Cercle runique de la nature (Manuel+Conn. de la magie Diff.15), encens de Heyra (consommé), chant féérique (Don artistique : Chant Diff.15)

Effets : Ce sort est à la fois une invocation et un rituel de présentation vis à vis des Fenn'dans, le peuple féérique de Heyra. Ce sort lance un appel paisible aux Fenn'dans dans les 10 km à la ronde. Ces derniers sont alors avertis de la présence du mage et de sa demande. Selon les créatures présentes, les réactions peuvent varier considérablement. Les Fenn'dans ne se montrent pas toujours, mais il y en aura toujours certains pour montrer au mage leur présence et tenter d'agir en sa faveur. Il peut s'agir de simples lumières bleutées, comme d'un arbre qui s'anime et écrase tout sur son passage. Au pire et si aucune aide n'est accordée, le refus sera justifié au mage par respect pour lui. Bien évidemment, ce sort n'oblige en rien le peuple ancien de Heyra à obéir au mage et encore moins à ses compagnons qui ne bénéficieront pas de la même tolérance. Bien souvent, ce sort est lancé en solitaire par les mages maîtrisant sa puissance. Pour en savoir plus sur les Fenn'danns et les Fenn'dreds,

reportez-vous aux secrets des Grands Dragons (cf. l'écran de Prophecy).

Justice de la terre

Complexité : 50

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 6

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 17

Clés : Rune de la Terre, un peu de sang

Effets : En faisant couler son propre sang, le mage fait appel à la justice de Heyra pour que la fureur du Grand Dragon s'abatte sur son ennemi. Les manifestations de Heyra sont toujours différentes et, en fonction du sol et de l'environnement, peuvent prendre la forme d'une énorme racine venant enserrer sa cible, d'une salve d'énergie verdâtre jaillissant du sol, d'une nuée de créatures déchiquetant le victime, etc. La cible, située à moins de 25 +10/NR m, subit une attaque dont elle ne peut se défendre physiquement (pas de parade, esquive ou armure) et dont les dommages sont de 20 + 1D10 par point de sa propre Tendance Fatalité. Si le mage s'en sert à mauvais escient, contre une créature bienveillante ou un Elu de Heyra par exemple, c'est lui qui subit les dommages.

Le baume de caméléon

Complexité : 60

Discipline : Sorcellerie

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 22

Clés : Terre argileuse, sable fin, rune de la nature (cercle)

Effets : Le mage doit être nu et se passer le baume sur tout le corps et les cheveux (ce qui lui prend 10 mn). Il lui suffit alors de se plaquer contre une surface pour en prendre la couleur pendant une heure par point en Sphère de la nature. Plus la surface est plane, moins le camouflage est efficace. Sur un mur, il n'a aucun effet. Toute personne qui croisera le camouflé subira un malus de 3 + 1/NR pour le détecter. Le baume peut se conserver une semaine avant de perdre ses capacités surnaturelles.

Baies de vitalité

Complexité : 70

Discipline : Sorcellerie

Coût : 8

Temps d'incantation : 30 mn

Difficulté : 22

Clés : Rune de Heyra, fruit à enchanter (consommé), soupir de puissance

Effets : Le mage ensorcelle 1+1/NR fruits ou baies qui, une fois ingérées, permettent d'effectuer un jet de Physique + Résistance contre une Difficulté de 10. Si le jet est réussi, le bénéficiaire peut effacer une Egratignure. Si des NR sont obtenus à ce jet, il est alors possible de soigner une blessure plus grave (une Légère pour 1 NR, une Grave pour 2NR, etc...bien qu'il soit impossible de soigner une blessure mortelle par ce moyen). Chaque fruit ne soigne qu'une blessure. Pour chaque nouveau fruit ingéré par un même individu dans l'espace d'une journée, la Difficulté du jet est augmentée de 5. Les fruits se conservent un jour par point en Sphère de la nature.

Le chant sylvestre

Complexité : 85

Discipline : Sorcellerie

Coût : 15

Temps d'incantation : 6 heures

Difficulté : 25

Clés : Un diapason orné de la rune de Heyra, danse d'harmonisation (Don artistique : Danse Diff.15), ambiance calme

Effets : Le diapason doit être frappé contre un arbre. Ce dernier se met alors à chanter. Le son qui en sort est une sorte de grondement harmonique et très grave qui monte dans les aigus quand on arrive aux plus hautes branches. L'arbre appelle ses frères et leur demande un unique renseignement que le mage aura précisé - localisation d'une créature, témoignage sur un événement passé, rapporter des paroles prononcées au loin...

La réponse est compréhensible par toute personne proche de l'arbre qui chante. Le diapason est inutilisable durant un combat, une tempête ou un incendie de forêt (par exemple). Les arbres mis en vibration doivent appartenir à un même ensemble végétal (forêt, bois, bosquet) et il est donc impossible d'utiliser le diapason

sur un arbre isolé au milieu d'une lande. Au maximum, les arbres sont mis en vibration jusqu'à 10+5/NR km autour de l'arbre central, mais il est impossible d'utiliser le diapason plus d'une fois par jour, la Nature n'acceptant pas d'être dérangée à outrance. Le diapason reste toutefois enchanté jusqu'au début du prochain Augure.

Ecaille de la terre



Complexité : 50

Discipline : Sorcellerie

Coût : 7

Temps d'incantation : 3 heures

Difficulté : 20

Clés : Un bouclier, danse de protection, résine

Effets : Le mage ensorcelle le bouclier pour une semaine. Ce dernier devient habité par une partie de la Nature et protège alors son porteur contre le feu, le froid et la foudre avec plus d'efficacité. Lorsqu'il utilise son bouclier pour parer une attaque utilisant une de ces énergies, il obtient un bonus de +4. De plus, il peut bénéficier de ce bonus lorsqu'il combat une créature animale, draconique ou élémentaire. Le bouclier permet même de parer des sorts n'autorisant pas de parade, mais sans bonus, et ce tant qu'ils utilisent une de ces énergies.

De plus, le bouclier ne réduit pas son indice de protection du fait

des coups ou des sorts, ce qui lui confère une durabilité exceptionnelle. Tant qu'il porte ce bouclier, le personnage ne peut porter atteinte à la Nature de façon consciente sous peine de briser le sort. Tout porteur possédant moins de 3 en Tendance Dragon brise immédiatement le sort en empoignant le bouclier, faute de croyance solide.

