



T.I.L. 2001

Scénario
Prophecy

Reve de Dragon

Sommaire

SOMMAIRE	3
LE GOUFFRE DES ESPRITS	4
SYNOPSIS	5
LA OU TOUT COMMENCE . . .	5
LA OU TOUT SE COMPLIQUE . . .	5
LA OU LES PERSONNAGES ENTRENT EN SCENE . . .	6
<i>Hekthor</i>	6
<i>Herrgin</i>	6
<i>Johanna</i>	6
<i>Elyrgona</i>	6
<i>Blaik</i>	6
CHAPITRE 1 : LE QUARTIER DU FLEUVE	7
LA SITUATION INITIALE.....	7
PREMIERES PISTES.....	7
<i>Les cadavres</i>	7
<i>L'origine de la poudre</i>	8
CE QUE LES PERSONNAGES PEUVENT FAIRE.....	8
<i>Les Docks</i>	8
<i>La rue des dames</i>	8
<i>L'auberge des Quatre Truites</i>	9
<i>L'échoppe de Philippe</i>	9
CHAPITRE 2 : LE QUARTIER DES DOCKS	10
SITUATION INITIALE.....	10
SUITE DE L'ENQUETE . . .	10
<i>La Taverne de la Tour</i>	10
<i>L'entrepôt</i>	10
<i>Retour dans le quartier du fleuve</i>	11
QUE FAIRE ?.....	11
CHAPITRE 3 : ONYR, LA CITE DES REVES	12
SITUATION INITIALE.....	12
LE MESSAGER.....	12
LE CONSEIL DES MAGES.....	13
<i>L'incantation</i>	13
LE PREMIER POEME DES ÂMES PERDUES.....	13
CHAPITRE 4 : LES CLES	14
SITUATION INITIALE.....	14
L'ORACLE D'OFORIA	14
LE SECOND POEME DES ÂMES PERDUES.....	15
LES NOMADES DU DESERT	15
CHAPITRE 5 : DENOUEMENTS	16
SITUATION INITIALE.....	16
L'AME PERDUE	16
SORTIR DU REVE.....	16

Le Gouffre des Esprits

« Il fut un temps où même les Grands Dragons ne s'aventureraient pas dans le monde des Rêves. Malgré toute leur puissance et leur sagesse éternelle, les Premiers-Nés ne parvenaient pas à appréhender cet univers instable et troublant que sont les Eéries. Tous excepté NENYA, préféraient la chaleureuse présence de Moryagorn à l'impression de solitude qui les assaillaient alors qu'ils pénétraient l'Autre Univers. Non qu'ils craignaient d'y rencontrer une quelconque menace, mais un sentiment étrange les assaillaient, mêlé de doutes et de perplexité.

Seule NENYA, le Grand Dragon de la Magie, sentit immédiatement que ce monde était fait pour elle : même si de la carapace de Moryagorn émanait sans cesse une aura magique puissante, celle-ci n'était en aucun cas comparable à la puissance magique pure se dégageant du Monde des Eéries. Car c'était là la source de toute magie, d'où filtraient quelques gouttes éparses du Pouvoir dans le monde réel.

NENYA y vécut donc, pendant des temps immémoriaux. Elle apprit à connaître les moindres recoins de 'son' monde, à le manipuler, le transformer. Elle en retira autant qu'elle lui donna et, bientôt, le dragon de la Magie fit partie intégrante du monde des Rêves.

Mais malgré tout son savoir et sa puissance, elle fut un jour affectée d'une étrange maladie, qui s'étendit en elle comme une tumeur malsaine, la faisant souffrir mille maux, lui arrachant des cris de douleurs tels que le monde des Rêves entier en vibrerait. Il fallut les pouvoirs réunis de SZYL et de KALIMSHAAR ainsi que de nombreuses incantations, pour contrer le maléfice. Même ainsi, ils parvinrent à libérer NENYA de ce mal étrange, mais non à détruire ce mal ; qui s'échappa et corrompit une partie du monde des Eéries. Une fracture apparut, sombre et insondable, qui existe encore aujourd'hui.

Pour certains, elle apparaît comme un tourbillon empli d'étoiles, pour d'autres, c'est simplement un gouffre sans fond d'où émane l'odeur de la mort. Les plus chanceux enfin ne l'aperçoivent jamais... Cette fracture relie le monde des Rêves au monde des Esprits et elle est la principale ennemie des Voyageurs des Rêves. Approchez-vous en de trop près et jamais vous ne reverrez le monde réel : vous errerez sans fin, vivant parmi les morts, âme parmi les esprits.

Cependant, c'est aussi autour de cette fracture que la magie des ténèbres rencontre la magie des rêves, que la mort rencontre la vie, en un maëlstrom turbulent où tout devient possible, où la puissance de chaque incantation est décuplée. Tout Mage fréquentant le Monde des Eéries est tenté, un jour ou l'autre, de s'approcher de la faille. Tous s'y essaient, bien peu reviennent inchangés.

Car il est dit que l'équilibre du monde repose sur le Monde des Esprits et que chaque âme vivante tombant dans la fracture cause une vibration proportionnelle à son aura. Qu'un homme du commun tombe dans ce gouffre, la vibration sera imperceptible. Qu'un être de magie y tombe, dragon ancien ou être des Eéries, et il se pourrait que les vibrations atteignent même le monde réel, plongeant ce dernier dans le Chaos et la destruction.

Souvenez-vous de cette leçon, mes jeunes élèves ! Même quand le temps et le travail auront fait de vous de puissants mages. Même quand vous penserez être puissants. Souvenez-vous que même NENYA fut autrefois touchée par le mal du Monde des Esprits.

L'orgueil n'a pas sa place lorsqu'on affronte de telles puissances. Appliquez la Loi de la Prudence jusqu'à votre dernier souffle, ou celui-ci vous rattrapera bien avant que vous ne vous y attendiez ! »

Les jeunes élèves du collège de Magie buvaient les paroles du vieux sage. Bientôt, ils apprendraient à manipuler les courants des Eéries. Bientôt, ils deviendraient des mages...

Synopsis

Là où tout commence...

Un trafiquant notoire de la ville d'Onyr nommé **Thorpe** est parvenu à récupérer une quantité non négligeable d'Ombilical en faisant chanter l'un des assistants en charge de la préparation de la drogue. Sachant pertinemment que les mages de la cité détecteraient immédiatement la substance, il a préféré la vendre immédiatement pour un bon prix à l'un de ses contacts à Yris : un criminel nommé **Greidor**.

Ce dernier a tout de suite saisi l'important profit qu'il pourrait retirer d'une telle substance, si tant est qu'il parvienne à disposer d'une quantité suffisante de celle-ci. Le filon depuis Onyr étant à même de s'épuiser du jour au lendemain, il a commencé à étudier la possibilité de synthétiser lui-même la drogue. Certains de ses laboratoires ont donc cessé toute production des substances habituelles pour étudier cette nouvelle poudre. Avec un peu de temps, ils parviendront sans aucun doute à produire la même poudre (sans aura magique bien sûr), d'autant plus que le trafiquant onyrien obtient régulièrement des informations sur le procédé de synthèse de l'Ombilical.

Malheureusement, l'un des hommes de Greidor, un certain **Erik**, l'a doublé et a dérobé une partie du stock initial de poudre. Cherchant un profit rapide, il en a vendu à un prix bien inférieur à la valeur réelle, principalement à certains de ses clients habituels des quartiers pauvres (tout l'opposé de la clientèle visée par Greidor avec une telle substance). Bien sûr, Erik leur a fourni une dose bien trop importante et tous sont morts d'overdose.

Là où tout se complique...

En plus de ses clients habituels, Erik a refilé sans le savoir de l'Ombilical à un être très particulier, un dragon de Kalimshaar sous forme humaine dont la curiosité avait été piquée par l'aura magique de la substance. Le dragon est le seul à avoir survécu à l'absorption de la drogue, car il a immédiatement érigé des barrières magiques qui ont protégé son cerveau de l'afflux sanguin. Toutefois, il n'a pas réussi à empêcher un effet secondaire de la poudre et il a été propulsé dans le monde des rêves, dont il est maintenant prisonnier dans un coma provoqué autant par son incantation que par la substance...

L'Ombilical...

C'est le nom donné à une substance utilisée par certains mages du collège de Nanya lorsqu'ils explorent le royaume des Rêves. Elle leur permet, prise en doses extrêmement faibles, d'accéder plus aisément à ce monde parallèle, tout en conservant une prise plus solide sur le monde réel. Même ainsi, les Voyageurs du Rêve ne se risquent pas à l'utiliser plus d'une fois par mois. Le reste du temps, ils comptent uniquement sur leurs capacités magiques. En fait, ils s'en servent lorsqu'ils doivent accomplir des périples risqués, notamment lorsqu'ils s'approchent du Gouffre des Esprits (*cf. nouvelle ci-dessus*). On ne trouve cette 'drogue' qu'au plus profond des laboratoires du collège de magie, dans la cité draconique d'Onyr.

Prise en doses plus importantes, elle peut conduire au coma ou à la mort. Dans tous les cas, le consommateur perçoit une légère modification de son environnement, a l'impression de perdre le contact avec le sol, puis perd connaissance (pour ne jamais se réveiller si la dose est trop conséquente). Il suffit de lancer le sort d'accès au monde des Rêves un peu avant le début des effets de la drogue pour que le ND du sort soit diminué de 5.

En cas d'absorption trop importante, c'est la mort immédiate : la drogue provoque en effet un afflux de sang trop important vers le cerveau. Même si des soins magiques adaptés sont appliqués directement, la victime aura forcément des séquelles (perte de certaines fonctions motrices, de certains sens, troubles de la mémoire, etc.).

La drogue n'est pas magique en elle-même, mais les mages préfèrent l'enchanter avant d'en user. Ainsi, ils peuvent déceler sa trace dans leur organisme et éviter des prises trop rapprochées. D'où une légère aura magique qui entoure la poudre. L'injection se fait par absorption d'une dose diluée dans un liquide (les mages usent souvent de vin car ils ont l'impression que ce breuvage en accroît les effets).

Là où les personnages entrent en scène...

Hekthor

Il est lieutenant de la caste des Protecteurs, membre de la milice d'Yris. C'est lui qui a été chargé de l'enquête à propos de la série de 'meurtres' ayant touché les quartiers pauvres. Il est moins hautain et plus ouvert que la plupart des membres de sa caste. Néanmoins, il respecte les Dragons et leurs Elus plus que tout autre humain.

Herrgin

C'est un combattant venant du plus profond des terres de Kalimshaar, de la cité de Nadjar. C'est aussi un Elu d'un dragon adulte de Kalimshaar : c'est 'son' dragon qui a été affecté par la drogue. Il souhaite donc sauver celui-ci en dissimulant si possible son ascendance.

Johanna

Sous l'apparence d'une petite voleuse de Nadjar, il s'agit en fait d'une membre de la guilde des assassins qui y sévit. Elle a pour mission d'accompagner Herrgin jusqu'à réception de nouveaux ordres. Elle est parvenu à gagner la confiance de l'Elu et commence même à l'apprécier.

Elyrgona

Il s'agit d'une des plus grandes mages du Royaume de Kor. Spécialisée dans les sphères du Rêve et des Vents, elle est l'une des candidates potentielles pour remplacer l'actuel Grand Mage des Rêves lorsqu'il quittera ses fonctions. Lorsque les protecteurs se sont rendus compte de l'aura magique de l'Ombilical, ils ont immédiatement prévenu la caste des Mages. Lorsqu'elle s'est rendue compte de la nature de la substance impliquée dans les meurtres, Elyrgona a fait en sorte de participer à l'enquête afin d'en savoir plus.

Blaik

Il s'agit du fils d'Elyrgona, un membre de la caste des Voyageurs. Celle-ci lui a demandé de l'aider dans son enquête. En temps normal, il aurait refusé, préférant la liberté des chemins de campagne aux tortueuses ruelles des quartiers du Fleuve, mais il est sous l'œil d'un dragon. Or ce dernier l'a mis au défi de sauver le dragon prisonnier du monde des Eé ries.

Et le rêve se brisa...

Le dragon, en absorbant une dose d'Ombilical, a été propulsé dans le monde des Rêves. Il en est prisonnier, non loin du Gouffre des Esprits... Si les personnages ne parviennent pas à l'en sortir, il est probable qu'il tombera dans le gouffre et provoquera un véritable 'cataclysme' dans le monde réel.

Deux possibilités s'offrent à vous (et aux personnages) :

- ils sont ce qu'ils paraissent et leurs aventures ont lieu dans le monde réel. Ils devront pénétrer dans le monde des Rêves, y trouver l'âme du dragon et la libérer. Le scénario est écrit en partant du principe que vous adopterez cette option. Toutefois il existe une autre possibilité...
- le dragon et les personnages ont en fait tous ingéré une dose d'Ombilical. Ils ont donc été propulsés dans le monde des Rêves. Là, l'âme du dragon les a sauvés et les a réunis dans un unique rêve. Toutefois, toute son énergie est consacrée à la sauvegarde des personnages et il ne peut les faire sortir de ce piège. Les personnages sont donc en train de « rêver » le scénario. S'ils parviennent à sauver le dragon du gouffre, ce dernier pourra utiliser ses propres pouvoirs pour les libérer des effets de la drogue. Ils se réveilleront alors dans les salles de soins des Prodiges. Si par contre ils échouent, l'âme du dragon sera perdue, aussi sûrement que leurs vies...

Plusieurs encadrés parsèment le texte du scénario pour détailler les effets du choix de l'une ou l'autre option.

Si vous optez pour le rêve, les personnages auront la sensation d'être réels pendant les deux premiers chapitres et ne ressentiront pas la différence. Par la suite, alors que le dragon dépense de plus en plus d'énergie pour résister au Gouffre, leur environnement deviendra de plus en plus instable, nébuleux. Les différents chapitres du scénario pourraient s'inverser, arriver à plusieurs reprises, etc. (*cf Le temps et le rêve plus bas*).

Chapitre 1 : Le Quartier du Fleuve

La situation initiale

Toutes les victimes ont été amenées à la morgue, dans la cave du bâtiment de la caste des Prodiges (*cf. plan de la ville en annexe*). Le dragon est lui aussi dans ce bâtiment, dans l'une des salles de soins, toujours sous forme humaine. Les prodiges ont stabilisé son état mais ne peuvent plus rien pour lui. Ils n'ont pas décelé ses ascendances (l'Elu peut donc parfaitement le faire passer pour un enfant de n'importe lequel des Grands Dragons).

Le scénario débute le lendemain de la découverte du premier cadavre. A l'aube, Elyrgona s'est présentée accompagnée de son fils chez Hekthor pour l'accompagner dans son enquête. La veille, alors que le protecteur débutait à peine l'étude des corps, Herrgin avait fait irruption dans la salle de soins où se trouvait son dragon, accompagné de Johanna. Les deux hommes ont discuté toute l'après-midi, le protecteur interrogeant l'Elu à propos de ce qu'il savait. Ce dernier est parvenu à convaincre Hekthor qu'il devait absolument participer à l'enquête. Le protecteur a accepté sachant bien que l'autre ne le lâcherait pas et que de toute manière il pourrait avoir besoin de lui (*cf. les historiques des personnages pour plus de détails*).

Tous les cinq se retrouvent donc dans les salles de soins des Prodiges au petit matin, vingt-quatre heures après le début de l'enquête...

Premières pistes

Les cadavres

Les cadavres ont été découverts la veille au petit matin. Ils semblent tous être morts pendant la nuit précédente. Les causes de la mort sont toujours les mêmes : afflux sanguin vers le crâne ayant causé une trop grande dilatation des vaisseaux sanguins dans cette région du corps (saignements par le nez, les yeux et les oreilles), yeux injectés de sang, langue enflée. Les autopsies et les analyses plus approfondies ont révélé que le cerveau était gonflé de sang (lui donnant une apparence noirâtre).

Les traces d'Ombilical ont été décelées sur leurs vêtements. Enfin, une faible aura magique similaire à celle de la poudre a été détectée dans le système digestif et le sang des victimes :

- Le **docker**. L'un des cadavres a été retrouvé sur les bords du fleuve, en dehors de la ville, après avoir été aperçu depuis l'une des tours de garde. En plus des caractéristiques des autres morts, il présente des signes de noyade, notamment des poumons remplis d'eau. En fait, il est tombé d'un des quais alors qu'il venait d'absorber l'ombilical. Ses vêtements trahissent son occupation. Il n'a pas été identifié et aucune disparition n'a été signalée...
- La **prostituée**. Elle a été retrouvée dans une impasse attenante à la rue des Dames (*cf. description de la ville en annexe*) par une patrouille de la milice. Les miliciens ont estimé au vu de sa tenue et du lieu de la découverte qu'il s'agissait d'une prostituée mais elle n'a pas non plus été identifiée.
- L'aubergiste, **Anatole Lorp**. Il a été identifié par son commis : le jeune garçon, prénommé **Franck**, l'a en effet trouvé au petit matin dans une ruelle longeant leur auberge (*les Quatre Truites*), au beau milieu des détritrus.
- L'artisan tisserand, **Philippe Drofk**. Il a été retrouvé dans l'arrière boutique de son échoppe (*les Dentelles du Fleuve*) par un voisin blanchisseur nommé **Geimdhalen** avec qui il partageait une petite cour intérieure.

L'origine de la poudre

Ce sont les prodiges qui ont analysé les premiers les traces d'Ombilical retrouvées sur les victimes. Ils ont ensuite transmis leurs informations à la caste des Mages : une poudre avec des émanations dispersées de magie et un courant magique dominant de la sphère des Rêves. Elyrgona peut parvenir à analyser seule la poudre (elle dispose de l'échantillon envoyé par les Prodiges), mais il lui est impossible de déceler sa nature exacte. Elle peut toutefois arriver aux conclusions suivantes après quelques analyses magiques de base :

- la poudre est enchantée mais n'est pas magique par nature. Elle a donc été traitée dans un laboratoire de l'une des écoles de magie ou par un Mage puissant.
- Le fait que l'aura magique soit issue de la Sphère des Rêves ne signifie pas nécessairement que c'est une école de cette Sphère qui ait produit la poudre. Un laboratoire comme celui d'Onyr aura toutefois assez de compétences et de matériel pour deviner la nature et l'origine de celle-ci.

La quantité d'aura magique qu'elle dégage n'est pas proportionnelle à la quantité de poudre présente (cela est visible même sur une petite quantité). Les effets sont donc causés par la poudre elle-même, pas par un sort lié à celle-ci.

Ce que les personnages peuvent faire

Les Docks

La piste du docker ne mène à rien. Il ne s'agissait pas de quelqu'un de particulièrement connu dans le quartier et nul ne pourra l'identifier. Au mieux, des ivrognes raconteront avoir vu sauter un grand gaillard dans le fleuve.

La rue des dames

Cette rue enjambe les deux cours d'eau qui traversent Yris au niveau des chutes les unissant en un seul fleuve. C'est une rue spectaculaire, longée sur l'un des côtés par un parapet et sur l'autre par des petites bicoques dans un état lamentable, usées et moisies par l'humidité constante qui règne dans la rue.

Le bruit des cataractes est tellement fort qu'il couvre pratiquement tout autre son. De plus, la configuration de la rue est telle que le son se répercute sur les maisons, accentuant encore l'impression que celles-ci se trouvent juste en dessous des chutes... Partout, une brume opaque de gouttelettes plonge la rue dans une pénombre constante.

C'est dans cette rue qu'exercent les prostituées d'Yris. Elles partagent la dizaine de maisons longtemps abandonnées. Le bruit et la brume constantes couvrent leurs affaires et assurent toute discrétion à leurs clients.

L'une des victimes était en effet une prostituée, nommée **Lizzy**, qui a été retrouvée dans l'impasse non loin de la rue. En fait, certaines prostituées exercent à proximité de la rue des Dames : Lizzy était l'une d'entre elles. Elle partageait une chambre dans une auberge minable à proximité des chutes avec une autre prostituée, **Julie**. Si les personnages interrogent les prostituées du coin, ils tomberont tôt ou tard sur Julie.

Cette dernière sait que Lizzy prenait de la drogue. Plusieurs de ses clients se fournissaient d'ailleurs chez elle. Son dealer était aussi un de ses clients. Il faudra quelques temps à Julie pour se souvenir de son nom : **Yann** (en fait, Lizzy a toujours menti à son amie sur l'identité de son dealer : Yann est un de ses anciens amis qui vend aussi de la drogue, mais qui n'a rien à voir avec l'organisation de Greidor). D'après ce qu'elle sait, il aurait un petit laboratoire dans le quartier des Docks. Elle ne l'a jamais vu et n'en sait pas plus.

L'auberge des Quatre Truites

Franck, le commis qui a trouvé le cadavre de son employeur, peut être trouvé à l'auberge. Son patron n'ayant aucun parent vivant, l'auberge va sans doute être revendue ou récupérée par la caste des Commerçants. Le jeune homme espère en secret que les Commerçants vont lui laisser la charge de l'établissement. Ce serait en effet la solution la plus facile...

L'auberge elle-même se trouve dans une rue parallèle au fleuve, non loin des quais. Le quartier est plutôt calme, certaines maisons sont abandonnées. Pourtant, l'auberge parvient à être rentable grâce à une clientèle régulière (principalement des dockers et des petits voyous du coin). Les deux chambres du premier étage sont rarement occupées, mais la bière est relativement bonne et la salle commune est bondée pratiquement tous les soirs. L'arrière-cuisine donne sur la ruelle où a été retrouvé le cadavre d'Anatole Lorp. Habituellement, c'est là que l'aubergiste déposait les poubelles chaque nuit avant de fermer.

Le commis ne sait quasiment rien à propos de la mort de son ancien patron. Il avait déjà terminé son travail le soir de la mort et son maître restait toujours plus tard que lui. Aucun détail ne l'a marqué lors de la soirée qui a précédé. Par contre, si on lui décrit la forme humaine du dragon, il se souvient clairement l'avoir vu à l'une des tables, en discussion avec Erik, un habitué de l'auberge (« *Un gars louche, si vous voyez c'que j'veux dire !* »). Il n'a rien remarqué d'autre si ce n'est qu'un peu plus tard dans la nuit, l'homme en question lui a laissé un pourboire conséquent.

Franck ne sait pas du tout où trouver Erik.

L'échoppe de Philippe

L'échoppe du tisserand se trouve à la limite du Quartier des Docks et du Quartier des Artisans. C'est une boutique sans prétention et tous les voisins seront unanimes : Philippe était quelqu'un de facile à vivre, toujours jovial, sans aucun problème personnel.

Son blanchisseur de voisin, Geimdhalen, tiendra le même discours. Mais s'il est interrogé plus longuement ou si les personnages lui exposent la cause de la mort du tisserand, il avouera que Philippe avait des relations peu recommandables dans le quartier des Docks. Le plus souvent, ses « amis » ne se montraient pas dans le quartier ; c'est plutôt Philippe qui allaient les voir, dans un endroit appelé la Taverne de la Tour.

Chapitre 2 : le quartier des Docks

Situation initiale

Les personnages disposent de deux noms, Erik et Yann et d'un endroit où le(s) trouver ; la Taverne de la Tour. Ils ne savent pas encore qui détient réellement l'Ombilical (et il y a de fortes chances qu'ils pensent que les deux dealers font partie de la même organisation).

Ils n'ont aucune information supplémentaire à propos de la poudre (à moins qu'ils aient entre-temps fait un détour par la cité d'Onyr).

Suite de l'enquête...

La Taverne de la Tour

Comme son nom l'indique, cet établissement se situe à proximité d'une tour de garde de la cité. Elle se trouve aussi sur les quais, non loin de l'endroit où le docker est tombé à l'eau. C'est un bouge infâme constitué d'une grande salle commune crasseuse et d'une cave douteuse d'où sortent des boissons ignobles. Pourtant, chaque soir, la taverne est bondée. Les dockers viennent y dépenser leur maigre solde, notamment aux quelques tables qui proposent des jeux d'argent... Le patron, un certain **Reynhald**, est un petit homme grassouillet qui passe la plupart de ses soirées attablé avec des habitués. C'est un ancien joueur professionnel qui s'est reconverti. Les trois serveuses et le barman qui travaillent dans l'établissement sont constamment débordés et n'ont pas le loisir de discuter avec les personnages. Si ces derniers se font trop insistants, ils sont orientés vers Reynhald.

Le patron n'est pas du genre à donner des informations gracieusement. Il proposera donc aux personnages une partie de cartes : naturellement, il trichera et les dépouillera jusqu'à ce que la somme récupérée lui semble suffisante. Ensuite seulement il leur révélera ce qu'ils voudront savoir. Il ne craint pas les menaces et si les personnages deviennent violents, ils risquent d'avoir fort à faire avec la clientèle hostile...

Reynhald connaît effectivement deux dealers du nom d'Erik et Yann. Il ne sait pas où vit Erik, qu'il a vu pour la dernière fois le soir précédant les 'meurtres'. Par contre, il sait que Yann occupe un petit entrepôt près des docks avec quelques hommes. S'il est questionné à propos des meurtres, il se vexera et fera expulser le ou les personnages insultant(s) hors de son établissement.

L'entrepôt

Cf. plan en annexe.

Yann se trouve ici, ainsi que deux laborantins qui travaillent pour lui et quatre « gros bras ». Il n'est qu'une petite pointure du milieu et n'a rien à voir avec le vol et la vente de l'Ombilical. Par contre, il connaît Erik et sait où il vit. Il ne sait rien des meurtres et n'y a pris aucune part.

Si les personnages se montrent conciliant, par exemple en acceptant de fermer les yeux sur son petit trafic, ou s'ils mettent hors de combat ses acolytes et l'interrogent, il leur indiquera où le trouver.

Si les personnages se présentent comme représentants de l'ordre, les laborantins feront tout leur possible pour détruire le laboratoire (en y mettant le feu par exemple). S'ils sont questionnés, ils ne savent rien concernant une nouvelle poudre arrivée en ville.

Retour dans le quartier du fleuve

Erik vit dans une chambre de bonne surplombant le fleuve à la limite du quartier des Docks et du Quartier du Fleuve. Le propriétaire de la maison laissera entrer sans problème les personnages et les mènera jusqu'à la chambre du dealer.

Ce dernier s'est terré chez lui depuis qu'il a appris que ses clients étaient morts d'overdose. Lorsque les personnages frapperont chez lui, il pensera qu'ils viennent de la part de Greidor pour le tuer. Il fera donc comme s'il n'était pas là. Si les personnages entrent en force, Erik tentera de fuir par la fenêtre (en se jetant dans le fleuve et en nageant jusqu'à la rive opposée).

S'ils se présentent comme représentant les forces de l'ordre, où s'ils le rattrapent après sa fuite, il se rendra et jurera qu'il ne savait pas que ses clients allaient mourir. Il avoue alors tout ce qu'il sait :

- il travaille pour Greidor, l'un des plus influents trafiquant d'Yris, membre de la caste des Commerçants et de la Guilde des Voleurs de la ville.
- Celui-ci s'est procuré par l'intermédiaire d'un de ses contacts une petite quantité d'Ombilical (il l'appellera « la poudre », car il ne connaît pas son nom usuel).
- Greidor essaie actuellement de découvrir par quel moyen synthétiser une substance qui aurait les mêmes propriétés et espère en tirer un gros profit.
- Erik lui a volé une quantité minime de poudre lors d'un transfert pour se faire un peu d'argent. C'est cette poudre qu'il a vendu, en calculant des doses approximatives. Il ne pensait pas qu'il s'agissait d'un poison.
- Greidor a acheté la poudre à un de ses contacts dans la cité draconique d'Onyr, mais Erik ne sait pas de qui il s'agit.

Que faire ?

Vu que le commerce de drogue n'est pas interdit dans la ville d'Yris et que la caste des Commerçants y est toute-puissante, les personnages ne devraient disposer d'aucun moyen d'atteindre directement Greidor. Erik sera par contre jugé tôt ou tard pour meurtre.

L'enquête d'Hekthor est terminée à un point près : si effectivement Greidor trouve comment synthétiser de l'Ombilical, il risque d'y avoir d'autres morts dans la ville. Il est donc nécessaire de savoir :

- Qui lui a vendu la dose initiale de drogue ?
- Existe-t-il un moyen de contrer son influence, un antidote ?

De son côté, Herrgin tiendra absolument à sauver son dragon et doit donc en savoir plus sur la substance. De même, Elyrgona tiendra à en apprendre le plus possible.

Pour tous, la prochaine étape devrait donc apparaître évidente : Onyr, la cité des Rêves...

Chapitre 3 : Onyr, la cité des Rêves

Situation initiale

Pour poursuivre l'enquête et sortir le dragon de sa torpeur, les personnages doivent se rendre à Onyr, plus particulièrement au collège de magie de la sphère des Rêves.

Le trajet ne posera aucun problème. Deux solutions s'offrent aux personnages : par bateau, en descendant le fleuve puis en longeant les côtes (la solution la plus rapide), ou à cheval à travers l'Empire Zûl (le Voyageur connaît bien cette région et pourra amener les personnages à bon port sans aucun problème). Dans tous les cas, les personnages parviendront à entrer dans Onyr grâce à Elyrgona (la ville se situe loin au dessus du sol et un passeur vient chercher les personnes attendues par le conseil des mages).

Les voyages et le rêve

Lors d'un rêve, les scènes relativement longues, les périodes d'inaction telles que les voyages ont tendance à s'atténuer voire à disparaître.

Il en sera de même pour les trajets des personnages : ils parviendront rapidement à destination, sans encombre (après tout le dragon contrôle en partie son rêve). Le voyageur aura sans cesse une impression étrange (de *déjà vu*). Aucun des personnages ne sera capable de se souvenir des détails de leur périple : tout au plus des bribes éparses sans réelle consistance.

Et s'ils mettent en commun leurs rares souvenirs, ils ne concorderont bien évidemment pas.

Le messager

Avant le départ des personnages depuis Yris, Johanna sera contactée incognito par un membre de la Guilde Pourpre (les assassins de Kalimshaar). Il lui remettra le message présenté en *annexe* ainsi qu'un poison destiné au combattant, sans information supplémentaire.

Le message demande à la voleuse de faire en sorte que l'Elu et le dragon ne survivent pas. Il s'agit en fait d'un test à double tranchant : d'une part pour savoir si la voleuse est digne de confiance, d'autre part pour savoir si l'Elu est assez puissant pour contrer les efforts de la Guilde, même sans l'appui de son dragon. Ce dernier a lui-même demandé ce «test» à la guilde pour éprouver son Elu, mais ne se doutait pas qu'ils lanceraient leur apprentie assassin dans des conditions pareilles. Si une confrontation directe a lieu entre le dragon (ou son âme) et Johanna, la voleuse sera immédiatement démasquée par l'ailé.

Le poison n'est pas mortel, il s'agit simplement d'un somnifère très puissant utilisé pour ce genre de test (il n'est pas dans les attributions de la Guilde Pourpre d'éliminer des Elus de Kalimshaar). Si Herrgin ne se méfie pas et absorbe le somnifère, il en sera pour une longue nuit de sommeil, un bon mal de tête et des reproches retentissants du dragon (si tant est qu'ils le sauvent).

L'évolution du rêve

L'énergie du dragon se dissipe peu à peu. De même les effets étranges que vivront les personnages seront peu nombreux au début pour se multiplier à la fin du scénario...

Les personnages ne doivent être certains qu'ils font partie d'un rêve que peu avant la conclusion du scénario (idéalement lors de la dernière scène, avant de libérer le dragon) et lorsqu'ils le découvrent, ils doivent se demander s'ils survivront au réveil du dragon... Lorsqu'ils seront certains de participer à un rêve, les personnages pourront contrôler en partie ce rêve : à vous d'estimer de quel contrôle ils peuvent disposer...

Le conseil des mages

Dès leur arrivée à Onyr, les personnages seront convoqués par le grand Conseil des Mages, qui réunit le Haut Mage de chaque spécialité. Un de leurs agents à Yris les a prévenus de l'enquête que menaient les personnages et il ne leur a pas été difficile d'en déduire la nature de la poudre (surtout après avoir interpellé le responsable du vol).

Ils craignent par contre la chute de l'âme du dragon dans le gouffre des Esprits et souhaitent que les personnages la libèrent de l'emprise du monde des Rêves : il leur faut donc pénétrer dans le royaume des Eéries et lancer une incantation à proximité de cette âme égarée.

Ils tenteront par tous les moyens de convaincre les personnages d'accomplir cette quête. Cependant, ils devraient n'éprouver aucune difficulté : Elyrgona est mue par le désir d'en savoir plus, Herrgin par celui de sauver son dragon et Hekthor doit circonscrire la menace que peut représenter l'âme du dragon si elle tombait dans le gouffre des Esprits (quant à Johanna, il est probable qu'elle veuille s'assurer de l'échec de cette mission, cf. *Le Messenger* ci-dessus).

L'incantation

Le Conseil des Mages dispose d'une incantation susceptible de sauver l'âme du dragon. Elyrgona n'aura aucun problème pour apprendre cette incantation, très proche de certains sorts dont elle dispose. Toutefois, il lui manquera certaines clés nécessaires à son lancement :

- le conseil des mages ne dispose que du premier poème des âmes perdues. Ils savent toutefois où trouver le second : l'oracle d'Oforia est son détenteur.
- Le conseil ne dispose pas non plus d'une épée des rêves. Toutefois, l'oracle devrait là encore pouvoir indiquer où en trouver une.

Enfin, faudra-t-il encore trouver l'âme du dragon dans le royaume des Eéries. Pour cela, le moyen le plus sûr est de se munir d'un objet lui appartenant et de l'y amener. L'âme reviendra naturellement vers son bien, ou est-ce l'inverse...

Libérer une âme

Sphère : Rêve **Coût** : 10 **ND** : 25

Durée : 1 heure **Discipline** : Sorcellerie

Niveau : 3

Clés : une épée des rêves, les deux poèmes des âmes perdues, rune des rêves, danse.

Effet : ce sort permet de libérer une âme prisonnière du Monde des Eéries contre son gré. Le lanceur doit se trouver lui-même dans les Eéries, à portée de vue de l'âme ciblée. Il doit alors réciter le premier poème des âmes perdues en dansant autour de l'âme. Cette première incantation, qui dure une heure, crée un minuscule cordon symbolisant l'emprisonnement de l'âme par le monde des Rêves.

Le mage peut alors trancher ce lien au moyen de l'Épée des Rêves tout en récitant le second poème des âmes perdues. L'âme est alors libérée et peut réintégrer son corps à tout moment.

Le Premier Poème des Âmes Perdues

*Que par le verbe,
La Porte s'ouvre !
Que par les mots,
Les Rêves s'entrouvrent !
L'esprit vagabond libéré
Des dangers du songe profond
Dès à présent cesse d'errer !
Reviens parmi nous, Compagnon !*

C'est ce poème que remettent les Mages aux personnages. Ils ne savent pas du tout quelle forme prend la seconde partie du poème : seul l'oracle peut le savoir. Il ne reste d'autre choix aux personnages que de se rendre dans la cité draconique d'Oforia, à l'embouchure du fleuve qui traverse Yris et l'Empire de Solyr.

Chapitre 4 : Les clés

Situation initiale

Les personnages doivent se rendre à Oforia pour y rencontrer l'Oracle, qui doit leur remettre une des clés de l'incantation et leur indiquer où trouver la dernière clé.

Ce qu'ils ne savent pas, c'est qu'ils détiennent déjà les deux poèmes nécessaires au lancement de l'incantation : ils ont en effet été réunis en un seul poème (celui que les Mages ont remis aux personnages).

Par contre, ils devront bien partir en quête d'une épée des rêves, affrontant pour cela le pire ennemi de Blaik...

Le temps et le rêve

Les derniers chapitres se déroulent alors que l'esprit du dragon est en train de puiser dans ses réserves pour éviter de basculer dans le gouffre des esprits. L'enchaînement des événements peut donc parfois devenir totalement incohérent, la chronologie peut être bouleversée.

Par exemple, les personnages vivront l'affrontement avec les nomades du désert (cf. *L'épée des rêves* ci-dessous) avant même de rencontrer l'Oracle. Ou bien ils retourneront à Yris bien avant d'avoir « réellement » récupéré l'Épée...

Doivent prévaloir la désorientation, l'égarement et l'incertitude...

L'Oracle d'Oforia

L'Oracle de la cité est un être étrange, que nul n'a jamais vu. Il vit reclus dans une caverne, sur une île rocheuse, à bonne distance de la côte. Il faut attendre la marée basse pour qu'un passage souterrain n'apparaisse au pied de l'île. Ceux qui veulent voir l'Oracle n'ont en général que quelques dizaines de minutes avant que le passage par lequel ils sont entrés ne soit inondé et ils doivent donc présenter leurs requêtes rapidement.

Il est d'usage d'amener de la nourriture et de l'eau douce en échange des visions qu'apportent l'oracle. Enfin, une légende raconte que les voyageurs qui en apprennent trop de sa bouche ne reviennent jamais du large, sans doute happés par une des gigantesques vagues destructrices dont Ozyr a le secret.

Pour cette dernière raison, il pourrait être assez compliqué de trouver une embarcation et à fortiori des marins qui acceptent d'amener les personnages jusqu'à l'île. Après quelques recherches infructueuses, le groupe devrait toutefois finir par dégoter une petite barque avec laquelle ils devront faire la traversée. Ozyr ne se manifesterait pas pendant la traversée et la mer sera des plus calmes : le grand dragon des Océans sait parfaitement ce qui se trame et ne souhaite pas plus qu'une autre qu'un ailé tombe dans le gouffre des esprits...

L'oracle et le rêve

Si les personnages (et donc l'Oracle par la même occasion) font partie d'un rêve, l'Oracle sera conscient de la situation.

Il pourrait donc glisser quelques informations aux personnages. Ce, toujours sous une forme alambiquée et mystérieuse. Mais vu l'avancement du scénario, il pourrait s'agir des indices décisifs persuadant les personnages qu'ils se trouvent déjà dans le monde des Ééries.

Le Second Poème des Âmes Perdues

L'Oracle connaît le « second poème » et le délivrera aux personnages dès qu'ils lui auront expliqué les raisons de leur présence. Le texte est le suivant :

*Une sur Deux, Un pour Deux.
Quand Deux ne forment qu'Un, un Tout n'est alors rien.
Quand Un se scinde en Deux, l'ordre importe peu...*

Ce poème n'est pas réellement une des clés de l'incantation. Il indiquera toutefois aux personnages qu'ils disposent déjà des deux poèmes des âmes perdues. Il suffit de lire seulement les lignes paires ou impaire du Premier Poème des Âmes Perdues pour obtenir les deux textes originaux, les deux clés de l'incantation :

*Que par le verbe,
Que par les mots,
L'esprit vagabond libéré
Dès à présent cesse d'errer !*

*La Porte s'ouvre !
Les Rêves s'entrouvrent !
Des dangers du songe profond
Reviens parmi nous, Compagnon !*

Comme le message de l'oracle le précise, l'ordre d'utilisation des poèmes n'importe pas. Par contre, il faut absolument une Épée des Rêves pour trancher le lien et libérer l'âme. L'Oracle sait heureusement où trouver l'un de ces artefacts : **El Abeichek**, qui tua autrefois l'épouse de Blaik, en détient une.

Les Nomades du désert

El Abeichek et son groupe de pillards vivent sur les hauts plateaux Zûls, à la frontière avec l'Empire Solyr. Ils attaquent régulièrement les villages de l'autre côté de la frontière, pillant et détruisant, fuyant avant l'arrivée des soldats de Solyr. Blaik le Voyageur, sait parfaitement où les trouver : voilà plusieurs années qu'il évite leur territoire et l'affrontement direct.

Les personnages ne sont pas de taille à affronter le groupe des pillards seuls. Ils peuvent néanmoins se voir apporter de l'aide par des Protecteurs de l'armée de Solyr (à la demande d'Hekthor) ou par le clan du beau-père de Blaik, voire même des deux (mais il faudra alors une bonne dose de négociation pour persuader les Zûls et les Solyriens d'agir ensemble avant de s'entretuer).

Il leur faudra à peine quelques jours pour trouver trace des méfaits d'El Abeichek : son groupe a récemment attaqué un village frontalier et est reparti avec une grande quantité de bétail, de blé et de prisonniers. Un ou plusieurs survivants indiqueront quelle piste suivre aux personnages. Ces derniers pourront alors rattraper sans mal le convoi des pillards et les attaquer.

L'affrontement et le rêve

Seule une Épée des Rêves peut infliger des dégâts réels dans le Monde des Éeries. Toute autre blessure n'est qu'illusion qui se dissipe au réveil du personnage.

Lors de l'affrontement avec les nomades, seules la magie et l'épée des Rêve (détenue par El Abeichek) seront donc efficaces.

S'il en a la possibilité, El Abeichek (qui fait partie de la caste des Combattants) provoquera en combat singulier Blaik, afin de régler leur vieux contentieux...

S'ils sont vainqueurs, les personnages disposeront enfin de toutes les clés pour lancer l'incantation permettant de libérer le dragon...

Chapitre 5 : Dénouement

Situation initiale

Les personnages disposent enfin de toutes les clés nécessaires au lancement du sort « Libérer une âme », mais il leur reste alors deux tâches et non des moindres à accomplir :

- il faut tout d'abord pénétrer dans le monde des Rêves (Elyrgona peut sans aucun problème résoudre ce point) puis localiser l'âme du dragon.
- Ensuite, il faut trouver un moyen de ressortir du monde des Eéries après avoir libéré l'âme du dragon (et donc après avoir potentiellement causé son réveil).

L'âme perdue

Le meilleur endroit pour entrer dans le monde des rêves et pour retrouver l'âme du dragon est sans nul doute la salle des soins où repose son cadavre : en établissant un lien physique avec la personne, le Mage peut garantir que les Voyageurs du rêve seront à proximité de l'âme à libérer.

Le monde des Rêves peut être paisible et plaisant, comme il peut être hostile et dangereux. Lorsque les personnages parviennent enfin à y pénétrer, il leur apparaît clairement que de grands bouleversements l'affectent : l'âme du dragon est en train de chuter dans le gouffre des Esprits et provoque de gigantesques convulsions des Eéries.

Le dragon, dans un ultime effort, les entraîne alors dans une parcelle de ses visions et ils se retrouvent au beau milieu de Nadjar, la cité de Kalimshaar. Des esprits cauchemardesques leur apparaissent alors que les convulsions et les tremblements sont de plus en plus effrayants.

Toute la ville semble s'effondrer sur elle-même alors que le gouffre qui la traverse s'étend. L'âme du dragon se trouve quelque part au bord de ce gouffre, sous sa forme humaine. Les personnages doivent faire au plus vite : « l'âme » ne peut se mouvoir dans ce monde et s'ils tergiversent trop, ils n'auront pas le temps de lancer l'incantation avant qu'elle bascule totalement dans le Monde des Esprits.

Sortir du rêve

Si les personnages sont assez rapides ou s'ils font partie du rêve, l'esprit du dragon prend le temps de les faire ressortir du monde des Rêves avant de s'éveiller. Sinon, il y a fort à parier que seul Herrgin sera sauvé.

S'ils ne parviennent pas à sauver le dragon, le monde des Esprits se rapprochera du monde des Rêves, le corrompant encore un peu plus. De plus, des passages s'ouvriront entre le monde des Esprits et le monde réel, passages que nombre d'esprits malfaisants et tourmenteurs chercheront à emprunter pour revenir parmi les vivants...

L'âme dans le rêve

Si les personnages font partie depuis le début du rêve du dragon, une conclusion logique s'impose : l'âme du dragon se trouve dans les salles de soins des Prodiges, dans la cité d'Yris.

Mais les personnages pourraient trouver la cité bien changée, complètement bouleversée par l'état de délire dans lequel est entré le dragon : un gigantesque gouffre menace d'engloutir la cité et ils doivent se frayer un chemin à travers des foules paniquées avant d'atteindre l'endroit où il repose...

Annexes

Chronologie

- **Jour 0** : Thorpe vole l'Ombilical à Onyr
- **Jour 20** : l'Ombilical arrive entre les mains de Greidor a Yris
- **Jour 27** : Blaik arrive à Yris et réside chez sa mère
- **Jour 28** : Erik dérobe une petite quantité de la drogue à son patron
- **Jour 29** : Herrgin et Johanna arrivent à Yris. Le dragon s'installe dans une auberge du quartier des Docks
- **Jour 30** : Erik vend quatre doses d'Ombilical à certaines de ses connaissances et une dose à un client rencontré par hasard à l'auberge des Quatre Truites (le dragon)
- **Jour 31, matin** : Les quatre cadavres sont découverts
- **Jour 31, après-midi** : Hekthor interroge Herrgin
- **Jour 32, aube** : Elyrgona se présente chez Hekthor
- **Jour 32, matin** : début du scénario et de l'enquête

Caractéristiques-type

Yann et Erik

Caste : Commerçants (Marchand / Dealer)

FOR	4	RES	4	Physique	3	Chance	6
INT	3	VOL	5	Mental	3	Maîtrise	0
COO	5	PER	4	Manuel	2	Armure	5
PRE	6	EMP	5	Social	4	Initiative	2d

Tendances *Dragon* 0 *Homme* 2 *Fatalisme* 1

Seuils de blessure Blessé (01-30) OO Mort (31+) O

Privilèges Expertise

Compétences Armes tranchantes (5), Esquive (6), Marchandage (5), Baratin (4)

Équipement Épée courte (FOR+7+1D)

Les gardes du corps de Yann

FOR	5	RES	5	Physique	4	Chance	3
INT	3	VOL	3	Mental	2	Maîtrise	1
COO	4	PER	4	Manuel	2	Armure	10
PRE	3	EMP	2	Social	2	Initiative	2d

Tendances *Dragon* 0 *Homme* 2 *Fatalisme* 0

Seuils de blessure Blessé (01-30) OOO Mort (31+) O

Compétences Armes tranchantes (6), Parade (6)

Équipement Cuir rigide, Épée large (FOR+11+1D), Bouclier moyen (10)

Combattants Zûl du clan d'El Abeichek

Caste : Combattants (Combattant)

FOR	7	RES	8	Physique	5	Chance	2
INT	5	VOL	5	Mental	3	Maîtrise	6
COO	5	PER	6	Manuel	4	Armure	8
PRE	4	EMP	4	Social	2	Initiative	3d

Tendances *Dragon* 3 *Homme* 0 *Fatalisme* 1

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

Privilèges Riposte, Engagement, Argot combattant, Double attaque

Compétences Armes tranchantes (9), Armes d'hast (6), Armes à distance (6), Equitation (8), Esquive (6), Pister (6), Dressage (5), Athlétisme (4), Spécialisation Cimeterre

Equipement Armure de cuir, Cimeterre (FOR+9+1D), Lance longue (FOR+8+1D), Arc court (FOR+6+1D), Monture

El Abeichek, chef de clan Zûl

Caste : Combattants (Maître d'Armes)

FOR	8	RES	9	Physique	7	Chance	0
INT	6	VOL	5	Mental	4	Maîtrise	8
COO	6	PER	6	Manuel	5	Armure	30
PRE	6	EMP	4	Social	4	Initiative	3d

Tendances *Dragon* 4 *Homme* 0 *Fatalisme* 0

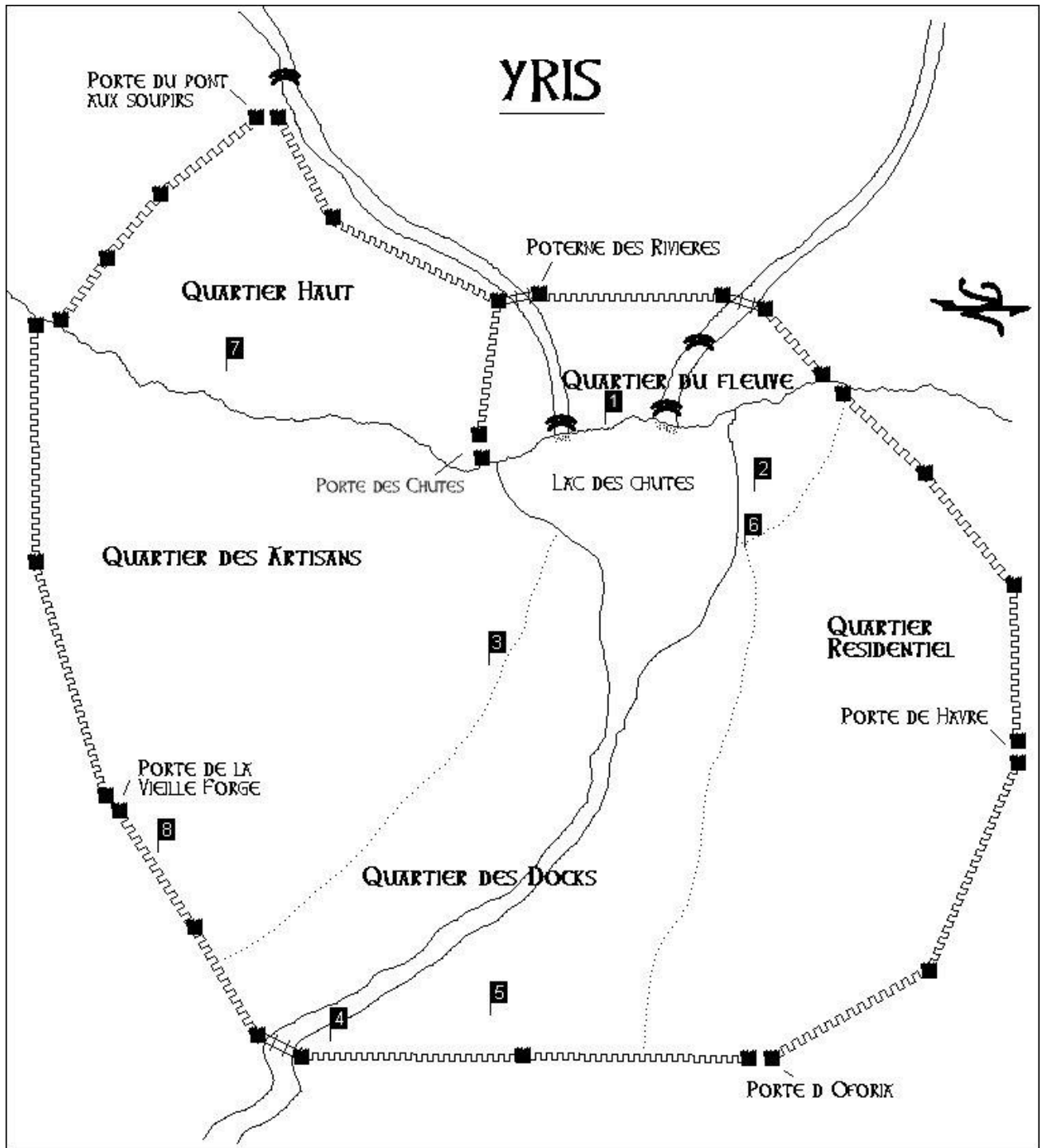
Seuils de blessure Egratignure (01-10) OOO
Légère (11-20) OOO -1
Grave (21-30) OO -3
Fatale (31-40) OO -5
Mort (41+) O

Privilèges Riposte, Engagement, Argot combattant, Double attaque, Botte secrète, Feinte

Compétences Armes tranchantes (10), Armes d'hast (8), Armes à distance (6), Pister (6), Equitation (8), Esquive (7), Dressage (8), Athlétisme (4), Commandement (5), Spécialisation Cimeterre et Lance longue

Equipement Brigandine, Cimeterre (FOR+9+1D), Lance longue (FOR+8+1D), Arc court (FOR+6+1D), Monture

Plan de la ville d'Yris (exemplaire du meneur de jeu)



Yris, la capitale de l'Empire de Solyr

Légende de la carte

- | | |
|----------------------------|------------------------|
| 1- Rue des Dames | 5- L'Entrepôt de Yann |
| 2- Les Quatre Truites | 6- Appartement d'Erik |
| 3- Les Dentelles du Fleuve | 7- Caste des prodiges |
| 4- Taverne de la Tour | 8- Résidence d'Hekthor |

Situation

La ville se trouve à la confluence de deux cours d'eau importants, au niveau du bord d'un plateau relativement élevé. Chaque rivière est terminée par une chute d'eau. Au bas de ces chutes, un petit lac s'est formé. Aux abords de ce lac et sur les rives du fleuve se trouve le port d'Yris, un des plus importants du royaume de Kor.

Les quartiers

Le Quartier des Docks est constitué du port d'Yris et des alentours, principalement des entrepôts, des ateliers et des tavernes. La journée, les quais sont emplis d'une activité bourdonnante : la plupart des denrées et des produits arrivant ou partant d'Yris transitent par le fleuve et c'est donc dans le quartier des Docks que la plupart des affaires se font. S'y côtoient toutes les classes de la société : du plus riche commerçant au simple docker. La nuit, l'activité se déplace vers les tavernes et autres établissements nocturnes de ce quartier ; alors, c'est un quartier peu fréquentable, où la moindre impasse peut devenir un coupe-gorge. Aucun pont n'enjambe le fleuve, mais les passeurs sont légions, ainsi qu'un bac traversant le lac des chutes.

Le Quartier Haut se trouve en haut du plateau. C'est l'une des zones les plus anciennes de la ville. Les rues de ce quartier sont larges et spacieuses, la plupart des habitations font plusieurs étages de haut et de nombreuses plate-formes sont destinées à accueillir les aîlés. Les plus riches habitants de la ville ont tous au moins une résidence dans ce quartier. On y trouve aussi tous les bâtiments de caste et de l'administration de la cité. Des patrouilles de Protecteurs quadrillent la ville nuit et jour.

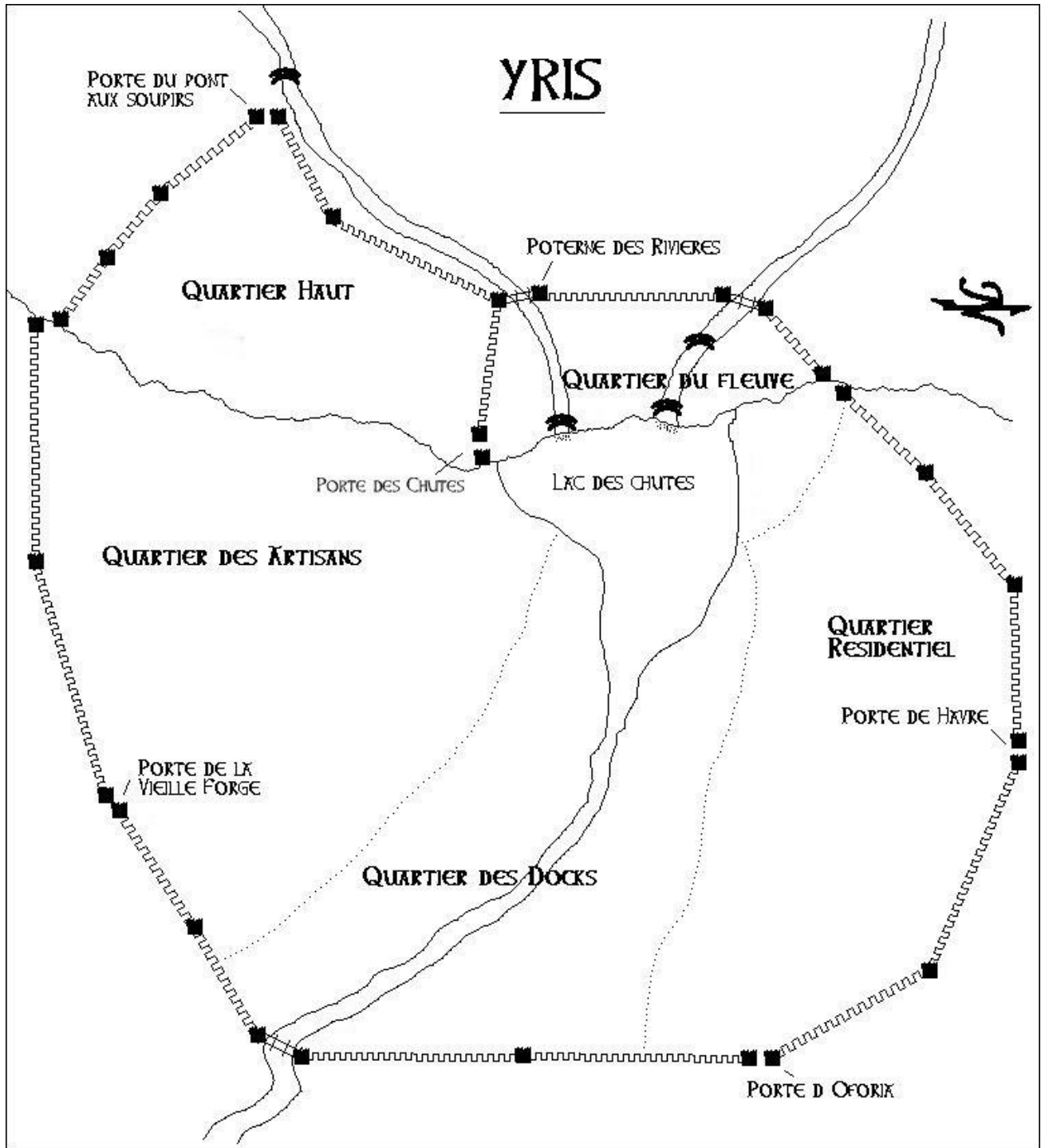
Le Quartier des Artisans se trouve au bas du plateau, sous la ville Haute. Il s'agit d'un gigantesque marché permanent. Les rues sont droites et régulières, bordées de part et d'autre par des boutiques et des ateliers. De nombreuses plate-formes parsèment le quartier (mais bien moins que dans le quartier Haut) et il n'est pas rare que des dragons s'intéressent à certaines marchandises. Le quartier est régulièrement patrouillé par la milice et toutes les rues sont éclairées pendant la nuit.

Le Quartier Résidentiel s'étend au bas du plateau à côté du quartier des Docks. C'est le quartier contenant la plus grande densité de population. C'est un quartier assez hétéroclite, où des bâtiments abandonnés côtoient des résidences de la petite bourgeoisie. Cette partie de la ville est pratiquement désertée pendant la journée et aucune activité n'y règne la nuit. Les patrouilles de la milice sont irrégulières et très peu de maisons dépassent un unique étage.

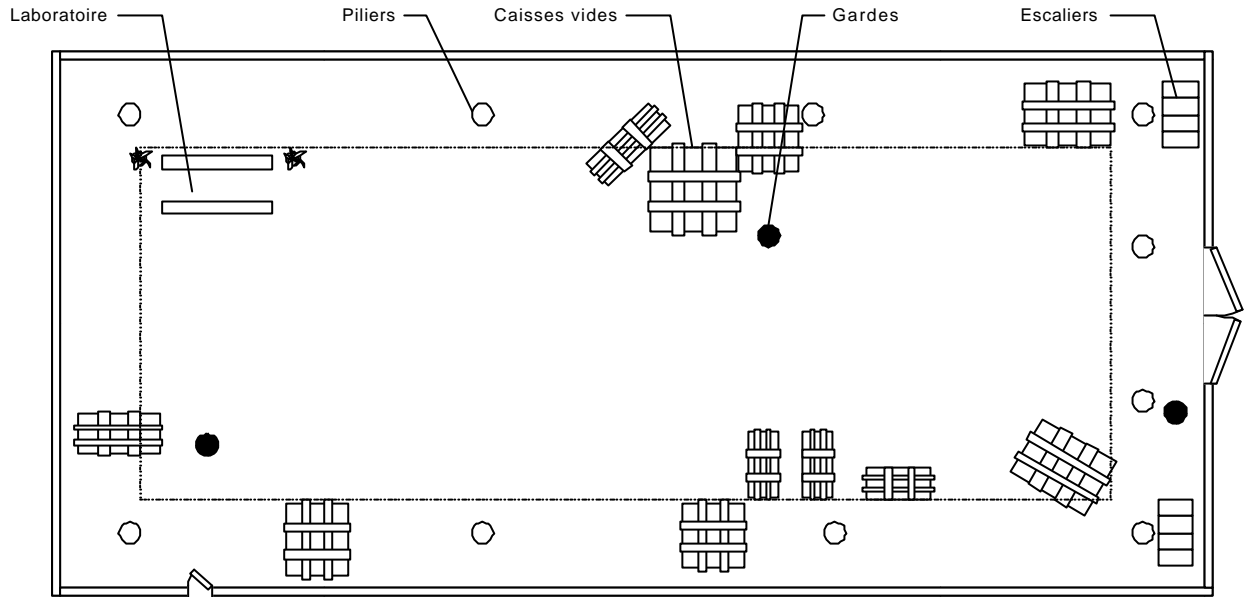
Le quartier du Fleuve s'étend sur les hauts du plateau, sur les bords des deux rivières. Soumis aux caprices des deux cours d'eau, il n'est pas rare qu'une partie du quartier soit inondée. Trop éloigné de la zone d'activité du port, le quartier est extrêmement pauvre et totalement ignoré par les habitants du quartier Haut, voisin (à tel point qu'une muraille secondaire sépare ces deux quartiers. Les patrouilles de la milice sont pratiquement inexistantes, que ce soit de jour ou de nuit.

Pour descendre du plateau, depuis le quartier Haut ou le quartier du Fleuve, il faut emprunter des « ascenseurs », simples filets suspendus au-dessus du vide, ou des escaliers étroits taillés à même la roche. Naturellement, les filets et escaliers du quartier haut sont bien mieux entretenus (et sont principalement employés par des serviteurs dont les employeurs résident dans le Quartier Haut).

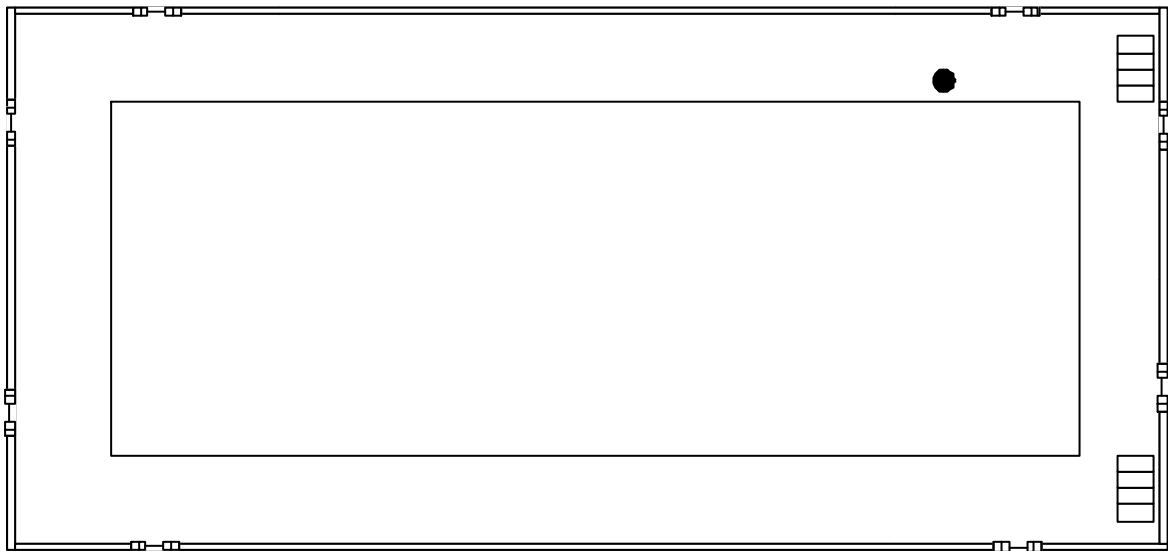
Plan de la ville d'Yris (exemplaire des joueurs)



Plan de l'entrepôt



Rez-de-chaussée



Etage

Message à Johanna

J.

Votre mission a été jusqu'ici un succès : la phase suivante débute dès l'instant où vous recevrez ce message.

Vous trouverez ci-joint une fiole d'un poison mortel qui peut être mélangé à n'importe quel liquide. Aucun autre moyen ne doit être utilisé pour éliminer l'homme et son compagnon. Cette mission prend le pas sur la mission présente. Vous ne devez bien évidemment en aucun cas être découvert. La mort de l'homme entraînera celle de l'autre : ne perdez pas de temps avec ce dernier, il est bien trop puissant.

Faites en sorte d'agir le plus loin possible d'Yris.

G.P. Nadjar

Blaik,

Voyageur de la Caste de Szyl

Présentation

Vous allez de par les routes tout au long de l'année : vous faites en effet partie de la caste des Voyageurs et en tant que tel, vous n'appréciez rien plus que les grands espaces, le vent sur votre visage et la liberté du voyage. Vous errez plus précisément dans les plaines du Royaume de Solyr et les déserts de l'Empire Zûl. Vous appréciez en effet de partager des moments avec les cavaliers Zûl, en restant des semaines en plein désert, loin de tout.

Vous êtes relativement connu de certaines des tribus nomades qui y séjournent et qui, bien que l'Empire Zûl soit en guerre constante avec tous les territoires voisins, ne refusent jamais leur hospitalité à un Voyageur. En effet, ces derniers apportent certaines denrées rares dont de non négligeables nouvelles et informations du reste du Royaume de Kor. Vous avez été marié pendant trois ans à la fille d'un chef nomade. Mais cette dernière est morte de la main d'un chef rival, le perfide **El Abeichek**, pendant un raid. Vous avez juré de vous venger et avez même tué l'un des fils de ce brigand. Depuis, lui et ses hommes vous poursuivent : il a juré de présenter votre tête à ses hommes un jour ou l'autre (*Ennemi*)... Sa tribu voyage généralement dans les hauts plateaux du nord-ouest de l'Empire Zûl et vous évitez cette région depuis, sachant pertinemment qu'il n'est jamais bon d'affronter un ennemi sur son territoire.

Votre mère, Elyrgona, fut l'un de vos professeurs de magie et est devenue un compagnon de route. Elle réside à Yris et vous allez la voir de temps en temps, malgré la peur panique qui vous étreint à chaque fois que vous vous trouvez au milieu d'une foule (*Agoraphobie*)... Votre père est mort il y a des années et vous ne l'avez pratiquement pas connu. Sa perte vous touche plus par la peine que sa disparition cause aujourd'hui encore à votre mère.

Historique

Depuis votre enfance, vous savez que vous n'êtes pas tout à fait « normal ». Là où certains ont besoin d'années d'études avant de pouvoir lancer un sort, vous avez toujours pu déclencher des effets magiques (*Magie naturelle*). Très tôt, vos parents vous ont inscrit dans un collège de magie : les grands mages furent étonnés de vos prouesses et ne demandaient qu'à vous enseigner. Un jeune dragon vous avait même remarqué et vous aviez commencé à entretenir des relations amicales, qui déboucheraient sans doute sur un véritable Lien. Mais la vie entre quatre murs vous a rapidement lassé et vous avez eu envie de grand air. Même la perspective de devenir un Elu n'a pu vous retenir.

Vous avez donc abandonné les études au collège de magie, perdant votre statut d'apprenti et devenant un hors-caste. Le jeune dragon que vous aviez rencontré a alors dépérit, puis est mort, sans que vous n'en sachiez rien jusqu'à ce que votre mère vous l'apprenne des années plus tard. En effet, pour ces créatures, le lien est quelque chose d'unique et en brisant votre relation avec ce dragon, vous avez aussi brisé sa vie. Un Dragon plus ancien a alors décidé de vous faire payer votre décision. Depuis ce jour, il vous surveille constamment, attendant le moindre de vos faux pas (*Regard des dragons*)...

Après plusieurs mois d'errance, vous avez rejoint la caste des voyageurs, qui correspondait tout à fait à vos aspirations. Vous avez peu à peu gravi les échelons de votre caste, sans vous soucier de votre statut et en profitant pleinement de la vie et de votre liberté. Vous avez conservé de vos premières études quelques dons pour la magie et vous en usez régulièrement lors de vos voyages.

Description

Votre peau est mate, abîmée par des séjours prolongés dans des territoires hostiles. Vous ne comptez plus le nombre de vos cicatrices dues à des chutes, des coups, des blessures, etc. Vous avez rasé votre crâne dès que vous avez commencé à voyager : c'est plus pratique et ça évite les poux et autres vermines. Par contre, pour éviter les insolation et les maux de têtes qui en résultent, vous portez constamment un tissu qui couvre votre crâne.

Vous portez aussi les vêtements amples bleu-nuit des nomades Zûls. Malgré leur apparence, ils permettent de survivre aisément dans le désert, par les jours brûlants aussi bien que par les nuits glaciales. Les vôtres sont usés par l'âge, constamment couverts d'une couche de poussière qui laisse à penser que vous venez d'achever un long périple... Vous portez aussi deux bracelets d'argent, symbole de l'homme marié pour les Zûls. Vous avez juré de ne les ôter que lorsque vous aurez vengé la mort de votre femme.

Vous ne vous séparez pas non plus de votre cheval, un pur-sang de petite taille, habitué au climat du désert, très agile et endurant. Vous évitez la plupart du temps le combat, mais lorsque vous êtes attaqué par des pillards ou des brigands, vous savez manier l'arc et la lance tout en galopant ; la plupart des techniques de combat que vous maîtrisez vous ont été enseignées par les guerriers Zûls.

Motivations

La vengeance et l'amour animent votre cœur. La vengeance pour la mort de votre épouse. L'amour de la liberté et du voyage.

Vous rêvez d'explorer des contrées oubliées ou non encore créées, d'arpenter des territoires que vous seuls connaîtrez. Le désert, après une tempête, vous a un jour donné l'impression que vous étiez le seul homme sur Kor, et vous n'avez jamais connu pareille sensation depuis.

Vous tenez aussi beaucoup à votre mère qui, malgré la grande déception que vous lui avez infligée lorsque vous avez abandonné les études de magie, vous a toujours soutenu. Jamais vous ne pourrez lui rendre tout ce qu'elle vous a donné...

Ces derniers jours...

Alors que vous étiez en visite à Yris chez votre mère et sur le point de repartir pour un énième voyage, cette dernière vous a demandé de prolonger votre séjour, pour l'aider à enquêter sur des crimes étranges commis au sein de la cité. Elle vous a promis de vous donner plus de détails et a notamment signalé que l'un des crimes concernait un Dragon.

La nuit dernière, **Onysx**, le Dragon qui vous surveille depuis votre enfance, est apparu dans vos songes. Et sans cesse il a répété : « Vas-tu encore causer la mort d'un Dragon, jeune arrogant ? Cette fois, même Szyl ne pourra te sauver de mon courroux ! ». Vous n'avez pu dormir et êtes certain d'une chose : cette histoire constitue une épreuve qu'il vous faudra réussir, ou mourir.

Vos compagnons

Elyrgona : votre mère en qui vous avez toute confiance. Elle est l'un des mages les plus respectés de sa caste, malgré des rumeurs malséantes qui lui prêtent des liaisons contre-nature avec de jeunes hommes. Elle n'a que faire des ragots et ne s'intéresse qu'à la connaissance. Cette histoire de crimes semble lui tenir à cœur. Cela faisait longtemps qu'elle ne s'était pas passionnée autant pour quelque chose...

Hekthor, le protecteur. Il est la personne en charge de l'enquête, un membre de la milice d'Yris. Les protecteurs sont des gens dignes de confiance, mais souvent à la limite du fanatisme ou prétentieux (ou bien même les deux). Vous ne tenez pas à ce que l'un d'eux apprenne ce qui vous est arrivé étant jeune.

Herrgin, l'Elu combattant. A son air, vous êtes prêt à jurer qu'il vient des terres de Kalimshaar. C'est son dragon qui a été victime d'une tentative de meurtre. Depuis, celui-ci est sous la surveillance des prodiges, dans un état critique. Il y a donc fort à parier que le combattant fera tout pour sauver son ailé, mais ne lèvera pas le petit doigt pour l'un d'entre vous. Les fatalistes sont toujours comme ça, de toute manière.

Johanna, une jeune voleuse, insouciant et effrontée, tout comme vous l'étiez à son âge. Dommage qu'elle subisse l'influence de ce Herrgin. Elle pourrait être une jeune personne charmante si elle avait été bien élevée, dans le respect de son prochain et des Dragons.

Ajouts à la feuille de personnage

Avantages

Augure favorable : la Pierre (6)

Si tous les humains possèdent un Augure de naissance, certains d'entre eux ont la chance de bénéficier d'une influence plus prononcée dans ce domaine. Un Augure favorable influence encore plus le caractère et les motivations du personnage.

La pierre entraîne un bonus de 1 en Tendances Dragon, un bonus de 2 en Physique et de 1 en Résistance. Tous ces bonus sont déjà répercutés sur la feuille de personnage.

Magie naturelle (5)

Cet avantage confère au personnage une base de 2 points dans une Discipline ou une Sphère de Magie, ainsi qu'un sortilège supplémentaire de son choix. Les limitations liées aux Tendances et aux restrictions des sortilèges doivent cependant être respectées (cf. chapitre Magie).

Charme (1)

Le personnage dispose d'un charme naturel qui augmente ses facultés de séduction, de dialogue et de communication. Tous ses jets basés sur le relationnel bénéficient d'un bonus de +2 et ses jets de Séduction voient leur difficulté réduite de 5.

Sens de l'orientation : Désert & Steppes (1)

Grâce à cet avantage, le personnage peut toujours se repérer dans un milieu qu'il a appris à connaître. La difficulté des jets d'orientation est réduite de 5 pour le milieu concerné.

Désavantages

Regard des dragons (5)

Depuis que les hommes vivent aux côtés des Dragons, le Lien qui les unit à leurs créateurs a toujours été à double tranchant. Un dragon a choisi de surveiller le personnage en permanence pour mieux juger de son comportement. Le dragon en question est très puissant et sa surveillance peut durer jusqu'à la mort du personnage, si celui-ci ne prouve pas sa valeur avant ce terme. Le dragon n'est pas un juge, mais un observateur. Il n'ira pas jusqu'à tuer le personnage, sauf si celui-ci commet une action ouvertement hostile en sa présence, et préférera le manipuler, devenir progressivement son ennemi ou l'exposer à des situations toujours plus dangereuses.

Ennemi (5)

Ce désavantage procure un ennemi juré au personnage, qui ne manquera aucune occasion de mettre des bâtons dans les roues du personnage ou d'attenter physiquement à sa vie.

Agoraphobie (3)

Vous craignez plus que tout les foules pressantes et les lieux typiques où l'on peut en trouver : bazars, marchés, etc. Rien ne vaut le silence du désert...

Tendances

Dragon (2)

La ferveur : nous devons tant de choses aux dragons ! La voie de la magie, l'évolution de notre race... Il n'y a guère que les fous et les insolents pour refuser d'admettre leur souveraineté.

Homme (1)

La curiosité : intéressant... Très intéressant ! Et tu dis avoir forgé cela en une nuit ?

Interdits de Caste

L'interdit principal pour votre personnage est la Loi de la Découverte.

Loi de l'Amitié

Tu ne refuseras pas ton aide. Habitué à la solitude de leurs errances, les voyageurs ont pour tradition de ne jamais refuser leur aide à un compagnon dans le besoin, qu'il s'agisse d'un membre de la caste, d'un autre citoyen ou de n'importe quel être humain.

Loi de la Liberté

Tu dois refuser d'être enfermé. Un voyageur contraint à rester dans un même endroit meurt peu à peu. Il a besoin de liberté et de se déplacer. Emprisonné, enchaîné, il perd toute raison de vivre et dépérit.

Loi de la Découverte

Tu te dois d'explorer l'inconnu. Un voyageur ne peut rester insensible à l'appel de l'inconnu. S'il entend parler d'un endroit inexploré, d'un vallon isolé ou d'un site légendaire, il se doit de tenter de le découvrir. C'est sa nature et, s'il n'y obéit pas, il perdra son statut de voyageur.

Bénéfices de Caste

Marcheur

S'il dispose d'une carte, le personnage peut déterminer le meilleur itinéraire pour relier deux points, évaluer précisément la durée du voyage et estimer la présence possible d'auberges et de haltes.

Pisteur

Du moment qu'il a déjà visité un endroit ou emprunté une route, le personnage est capable de se repérer sans aucun risque de se perdre – les conditions de voyage extrêmes ne feront que ralentir sa progression.

Voyageur

Chaque fois qu'il entre dans un territoire inconnu, le personnage comprend d'instinct certaines caractéristiques propres à ce lieu. En réussissant un jet de Mental+Empathie contre une difficulté de 5, il peut apprendre une information par niveau de réussite. Ce bénéfice ne peut être utilisé que pour des zones géographiques relativement vastes – et non des habitations ou des structures réduites.

Techniques de Caste

A la croisée des chemins

En réussissant un jet de Mental+Empathie contre une difficulté de 10, le personnage peut comprendre le sens général de n'importe quelle phrase prononcée en langue inconnue. De plus, en réussissant un second jet, identique, il peut faire comprendre quelques mots à son interlocuteur et échanger de brèves informations.

La flèche cardinale

Une fois par tour, s'il utilise une arme de distance, le personnage peut renoncer à ses actions pour ne lancer qu'un seul projectile, dont les dommages seront doublés. Pour bénéficier de cet

avantage, le personnage doit annoncer l'utilisation de cette Technique avant de déterminer son Initiative. Aucune action de défense n'est possible pendant le tour concerné.

Porté par le vent

En dépensant tous ses points de chance restant (minimum 1), le personnage peut se jeter à terre et éviter n'importe quelle attaque. La difficulté de toutes ses actions pour le tour suivant sera augmentée de 5 et le personnage ne pourra regagner aucun point de Chance pendant le reste du combat.

Privilèges de Caste

Fils de la terre (4)

Permet d'utiliser son environnement pour improviser un remède de fortune à n'importe quel mal - fracture, empoisonnement, paralysie, etc. En réussissant un jet de Manuel+Premiers Soins contre une difficulté de 15, il peut annuler les effets d'un désagrément de ce type pour une période de 24 heures, après quoi l'intervention d'un soigneur ou d'un remède spécialisé deviendra indispensable. Cette difficulté peut être réduite de 5 si le personnage se trouve en pleine nature, où de nombreuses variétés de plantes sont à sa disposition, et augmentée de 5 dans un contexte pauvre en ressources naturelles (désert, canyons, haute mer, etc.).

Connaissance du monde (3)

Permet de déterminer la provenance de n'importe quel objet, vêtement, animal ou être humain, rien qu'en observant ses traits. De simples détails suffisent au personnage pour définir avec précision la région d'origine de ce qu'il observe.

Logistique (2)

Permet au personnage de toujours disposer de cartes et de plans détaillant les principales régions géographiques du monde. Seules les cités, les constructions et les souterrains n'ont aucune chance d'être affectés par ce Privilège.

Sorts

Remède naturel

Niveau : 1 Discipline : Sorcellerie Sphère : Nature

Coût : 5 Tps d'incantation : 1 minute Difficulté : 15

Clés : une goutte du poison ou du sang de la victime, rune de guérison

Effet : le poison perd tout effet nocif, et le nouveau breuvage répare les dommages non irréversibles qui ont pu être causés.

Flûte charmeuse

Niveau : 1 Discipline : Sorcellerie Sphère : Nature

Coût : 3 Tps d'incantation : 40 minutes Difficulté : 15

Clés : une flûte droite, air de musique printanier

Effet : une fois enchantée, la flûte permet d'attirer différents types d'animaux et de communiquer sommairement avec eux. Le mage choisi en lançant le sort quelle famille d'animaux va être charmée par la musique.

Baume de caméléon

Niveau : 1 Discipline : Sorcellerie Sphère : Nature

Coût : 10 Tps d'incantation : 1 journée Difficulté : 15

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

Effet : Le mage doit être nu et se passer le baume sur tout le corps et les cheveux (une dose est obtenue par 10 points de magie dépensés). 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 personnes qui croisera le camouflé ainsi, aura un malus de 5+5 par niveau de réussite pendant la préparation.

Baies de vitalité

Niveau : 1 Discipline : Sorcellerie Sphère : Nature

Coût : 5 Tps d'incantation : 1 heure Difficulté : 10

Clés : rune de Heyra, eau, fruits

Effet : 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 individu, la difficulté du jet est augmentée de 5.

Caractéristiques techniques

Âge : 36

Taille : 1m80

Poids : 70kg

Augure de naissance : La Pierre

Caste : Voyageurs

FOR	7	RES	6	Physique	6	Chance	5
INT	5	VOL	6	Mental	5	Maîtrise	1
COO	4	PER	6	Manuel	4	Armure	5
PRE	3	EMP	4	Social	2	Initiative	3d

Tendances *Dragon* 0 *Homme* 1 *Fatalisme* 0

Seuils de blessure Egratignure (01-10) OOO Légère (11-20) OO Grave (21-30) OO
Fatale (31-40) O Mort (41+) O

Compétences Armes de distance (8), Armes d'Has (8), Equitation (5), Esquive (8),
Natation (2), Pister (4), Conn. animaux (5), Orientation (4), Cartographie (3),
Lire et écrire (3), Premiers Soins (5), Conte (5), Marchandage (5), Dressage (5)
Magie Sorcellerie (6), Sphère de la nature (6), Réserve de magie (8)

Équipement Tunique Zûl, Arc long (FOR+9+1D), Lance longue (FOR+8+1D). Nécessaire de
voyage, Grand sac & sacoches, Pur-sang Zûl.
3 Dracs d'argent, 15 Dracs de bronze

Elyrgona,

Grand mage d'Yris,

Spécialiste des vents et des rêves

Présentation

Vous êtes l'une des grand mage de la cité d'Yris, la plus grande métropole du royaume de Kor (*Statut social*). Si Moryagorn vous prête la vie, il est fort probable que vous deveniez un jour la grande mage de la Sphère des Rêves (*Obsession*). C'est pour cela que vous avez vécu, que vous vivez et que vous espérez encore vivre plusieurs années. Il vous faut encore apprendre et comprendre pour être en mesure de marcher aux côtés de Nenya.

Malgré votre grand âge, vous faites preuve d'une audace toujours renouvelée, d'une curiosité insatiable et parfois même d'une naïveté feinte qui vous ouvre bien des portes. Malheureusement, vous n'avez jamais consacré de temps à la vie à l'extérieur des murs de votre bibliothèque et de vos laboratoires et vous êtes démuné dès qu'il s'agit de sortir de la cité.

Mais vous avez un fils qui lui ne se sent jamais plus à l'aise que dans les grands espaces. Il est un Voyageur très doué, ayant de plus quelques talents de magie (dont certains hérités de vous) et vous vous reposez sur lui en ce qui concerne l'organisation de vos rares périples.

Au sein de votre caste dans la ville d'Yris, des ragots courent à votre sujet : vous amèneriez de jeunes hommes dans votre lit au moyen de vos sorts et vous les séduiriez pour pallier à votre solitude. Rien n'est plus éloigné de la vérité, mais vous savez bien que les ragots meurent d'eux-mêmes un jour ou l'autre et vous ignorez ces rumeurs (*Ennemi*).

Historique

Toute votre vie a été consacrée au savoir, à la découverte et à l'apprentissage. Depuis toujours vous avez voulu devenir un mage. Votre grande intelligence, doublée d'une volonté farouche de réussir, vous ont permis d'assimiler avec brio les leçons de vos professeurs, puis de les dépasser.

Curieuse de nature, vous avez longtemps manipulé plusieurs sphères de la magie, ne sachant laquelle vous plaisait plus qu'une autre, laquelle vous souhaitiez maîtriser. Mais, avec l'âge, vous avez décidé de revenir à l'origine même de la magie en maîtrisant la sphère de Nenya, les Rêves. C'est sans doute la sphère la plus complexe, la plus ardue et celle qui demande le plus de sacrifices, mais votre décision est prise depuis longtemps.

Autrefois vous avez eu un fils avec un homme que vous aimiez par dessus tout ; assez même pour envisager d'arrêter l'étude de la magie. Mais cet homme est mort en combattant aux côtés des dragons dans une lutte sans importance. Depuis, vous doutez un peu de cette toute puissante sagesse qu'on accorde aux aîlés, sans renier pour autant les dons qu'ils ont pu faire aux humains. Vous avez maintes fois imaginé ce qu'avait pu être sa mort et aujourd'hui encore, il vous arrive de croiser quelqu'un qui lui ressemble dans la rue et vous ne pouvez alors retenir vos larmes (*Mauvais souvenir*).

Description

L'âge n'a pas eu énormément de prise sur vous. Les heures passées en méditation, en transe ou en étude vous ont bien conservé. Oh, bien sûr, les rides ne s'estompent plus depuis longtemps et vos cheveux perdent peu à peu leur couleur. Mais l'ancienne beauté a été remplacée par une aura plus imposante encore, la voix s'est faite moins mélodieuse mais la sagesse de vos paroles s'est accrue. Les jours de fatigue, il vous faut vous appuyer sur une canne, mais tout compte fait, la vieillesse a du bon.

Vous portez généralement des robes présentant les attributs de votre ordre et de vos sphères de prédilections : le blanc et le bleu argenté, pour le vent et les rêves, des formes éthérées et mystérieuses y sont teintées.

Motivations

Vous cherchez avant tout à acquérir assez de sagesse pour être appelée dans la cité de Ninya et siéger au grand conseil des mages, acquérir le statut de Grand Mage des Rêves. Le chemin est encore long, mais c'est cette idée fixe qui bien souvent vous fait avancer.

Vous faites aussi en sorte d'entretenir d'excellentes relations avec votre fils, que vous aimez énormément. Si possible, vous aimeriez le voir abandonner la route et reprendre des études de mage (il semblait encore plus doué que vous lorsqu'il n'était qu'un enfant). Mais vous savez aussi que ce rêve de mère ne se réalisera pas. Il est trop vagabond pour supporter l'odeur de poussière d'une bibliothèque...

Ces derniers jours...

La milice d'Yris a fait appel à la caste des mages pour enquêter sur une poudre mystérieuse à l'origine de la mort de plusieurs personnes et du coma d'un dragon. Vous avez pu examiner un peu de cette substance et vous avez acquis la certitude qu'elle est liée au monde des Eéries, le monde de Ninya (vous disposez d'une petite quantité de la poudre retrouvée sur les cadavres). Vous n'avez pu déterminer avec précision sa nature, mais les responsables des laboratoires d'Onyr (la cité de la magie) pourraient certainement vous apprendre quelque chose à ce sujet. De plus, si des meurtres étaient liés d'une manière ou d'une autre aux mages, cela pourrait nuire à votre caste. Vous avez donc décidé de prendre cette affaire en main et vous êtes proposé pour aider les miliciens dans leur enquête.

Vous avez persuadé votre fils de vous aider dans cette tâche. Vous avez l'intuition que cette affaire peut vous conduire à apprendre de nouvelles choses sur la Sphère de Ninya. Les différentes personnes liées à l'enquête sont :

- **Blaik**, votre fils, qui sera présent à votre demande. Il aime par-dessus tout les grandes étendues désertes et vous savez bien qu'il ne résistera pas longtemps à l'appel du voyage. Mais il peut vous être d'une aide précieuse, comme toujours. Pourtant, il ne semble pas avoir accepté pour vous, mais pour une raison connue de lui seul...
- **Hekthor**, le protecteur chargé de l'enquête, semble être un homme sympathique, très respectueux de Lois draconiques, comme tous les membres de sa caste. Vous vous sentez plus en sécurité près d'un guerrier de sa trempe.
- **Herrgin** est un combattant que vous n'aviez jamais rencontré auparavant. Il semble venir de loin et n'être pas à sa place à Yris. C'est en fait un Elu, lié au dragon ayant absorbé la poudre « magique ». Depuis, ce dernier est dans le coma dans une des salles de soins de la caste des Prodiges. Peut-être pourrez-vous avoir des informations sur ce que ressent le dragon par son intermédiaire.
- **Johanna** est une jeune fillette qui accompagne Herrgin. Elle arbore les symboles de la caste des commerçants, mais vous n'êtes pas dupe. Votre intuition vous dit que cette petite a plus à cacher qu'à montrer...

Ajouts à la feuille de personnage

Avantages

Augure favorable : l'Océan (6)

Si tous les humains possèdent un Augure de naissance, certains d'entre eux ont la chance de bénéficier d'une influence plus prononcée dans ce domaine. Un Augure favorable influence encore plus le caractère et les motivations du personnage.

L'Océan entraîne un bonus de 1 en Tendance Dragon, un bonus de 1 en Social, ainsi qu'une compétence de théorie à +2. Tous ces bonus sont déjà répercutés sur la feuille de personnage.

Maîtrise : Pratique (0)

L'apprentissage et l'expérience ont permis au personnage de se forger une maîtrise parfaite d'une certaine catégorie de compétences. Pour tous les jets de Pratique qu'il effectuera avec l'Attribut majeur correspondant (Mental), il gagnera un bonus de +2 sur son jet.

Statut social (3)

Qu'il s'agisse de son statut de caste ou de sa seule réputation, la position sociale d'un personnage joue un rôle très important sur les échanges et les relations qu'il entretient avec les autres humains. Cet avantage augmenta sa Présence et son Attribut Social de 2 pour toutes les actions sociales liées à l'influence hiérarchique.

Revenus (1)

Cet avantage confère au personnage une somme de 1000 dracs de fer en début de partie. Cette somme est intégralement disponible lors de ce scénario.

Désavantages

Ennemi (3)

Ce désavantage procure un ennemi juré au personnage, qui ne manquera aucune occasion de mettre des bâtons dans les roues du personnage ou d'attenter physiquement à sa vie. Il s'agit pour Elyrgona des rumeurs de liaisons qu'elle entretiendrait avec de jeunes hommes...

Obsession (2)

Tout le monde a un but, un idéal qu'il entend réaliser par tous les moyens. Le personnage est obsédé par un objectif qu'il fera passer avant son devoir, ses compagnons et peut-être même sa survie.

Mauvais souvenir (2)

Le personnage est hanté par un souvenir intense, une vision de son passé qui ne cesse de le tourmenter. Lorsque le personnage se retrouvera confronté à une situation similaire, il confondra rêve et réalité. Par exemple, une petite fille croisée dans la rue ressemblera à s'y méprendre à la fillette qu'autrefois le personnage a vu mourir sans intervenir, etc. Il va sans dire que les pulsions du personnage sont totalement incontrôlables face à ce genre de situation.

Malchance (3)

Le personnage s'expose à deux types d'inconvénients. Tout d'abord, il ne regagne plus qu'un seul point de chance lorsqu'il rate une action (au lieu de 2 sur un échec critique). Ensuite, le meneur de jeu peut, une fois par partie, demander au joueur de relancer les dés d'une action réussie. Si ce second jet est raté, le personnage ne gagne bien évidemment aucun point de Chance.

Tendances

Dragon (2)

La ferveur : nous devons tant de choses aux dragons ! La voie de la magie, l'évolution de notre race... Il n'y a guère que les fous et les insolents pour refuser d'admettre leur souveraineté.

Homme (2)

Le doute : pourquoi nous borner aux seules frontières de nos castes, quand nos mains sont capables de créer de telles merveilles ?

Interdits de Caste

L'interdit principal pour votre personnage est la Loi de la Prudence.

Loi du Pacte

Tu n'abuseras pas de ta force. La plus ancienne tradition des mages est de louer le don de Nanya, le grand Dragon de la Magie, en n'utilisant leurs terribles pouvoirs qu'en cas de nécessité. De ce fait, un mage qui abuse outrageusement de sa magie risque de s'attirer les foudres de son collègue, ainsi que de tous les autres mages, pour qui la discrétion est mère d'humilité.

Loi de la Prudence

Tu te dois d'être vigilant. La magie est une science dangereuse qui nécessite une très grande prudence pour ne pas mettre en danger des innocents. Ainsi, un mage ne doit pas tenter d'expériences dangereuses dans des endroits peuplés et doit assumer toutes les conséquences de ses actes. Ceux qui pratiquent la magie sans se soucier des conséquences que leur art peut entraîner chez les autres peuvent être bannis des écoles.

Loi du Partage

Tu dois transmettre ton savoir. La magie est un art demandant une grande coopération entre ceux qui l'étudient. Les mages se doivent de partager leurs découvertes avec leurs confrères mais aussi de transmettre leurs connaissances à des apprentis. Ceux qui se montrent trop secrets et trop égoïstes, ne recherchent bien souvent que le pouvoir pour servir leurs propres intérêts, sont dangereux pour la société et peuvent être traités comme des criminels.

Bénéfices de Caste

Apprenti

Le personnage peut lire les runes magiques et reconnaître les domaines d'influence des mages grâce à leurs couleurs.

Initié

En réussissant un jet de Mental+Intelligence contre une difficulté de 15, le personnage peut reconnaître un sortilège lancé par un autre mage. Si le sortilège utilise sa Sphère privilégiée, la difficulté de ce jet est réduite de 5.

Mage

Le personnage est désormais capable de concevoir ses propres sortilèges et de rédiger des parchemins magiques.

Grand Mage

Le personnage ajoute le niveau de chacune de ses Sphères à tous ses jets de défense contre les sortilèges utilisant la Sphère correspondante.

Techniques de Caste

La matière

Pour chaque sphère qu'il maîtrise, le personnage peut faire apparaître, une fois par jour, un petit volume d'élément qu'il pourra ensuite façonner, orienter ou projeter à sa guise. Il peut s'agir d'une petite flamme, d'une poignée de terre, d'un litre d'eau, etc.

L'esprit

Chaque jour, le personnage dispose de deux niveaux de réussite gratuits qu'il peut utiliser pour augmenter les effets de n'importe quel sortilège. S'ils ne sont pas dépensés, ils sont tout simplement perdus.

La volonté

En dépensant 2 points de Maîtrise et 2 points de Magie, le personnage peut lancer et conserver un dé supplémentaire pour effectuer n'importe quel jet de discipline magique. Ce dé neutre n'est pas concerné par la règle des Tendances.

La flamme

Une fois par combat, le personnage peut lancer un sortilège de Magie instinctive sans dépenser aucun Point de Magie.

Privilèges de Caste

Prévoyance (2)

Permet au personnage de disposer à tout moment des ingrédients, clés matérielles et parchemins courants dont il risque d'avoir besoin pour lancer ses sortilèges. Ce privilège ne prend pas en compte les ingrédients rares et extrêmement coûteux, sauf si le personnage a déjà fait la démarche nécessaire pour se les procurer – auquel cas il les a toujours sur lui. Dans votre cas, votre résidence dans le quartier haut comprend une réserve suffisante de matériel et composants magiques.

Leurre (2)

Permet au personnage de faire passer un objet banal pour un puissant artefact magique. Il peut s'agir d'un bâton, d'un bijou, d'un parchemin ou de tout autre objet généralement destiné à être enchanté. La force de conviction est si forte que les observateurs auront même l'impression de sentir l'énergie magique de l'objet. Il leur faudra un jet de Mental+Empathie contre une difficulté de 20 pour comprendre que l'objet est un faux. L'objet en question est au choix du joueur.

Sortilège fétiche : Anneau de sort (4)

Permet de maîtriser parfaitement la technique de lancement d'un sortilège. Grâce à ce privilège, le personnage gagne un bonus de +2 à chaque fois qu'il utilise ce sortilège précis. Le sort inscrit dans l'anneau au début du scénario est au choix du joueur, mais son ND ne peut dépasser 15.

Message (4)

Permet de disposer d'un oiseau, d'un petit animal ou d'un serviteur capable de porter des messages vers un endroit déterminé. Ce privilège ne permet pas de communiquer, mais juste de faire acheminer des messages, écrits ou oraux, du personnage à un lieu ou un correspondant fixe.

Sorts

Sapience singulière

Niveau : 1 Discipline : Magie instinctive Sphère : Océan
 Coût : 3 Tps d'incantation : 1 action Difficulté : 15
 Clés : rune d'eau, danse du savoir

Effet : le magicien augmente une compétence mentale de son choix de (niveaux de réussite) points pour un unique jet.

Arc-en-ciel des passions

Niveau : 1 Discipline : Magie instinctive Sphère : Rêves
 Coût : 3 Tps d'incantation : 1 action Difficulté : 15
 Clés : une larme de femme, rune des rêves

Effet : le mage qui observe sa cible peut provoquer chez celle-ci une augmentation violente de ses passions qui va provoquer chez elle un grand émoi et la forcer à exprimer ses sentiments de manière claire et publique.

Anneau de sort (fétiche)

Niveau : 1 Discipline : Sorcellerie Sphère : Rêves
 Coût : 3 Tps d'incantation : 45 minutes Difficulté : 15
 Clés : un anneau en métal précieux, rune de la magie gravée

Effet : ce sort permet de stocker un sort de la discipline instinctive dans un bijou, généralement un anneau. Après avoir enchanté l'anneau à l'aide de ce sort, le magicien lance normalement un sort qu'il souhaite stocker dans celui-ci. Pour déclencher les effets du sort stocké, le porteur doit prononcer le mot de commande choisi par le magicien lors de l'enchantement. Le sort se résout alors normalement.

Bouclier mystique

Niveau : 1 Discipline : Magie invocatoire Sphère : Rêves

Coût : 4 Tps d'incantation : 2 tours Difficulté : 15

Clés : un miroir brisé, rune du rêve

Effet : ce sort de protection augmente la difficulté de tous les sorts dont le mage est la cible de 10, y compris pour ses propres sorts. Ce bouclier dure (niveau de réussite) heures.

Œil indiscret

Niveau : 1 Discipline : Magie invocatoire Sphère : Cités

Coût : 3 Tps d'incantation : 1 tour Difficulté : 15

Clés : un morceau de craie, rune de Khy

Effet : en traçant un petit cercle sur un mur ou sur une porte, le mage peut observer à travers comme si un petit trou y était creusé. Le sort dure (niveaux de réussite) minutes et ne permet pas d'entendre ce qui se passe.

Flèches magiques

Niveau : 1 Discipline : Sorcellerie Sphère : Vents

Coût : 3 Tps d'incantation : 1 minute par flèche Difficulté : 15

Clés : flèches simples, rune, plumes pour l'empennage

Effet : ce sortilège n'en est pas vraiment un. Il permet de fabriquer des flèches de différents types.

- Flèche double : se divise en deux pendant la course et double les dommages.
- Flèche à eau : idéale pour éteindre les bougies et lanternes
- Flèche sifflante : se divise en dix bambous qui imitent chacun le sifflement d'une flèche.
- Flèche lune : la pointe est un croissant de lune. Idéal pour couper une corde.
- Flèche molle : la flèche n'occasionne aucun dommage.

Foudre de Szyl

Niveau : 1 Discipline : Magie invocatoire Sphère : Vents

Coût : 5 Tps d'incantation : 3 actions Difficulté : 15

Clés : rune, voix (hurlement)

Effet : le magicien ouvre devant ses doigts un passage sur un orage. La foudre donne l'impression de venir de lui mais il n'en est rien. L'éclair touche une seule cible en vue, lui occasionnant (30 +1d10 par niveau de réussite) points de dommages. Les armures en métal n'ont aucun effet, les autres comptent seulement pour moitié.

Mur d'air

Niveau : 1 Discipline : Magie invocatoire Sphère : Vents

Coût : 5 Tps d'incantation : 1 tour Difficulté : 15

Clés : rune, mouvement de main

Effet : le mage crée un mur d'air devant lui de forme circulaire ou plane. Tous les projectiles qui traversent le mur voient leurs dommages divisés par 3. Le sort dure (niveaux de réussite) minutes et peut être déplacé à volonté par le mage.

Fenêtre onirique

Niveau : 2 Discipline : Magie invocatoire Sphère : Rêves

Coût : 13 Tps d'incantation : 10 minutes Difficulté : 20

Clés : rune d'explosion, posture (mains ouvrant une brèche imaginaire), chant berçant

Effet : ce sort est la première étape avant le psychonaute. Il permet d'ouvrir une fenêtre sur le rêve d'une cible et de l'observer en se promenant dedans sans pouvoir intervenir. Cela permet d'avoir une première approche avant le grand saut. Si la cible n'est pas consentante, elle peut faire un jet de Volonté (difficulté 15+5 par niveaux de réussite obtenus par le mage) pour résister.

Brouillard

Niveau : 2 Discipline : Magie instinctive Sphère : Rêves

Coût : 4 Tps d'incantation : 2 actions Difficulté : 20

Clés : poudre de gemme

Effet : le magicien fait tomber la poudre de ses mains ; elle se transforme en un épais brouillard (sur un périmètre de 10 mètres +2 mètres par niveau de réussite). On ne peut pas voir à plus d'un mètre dans la brume mais le magicien, lui, n'est pas affecté par le sort.

Nuage avisé

Niveau : 2 Discipline : Magie instinctive Sphère : Vents

Coût : 7 Tps d'incantation : 3 actions Difficulté : 20

Clés : rune, voix

Effet : ce sort crée un coussin d'air de taille variable qui se positionne de façon à amortir la chute d'une ou plusieurs personnes choisies par le magicien. Quelle que soit la hauteur de chute, elles ne subissent aucun point de dommage. Le sort dure (niveaux de réussite) minutes.

Psychonaute

Niveau : 3 Discipline : Magie invocatoire Sphère : Rêves

Coût : 15 Tps d'incantation : 1 heure + 1 minute Difficulté : 25

Clés : rune de rêve, sentiment d'apaisement, chant lent et profond, posture de méditation

Effet : le magicien ouvre une porte sur le rêve d'une cible et peut ainsi y entrer, avec d'autres personnes. Reportez-vous à l'encadré sur les voyages oniriques (*supplément Nerya p.38*). Il faut cependant toujours garder à l'esprit que si le rêveur se réveille, tous les voyageurs disparaissent en même temps que le rêve se dissout.

Flots d'Eérie

Niveau : 3 Discipline : Magie invocatoire Sphère : Rêves

Coût : 15 Tps d'incantation : 30 minutes Difficulté : 25

Clés : voix, danse d'Eerie, rune

Effet : ce sort invoque une myriade d'étoiles, et de petits humanoïdes ailés et translucides. Ces derniers volent autour du magicien et donnent des nouvelles de personnes disparues, cachées, recherchées et de tous les sujets qui peuvent passionner le mage au moment où il lance le sort. Il faut réussir un jet d'Intelligence contre une difficulté de 15 pour comprendre les petits êtres entre leurs chants et leurs rires. Les renseignements ainsi obtenus sont relativement justes, même si les flots d'Eérie ont tendance à parler par comptine, par allusion ou par chant.

Caractéristiques techniques

Âge : 56

Taille : 1m60

Poids : 45kg

Augure de naissance : L'Océan

Caste : Magiciens

FOR	2	RES	3	Physique	1	Chance	0
INT	8	VOL	7	Mental	9	Maîtrise	6
COO	2	PER	4	Manuel	1	Armure	5
PRE	6	EMP	7	Social	6	Initiative	2d

Tendances *Dragon* 2 *Homme* 2 *Fatalisme* 0

Seuils de blessure Egratignure (01-10) OOO Légère (11-20) OO Grave (21-30) OO
Fatale (31-40) O Mort (41+) O

Compétences Conn. de la magie (6), Conn. des dragons (4), Géographie (3), Histoire (4),
Astrologie (5), Herboristerie (5), Lire & Ecrire (8), Premiers Soins (3),
Diplomatie (4), Vie en Cité (1)

Magie Sorcellerie (5), Magie instinctive (10), Magie invocatoire (10)
Réserve de magie (10)

Sphère de la Cité (4), Sphère des Vents (7), Sphère des Rêves (8),
Sphère des Océans (4)

Equipement Robe de caste.

4 Dracs d'or, 250 Dracs de bronze, 1000 Dracs de fer

Hekthor,

Lieutenant de la caste des Protecteurs de Brorne, Milicien de la Cité Draconique d'Yris

Présentation

Vous faites partie d'une des castes les plus puissantes et les plus respectées du Royaume de Kor : l'élite des Protecteurs. Après quelques années passées en tant que soldat, vous avez fait vos preuves et êtes parvenu au rang de Lieutenant. Las des batailles, vous avez demandé à être affecté à une milice, estimant que la garde des cités était une plus noble tâche. Vous exercez votre rôle au sein de la très puissante milice d'Yris, la capitale du Royaume de Kor.

Vous êtes rattaché à la milice, mais votre principale activité est d'enquêter sur les faits et gestes de quelques groupes terroristes et criminels : humanistes et fatalistes en têtes ; tous ceux qui pourraient nuire à la stabilité de la cité et donc du Royaume.

Généralement, vous travaillez seul, mais il n'est pas rare que vous soyez amené à diriger un petit groupe de Protecteurs ou que vous ayez à collaborer avec des membres d'autres castes pour mener à bien vos enquêtes. De plus, au cours de vos nombreuses missions dans la cité, vous avez rencontré nombre d'informateurs potentiels dans tous les milieux, fidèles aux Lois Draconiques. Vous faites en sorte de limiter leurs interventions, mais il n'est pas rare que ce réseau de collaborateurs vous vienne en aide (*Influences*).

Vos supérieurs hiérarchiques sont le **capitaine Kheros**, en charge des enquêtes criminelles, et le **capitaine Treijah**, qui lui est plus particulièrement responsable des enquêtes sur les activités des Fatalistes et des Humanistes dans la cité.

Historique

Alors que vous n'étiez encore qu'un simple soldat, vous avez participé à un massacre en règle. Vos supérieurs avaient la preuve que ce petit village du nord abritait une secte fataliste et ils ont naturellement donné l'ordre d'intervenir. Mais le petit groupe d'hommes envoyés sur place, dont vous faisiez partie, a commis des exactions impardonnables. Depuis, vous vous êtes juré de ne jamais revivre de tels instants, mais certaines nuits, il vous arrive de faire des cauchemars qui vous tiennent éveillé jusqu'au petit matin (*Echec*)...

C'est peu après cet épisode que vous avez demandé votre mutation dans une milice. Vos états de service étaient excellents et vous avez donc eu l'honneur d'être affecté à la cité d'Yris, la plus grande ville du Royaume de Kor. Vous y coulez une existence paisible, entrecoupée par des missions qui n'ont plus rien à voir avec les batailles sanglantes dont vous avez pu être témoin et trop souvent acteur.

Description

Les années passées en tant que soldat ont forgé votre physique : des épaules larges, un torse puissant, des bras épais. Votre teint est sombre, votre visage buriné. Même les délices qu'on peut trouver dans la métropole d'Yris n'ont pu adoucir vos traits ou vos attitudes. Vous n'êtes pas particulièrement grand et vu votre constitution, vous semblez plutôt large et trapu (*Santé de fer*).

Vous êtes relativement doué, mais vous êtes dépourvu d'ambition. De plus vous êtes dépourvu du fanatisme quasi-religieux qui caractérise nombre de Protecteurs. Après ce que vous avez vécu, vous êtes convaincu que les Humanistes et les Fatalistes ne sont pas plus que d'autres mauvais ou nuisibles : c'est l'individu lui-même qui forge sa destinée (*Interdit*). Malgré cette pensée secrète (qui semblerait sans nul doute hérétique à la plupart de vos officiers), vous êtes très respectueux des Lois Draconiques et des Dragons. Ces derniers ont engendré les hommes, leur ont donné la vie, leur ont offert leur protection et plus encore. Ils sont des professeurs attentifs, des parents vigilants, des compagnons idéaux. Ils cherchent à guider les hommes et à leur enseigner la vraie sagesse. Aux hommes d'écouter et d'apprendre.

Vous n'appréciez pas particulièrement la vie fastueuse et délicate des quartiers riches d'Yris. Vous n'avez jamais cherché l'opulence ni l'ostentation. Vous vivez dans une petite maison sans prétention, non loin des murailles de la cité, dans le quartier des artisans : vous appréciez l'ordre qui règne dans cette partie de la ville et le calme de ses rues.

Motivations

Vous cherchez d'abord et avant tout à aider votre prochain. De nombreux protecteurs font preuve d'une prétention qui sied peu à votre ordre. Ils méprisent les plus pauvres, préférant se consacrer à la protection des riches et de puissants. Malheureusement, ce sont souvent les mêmes ambitieux qui parviennent aux hautes sphères du pouvoir. Vous préférez agir là où l'on a véritablement besoin de vous, dans les quartiers les plus défavorisés, comme les bords du fleuve ou le quartier des tire-laine. Ceux qui ne respectent pas les Lois Draconiques le font souvent par désespoir : ce sont des âmes égarées et il est de votre devoir de les remettre dans le bon chemin.

Vous rêvez en secret d'être lié à un dragon, car vous pensez que les ailés sont les créatures les plus nobles qui soient. Même si vous savez bien que les Elus sont souvent choisis très jeunes, vous vous dites qu'il n'est pas encore trop tard, qu'un jour aussi vous aurez votre chance...

Ces derniers jours...

Quatre morts ont été retrouvés hier au petit matin. A chaque fois les cadavres présentaient les mêmes caractéristiques : yeux exorbités, pupilles dilatées, globes oculaires rouges de sang, nez et visage en sang, sans blessure apparente. Ces quatre personnes n'avaient à priori rien en commun :

- une prostituée, trouvée dans une impasse non loin de *la rue des Dames*, sans aucun doute son lieu de travail,
- Anatole Lorp, tenancier de *l'auberge des Quatre Truites*, retrouvé dans une ruelle jouxtant son établissement par son commis (un dénommé Franck),
- Philippe Drofk, tisserand du quartier des Artisans, trouvée dans l'arrière cour de son échoppe (*les Dentelles du Fleuve*), par son voisin blanchisseur Geimdhalen,
- un docker qui a été repêché dans les eaux du fleuve non loin de la sortie de la ville.

A peine avez-vous eu le temps de passer à la morgue en début de matinée qu'un nouveau cadavre avait été découvert dans une ruelle du Quartier du Fleuve. Mais lorsque les miliciens arrivèrent sur les lieux, l'homme était encore en vie ; il fut immédiatement amené jusqu'à l'un des hôpitaux de la caste des prodiges. Vous y étiez à peine une demi-heure plus tard : l'homme avait été dépouillé, sans doute par les petits voleurs du quartier. Lorsque vous l'avez examiné, il vous a laissé une impression étrange, un sentiment de malaise. Les prodiges vous ont alors appris qu'il s'agissait en fait d'un dragon sous forme humaine. C'est d'ailleurs sans doute grâce à cela qu'il a survécu.

Les examens des prodiges ont permis d'identifier l'origine des morts : une drogue inconnue qui a causé un afflux trop grand de sang vers le cerveau. Le dragon a sans doute survécu grâce à une plus grande maîtrise de son métabolisme. Ils ont été incapables d'identifier avec précision la substance utilisée mais ont détecté une aura d'enchantement assez faible émanant de la poudre.

Alors que vous alliez quitter la clinique, un homme et une jeune fille sont entrés : un Combattant, tout de noir vêtu, et une membre de la caste des Commerçants. Sans dire un mot, l'homme s'est approché du dragon agonisant, s'est recueilli un instant : une tension presque palpable existait entre les deux êtres : sans doute un Elu lié à ce dragon. Se relevant, il dit d'un ton sans appel : « Je me nomme Herrgin. Je vous accompagne : Hirkel est en danger ».

Vous avez eu une longue discussion avec le combattant. Il vous a expliqué qu'il avait eu un malaise, correspondant sans doute au moment où son dragon avait absorbé la drogue. Là, pendant un bref moment, il eut la vision d'un monde étrange, magique et effrayant.

Son témoignage poussa le capitaine Kheros à faire appel à un membre de la caste des mages : ce matin, une dame âgée s'est présentée à votre porte, envoyée par la caste des Mages. Elle était accompagnée par un Voyageur.

Vous avez reçu l'ordre de vos supérieurs de mener l'enquête aux côtés de vos nouveaux compagnons :

- **Herrgin**, l'Elu. Il semble froid comme la glace, mystérieux. Mais il semble troublé aussi, sûrement par ce qui arrive à son compagnon. Vous êtes un peu envieux de sa situation, mais peut-être aurez-vous la chance par cette enquête de vous attirer les faveurs d'un dragon...
- **Johanna**, l'adolescente qui l'accompagne, est sans doute une voleuse. Mais la caste des commerçants a depuis toujours deux visages et les voleurs sont acceptés comme faisant partie de la société. Tant qu'elle respecte les lois Draconiques et qu'elle peut vous être utile, vous êtes prêt à ignorer certaines de ses actions.
- **Elyrgona** est la magicienne chargée de vous aider. Elle est âgée mais inspire le respect par la puissance et la sagesse qui émanent d'elle. Vous n'avez jamais vraiment fréquenté de mage, mais les symboles qu'elle arbore indiquent qu'elle est à un statut élevé au sein de sa Caste.
- **Blaik** est un homme un peu plus âgé que vous. Contrairement aux Protectors qui souvent sont affectés à des postes précis et localisés, les Voyageurs errent sans cesse sur les chemins du Royaume. Il est étonnant qu'un tel individu accompagne une mage de haut rang. Ils sont sans doute liés par une amitié ancienne ou par un autre lien moins avouable.

Ajouts à la feuille de personnage

Avantages

Sens du combat (4)

La technique et la rapidité des combattants ne suffisent pas toujours à les faire triompher. Cet avantage permet au personnage d'être toujours en alerte et, lors des combats, de garder une vue d'ensemble des événements, de façon à pouvoir intervenir au meilleur moment. Au premier tour de chaque combat, le joueur lance un dé supplémentaire pour déterminer le rang d'Initiative des actions de son personnage – il choisit ensuite les meilleurs résultats, en conservant un nombre de dés égal à son nombre d'actions. De plus, tous les jets de réaction voient leur Difficulté réduite de 5.

Santé de fer (2)

Cet avantage confère au personnage une capacité de résistance aux maladies et aux agressions extérieures. Tous ses jets de Résistance pour résister au poison, aux maladies ou à toute substance nocive voient leur difficulté réduite de 5. De plus, il est toujours considéré comme ayant atteint un Seuil de blessures inférieur à celui où il se trouve actuellement lorsqu'il s'agit de recevoir des soins. Cet avantage n'annule pas les malus liés au seuil actuel de blessure.

Désavantages

Echec (3)

Le poids d'une expérience douloureuse pèse cruellement sur les épaules du personnage : le massacre des villageois de la secte fataliste. Cet échec ne cesse de le tourmenter. Chaque fois que le personnage sera confronté à une situation similaire, la difficulté de toutes les actions sera augmentée de 10, ou 5 si un jet de Volonté+Mental contre une difficulté de 15 est réussi. Le désavantage disparaît dès que le personnage parvient à triompher d'une telle situation d'échec.

Interdit (3)

Le personnage s'est fixé des principes qui l'empêchent de juger les Fatalistes et les Humanistes comme coupables d'Hérésie. Il cherchera toujours à connaître un individu par ses actes et par ses intentions, non par la faction à laquelle il appartient.

Tendances

Dragon (2)

La ferveur : nous devons tant de choses aux dragons ! La voie de la magie, l'évolution de notre race... Il n'y a guère que les fous et les insolents pour refuser d'admettre leur souveraineté.

Interdits de Caste

L'interdit principal pour votre personnage est la Loi du Sang.

Loi du Sang

Tu préserveras la vie. Chargés d'assurer la sécurité des cités et des habitants du Royaume de Kor, les protecteurs ont pour tradition de n'utiliser de la force qu'en cas de nécessité absolue et, lorsque cette solution est encore possible, de lui préférer le dialogue et la conciliation.

Loi du Lien

Tu ne trahiras pas les Grands Dragons. Fidèles aux lois draconiques, les protecteurs sont soumis à l'autorité directe des Grands Dragons et de leurs représentants. C'est pourquoi ils ne peuvent ni mentir, ni désobéir, ni cacher des informations ou tenter quelque action néfaste que ce soit à l'encontre des dragons ou de leurs émissaires.

Loi du Sacrifice

Tu ne craindras pas la mort. Le rôle de défenseur du royaume et de garant de la bonne marche des cités des Protecteurs les contraint effectivement de courir le risque de mourir en combattant un danger qui ne leur était pas initialement destiné.

Bénéfices de Caste

Soldat

Le personnage peut porter un bouclier Dragon et développer une spécialisation de Combat.

Lieutenant

Le personnage peut donner des ordres aux protecteurs de statut inférieur et demander l'octroi d'hommes de troupes pour effectuer des missions précises. Le nombre maximum de ces renforts est égal à deux fois la compétence Commandement du personnage, et il ne peut s'agir que de protecteurs de statut inférieur.

Techniques de Caste

L'écaille du Dragon

Si son jet de parade au bouclier est réussi contre la Difficulté de base, le personnage gagne automatiquement un niveau de réussite supplémentaire.

La cuirasse du Dragon

Chaque fois qu'il effectue une parade au bouclier, le personnage peut dépenser des Points de maîtrise après son jet pour réussir sa défense en conservant la possibilité d'accroître son niveau de réussite.

Privilèges de Caste

Influences (3)

Permet au personnage de disposer d'un réseau d'informateurs et de collaborateurs, fidèles aux Lois draconiques, capable de lui apporter une aide non négligeable. Ce privilège peut permettre d'obtenir des informations, de demander un soutien actif ou de disposer d'un petit nombre d'hommes de main en peu de temps.

Défense (6)

Permet d'effectuer une parade gratuite au bouclier par tour de combat. Cette parade ne compte pas dans le nombre d'actions du personnage et ne subit pas de difficulté supplémentaire.

Caractéristiques techniques

Âge : 30

Taille : 1m95

Poids : 90kg

Augure de naissance : Le Volcan

Caste : Protecteurs

FOR	6	RES	7	Physique	6	Chance	2
INT	3	VOL	5	Mental	1	Maîtrise	4
COO	4	PER	4	Manuel	2	Armure	20/25
PRE	6	EMP	5	Social	4	Initiative	2d

Tendances *Dragon* 2 *Homme* 0 *Fatalisme* 0

Seuils de blessure Egratignure (01-10) OOO Légère (11-20) OO Grave (21-30) OO
Fatale (31-40) O Mort (41+) O

Compétences Armes contondantes (4), Armes d'Hast (3), Armes tranchantes (9),
Corps à Corps (7), Bouclier (10), Athlétisme (3), Equitation (5), Natation (1),
Pister (3), Conn. des dragons (3), Lois (5), Stratégie (5), Eloquence (4),
Vie en Cité (4), Marchandage (4), Castes (3), Commandement (8),
Dressage (5), Intimidation (5), Spécialisation bouclier dragon.

Equipement Cotte de mailles, Bouclier Dragon, Epée large (FOR+11+1D).
10 Dracs de fer, 20 Dracs de bronze

Herrgin,

Ancien apprenti forgeron,

Combattant de la Caste de Nadjar

Présentation

Vous êtes un combattant, car vous n'avez pas eu le choix. Autrefois artisan, vous avez été banni par suite des agissements d'un dragon prêt à tout pour vous empêcher de progresser. Ou est-ce justement qu'il espérait vous voir avancer plus loin en multipliant les obstacles ? En tout cas, pour lui échapper, vous avez finalement échoué à Nadjar, dans la patrie de Kalimshaar. Mais même là, il vous a retrouvé : peut-être même avait-il agi de la sorte pour vous y conduire. Il vous apparaît, aujourd'hui encore, en songe, rarement face-à-face, vous laisse des indices jamais explicites et n'a de cesse de faire de votre vie un enfer (*Regard des dragons*).

Pendant un temps, vous avez voulu mourir, pour lui échapper. Vous aviez à peine 20 ans... Puis vous avez rencontré **Hirkel**, un dragon de Kalimshaar relativement puissant, qui a senti en vous un savant mélange de révolte, de désespoir et de courage, assez explosif pour faire de vous un grand serviteur du Dragon Noir : une étincelle de fureur qui parfois s'empare de tout votre être (*Frénésie*). A alors commencé une période de relatif bonheur, entrecoupé des épreuves habituelles à Nadjar. Seuls les forts survivent à ce genre d'épreuves et vous avez survécu, vous montrant digne de la confiance d'Hirkel. Le lien a été établi, vous emplissant de puissance et de sérénité, mais alors même que vous étiez à l'apogée de la cérémonie du lien, l'esprit de l'autre dragon, celui qui vous surveille, a prophétisé : «Un jour viendra où ton compagnon aura besoin de toi, un jour viendra où tu failliras ! ». Cette prophétie vous hante depuis toujours et vous vous êtes juré de lui donner tort.

Il y a quelques mois, vous avez fait la connaissance d'une jeune voleuse que vous avez pris sous votre protection. Non qu'elle en avait le besoin ou que vous vous sentiez l'âme d'un père, mais ses talents vous ont semblé appropriés et potentiellement utiles. Vous allez ensemble depuis, errant sur les chemins du monde...

Description

Vous n'êtes pas grand, pas particulièrement costaud, somme toute assez commun. De vous, on ne se rappelle que peu de choses après vous avoir croisé et c'est très bien comme cela. Vous cultivez le mystère, vous habillez de noir, préférez l'ombre à la lumière. Pourtant, vous ne rechignez pas aux plaisirs de la vie, profitant de chaque jour comme si c'était le dernier (et qui sait ?). Votre visage est marqué, creusé par les rides. Vos cheveux, autrefois châains et soyeux, sont devenus cassants et tournent au gris. Enfin, il vous arrive régulièrement de laisser pousser votre barbe quelques jours avant de la raser.

En présence de votre compagnon, vous prenez une toute autre importance. Une véritable aura se dégage de votre être. Non que le dragon vous transfère une partie de sa puissance, mais vous formez maintenant un tout, incomplets l'un sans l'autre.

Votre voix est cassé, marqué par une profonde cicatrice en travers de votre gorge qui a failli vous coûter vos cordes vocales. Cette cicatrice, vous la dissimulez par un foulard, car c'est vous-même qui vous l'êtes faite, avant de rencontrer Hirkel, avant d'apprendre à apprécier la vie.

Motivations

Vous guettiez le moment où la prophétie de votre « observateur » ailé pourrait se réaliser, prêt à l'en empêcher par tous les moyens. Votre vie vaut si peu, par rapport à la perte du lien. Plutôt mourir que de redevenir un être ordinaire !

Toute votre vie est centrée sur vous et votre compagnon : rien d'autre ne compte. Pourtant, la jeune voleuse qui vous accompagne arrive parfois à vous arracher un sourire. Si la vie pouvait être plus généreuse avec elle qu'elle ne l'a été avec vous...

Ces derniers jours...

Vous étiez en visite à Yris, la capitale du Royaume de Solyr. Comme à son habitude, Hirkel choisit de se dissimuler parmi les humains, pour mieux goûter aux plaisirs de la vie. Et hier au petit matin, alors qu'il n'était pas encore rentré de sa tournée nocturne, un vertige vous a pris, puis vous avez eu une vision : votre compagnon en train de se débattre dans une immense toile bleutée, un lieu magique et mystique longtemps inaccessible aux humains comme aux dragons, un gouffre profond, abyssale, où se trouve votre destin...

Alors que vous reveniez à vous, vous avez eu la certitude qu'il était arrivé quelque chose au dragon. Vous l'avez retrouvé dans un hôpital des prodiges, dans le coma. Un protecteur vous a accueilli, chargé d'enquêter sur cet événement mais aussi sur des meurtres qui y sont liés. Peu vous importe les autres meurtres, mais vous devez trouver comment sauver Hirkel !

Ce dernier semble avoir absorbé une substance nocive pour son organisme ; une drogue d'origine magique, assez puissante pour mettre à bas un dragon ! Vous en avez la certitude, le moment de l'épreuve est arrivé. Votre observateur doit bien rire, de là où il se trouve !

Plusieurs personnes vont vous accompagner dans cette enquête :

- **Johanna** : la petite voleuse peut vous être utile. Elle connaît bien les milieux de la pègre de ce genre de cités. Elle pourra faire ses preuves une bonne fois pour toute !
- **Hekthor** : le protecteur chargé de l'enquête. Il sait qu'Hirkel est un dragon, mais ne se doute pas qu'il s'agit d'un dragon de Kalimshaar, pas plus qu'il ne se doute que vous êtes un agent du dragon d'ombre. Soit il est particulièrement obtus, soit il cache bien son jeu !
- **Elyrgona** : une mage âgée qui doit avoir des informations en ce qui concerne la poudre. Ses robes indiquent qu'elle a un statut élevé et qu'elle a suivi les enseignements de la Sphère des Rêves de Nenya. Quelqu'un à respecter, à estimer mais aussi à surveiller !
- **Blaik** : un voyageur qui porte les atours des nomades Zûls, de féroces barbares assez courageux ou fous pour attaquer même au cœur du royaume de Kalimshaar. Quelqu'un qui a de telles fréquentations ne peut être que respectable...

Ajouts à la feuille de personnage

Avantages

Augure favorable : le Fataliste (6)

Si tous les humains possèdent un Augure de naissance, certains d'entre eux ont la chance de bénéficier d'une influence plus prononcée dans ce domaine. Un Augure favorable influence encore plus le caractère et les motivations du personnage.

Le fataliste entraîne un bonus de 1 en Tendance Fataliste, un bonus de 2 en Social, ainsi qu'une compétence d'influence à +2. Tous ces bonus sont déjà répercutés sur la feuille de personnage.

Allié (5)

L'allié est un individu ou un groupe d'individus qui fera de son mieux pour aider le personnage en cas de besoin. Cette relation est fondée sur le respect et la sympathie, voire l'amitié, et n'obligera donc pas l'allié à se sacrifier ou à accepter de s'exposer à de graves dangers. Dans votre cas, il s'agit d'un artisan nommé **Fendro** résidant à Oforia. Il sait ce qui vous a contraint à abandonner l'artisanat et a toujours été un bon ami.

Désavantages

Regard des dragons (5)

Depuis que les hommes vivent aux côtés des Dragons, le Lien qui les unit à leurs créateurs a toujours été à double tranchant. Un dragon a choisit de surveiller le personnage en permanence pour mieux juger de son comportement. Le dragon en question est très puissant et sa surveillance peut durer jusqu'à la mort du personnage, si celui-ci ne prouve pas sa valeur avant ce terme. Le dragon n'est pas un juge, mais un observateur. Il n'ira pas jusqu'à tuer le personnage, sauf si celui-ci commet une action ouvertement hostile en sa présence, et préférera le manipuler, devenir progressivement son ennemi ou l'exposer à des situations toujours plus dangereuses.

Frénésie (3)

Le feu qui brûle dans les veines du personnage se transforme en une rage destructrice et le pousse à charger l'ennemi dès qu'il se trouve impliqué dans un combat. Si le joueur lance les trois dés de Tendance, il doit systématiquement conserver celui de la Fatalité si celui-ci est le plus élevé. Chaque fois que le personnage subit une blessure, le joueur doit de plus effectuer un jet de Volonté+Mental contre une difficulté de 10 ou charger tête baissée sur l'ennemi. Cette difficulté augmente de 5 à chaque fois qu'il subit une blessure supplémentaire, qu'un de ses compagnons tombe ou est blessé, que l'ennemi prend l'avantage de façon flagrante ou... que le meneur de jeu juge la tournure des événements propice à une telle fureur. Une fois le personnage en frénésie, il ne peut rien faire d'autre que charger, frapper et tuer. Tant qu'il reste des adversaires, il lui est impossible de se calmer et de lâcher son arme. Un compagnon mal avisé risque d'ailleurs de faire les frais de cette fureur s'il tente de calmer le personnage... Ce genre de comportement peut bien entendu rapporter des points de Fatalité.

Dettes (2)

Le personnage est redevable d'une faveur ou d'une somme d'argent à un individu qui l'a aidé par le passé. Il s'agit soit d'une dette importante soit d'une dette que le destinataire prendra soin de récupérer sans ménager le personnage. Herrgin a contracté une dette de jeu auprès d'un établissement de jeux de Nadjar.

Manie (1)

Les petites manies peuvent être de plusieurs natures, mais il doit forcément s'agir d'une tendance qui provoquera des réactions négatives. Avec un peu d'imagination, les joueurs ne devraient pas avoir de mal à rendre leur personnage aussi insupportable ou insolite que possible. Cette manie est au choix du joueur.

Tendances

Fataliste (3)

La désillusion : le Lien vous a transformés en autant de fourmis misérables et dociles. Et pour quelle récompense ? Quelques poignées de sucre que vous appelez « magie » ?

Interdits de Caste

Les deux interdits principaux pour votre personnage sont la Loi de la Perfection et la loi de l'Arme.

Loi de la Perfection (A)

Tu rechercheras toujours l'œuvre ultime. Tout artisan ne recherchant pas la perfection dans son œuvre perd peu à peu son lien avec la matière et ne pourra plus jamais créer d'œuvres exceptionnelles et encore moins enchantées.

Loi de l'Arme

Tu respecteras ton statut. La plus ancienne des traditions de la caste interdit aux combattants de porter plus d'armes que ne leur permet leur rang – c'est-à-dire une arme par statut obtenu.

Loi du Sang

Tu ne chercheras que la victoire. Le code de l'honneur des combattants interdit aux membres de la caste d'achever un adversaire qui a d'ores et déjà perdu un combat, qu'il s'agisse d'un duel comme d'une véritable bataille.

Loi de l'Honneur

Tu honoreras ton arme. La notion de respect s'applique autant à l'arme que manie le combattant qu'à son adversaire. Il est donc interdit de se mesurer à plus faible que soi et à compromettre son arme dans un combat non équitable.

Bénéfices de Caste

Apprenti forgeron (A)

Le personnage peut développer une spécialisation de compétence Technique.

Apprenti combattant

Le personnage peut développer une spécialisation de combat.

Spadassin

Le personnage peut posséder deux spécialisations de combat.

Combattant

Le personnage peut porter une attaque supplémentaire sans pénalité à chaque tour de combat.

Techniques de Caste

D'un compagnon à l'autre (A)

En réussissant un jet de Mental+Artisanat approprié contre une difficulté de 10, le personnage peut déterminer l'âge, la qualité et le mode de fonctionnement de tout objet manufacturé. Chaque niveau de réussite lui confère une information supplémentaire.

L'œil du maître

En réussissant un jet de Mental+Compétence d'arme de l'adversaire contre une difficulté de 10, le personnage peut déterminer si le niveau de Compétence de son adversaire est inférieur, supérieur ou égal au sien. Chaque niveau de réussite peut lui donner une indication supplémentaire (botte secrète, technique spéciale, etc.).

La main du maître

Une fois par combat, le personnage peut ajouter la valeur de son attribut Physique au résultat de l'un de ses dés d'initiative, du moment qu'il annonce l'utilisation de cette technique avant de lancer les dés.

La puissance du maître

Lorsqu'il combat avec une arme dans laquelle il s'est spécialisé, le personnage lance un dé supplémentaire pour déterminer les dommages.

Privilèges de Caste

Riposte (5)

Permet au personnage d'effectuer une contre-attaque immédiatement après avoir paré ou esquivé un coup – et ce, quel que soit son nombre de Niveaux de Réussite. Il est impossible de porter un coup spécial, la difficulté reste inchangée, mais les dommages de l'attaque sont réduits d'un dé. Une seule riposte est possible par tour.

Engagement (3)

Permet au personnage d'ignorer, une fois par combat et pendant un tour complet, tous les malus découlant de ses blessures. Les malus reviennent normalement au début du tour suivant.

Feinte (6)

Permet au personnage de porter un coup simulé que l'adversaire se sentira obligé de parer ou d'esquiver. Cette technique, particulièrement efficace, a pour effet principal d'augmenter la difficulté des jets suivants de l'adversaire car, si la feinte ne compte pas comme une action, la parade et/ou l'esquive comptent bel et bien comme tel. Le personnage peut donc feindre une attaque, contraindre à la défense et porter une véritable attaque, sans aucun malus. Une seule feinte est possible lors d'un même tour. Après la première feinte, l'adversaire a droit à un jet de Mental+ Compétence d'arme du personnage contre une difficulté de 15 pour comprendre qu'il ne s'agit pas d'une véritable attaque. Cette difficulté est réduite de 5 à chaque nouvelle feinte.

Argot combattant (2)

Permet au personnage de manier un langage basé sur les signes, les mouvements des yeux et les postures, afin de communiquer silencieusement des informations. L'interlocuteur doit lui aussi posséder ce privilège pour comprendre.

Les faveurs du lien

Premier niveau : la marque de l'ombre

Le personnage peut développer la Sphère de l'ombre et les compétences qui en découle, acquérir des sorts de cette sphère et ce, même s'il n'est pas un mage.

Deuxième niveau : l'ombre du doute

Cette faveur permet au personnage de distiller le doute ou d'instaurer la peur dans l'esprit d'un adversaire. Pour l'utiliser, le joueur doit réussir un jet de Mental+Volonté contre une difficulté de 5. Si ce jet est réussi, la victime doit réussir un jet de Mental+Volonté contre le résultat obtenu pour résister. Si cette dernière échoue, le doute ou la peur s'insinue pendant (niveaux de réussites du premier jet) minutes. Durant cette période, la victime devra réussir un jet de Mental+Volonté contre une difficulté de 15 à chaque fois qu'elle tentera de s'en prendre au personnage, que ce soit physiquement, dans une joute verbale ou par magie. Ce pouvoir peut être utilisé trois fois par jour et est extrêmement mal considéré par ceux qui ne suivent pas Kalimshaar.

Sorts

Dialogue mortuaire

Niveau :	1	Discipline :	Sorcellerie	Sphère :	Ombre
Coût :	8	Tps d'incantation :	10 minutes	Difficulté :	15

Clés : une langue, un caillou blanc

Effet : en plaçant la langue et le caillou dans la bouche d'une personne morte depuis moins de 24 heures, le personnage peut poser trois questions à la victime qui y répondra par « oui », « non » ou « je ne sais pas », sans mentir. Ce sort ne peut être jeté qu'une seule fois sur un mort dont la bouche se fermera ensuite définitivement.

Pointe suintante

Niveau :	1	Discipline :	Sorcellerie	Sphère :	Ombre
Coût :	3	Tps d'incantation :	5 minutes	Difficulté :	15

Clés : un peu d'alcool, rune de mort, un ou plusieurs projectiles (coût +3 par projectile supplémentaire)

Effet : le magicien rend la pointe d'un projectile très dangereuse pendant 12 heures. Si le projectile est lancé et touche sa cible, ses dégâts sont majorés de 3d10. Le sort peut affecter 1 + (niveaux de réussite) projectiles. Les points de magie sont dépensés après le choix du nombre de projectiles affectés.

Caractéristiques techniques

Âge : 39

Taille : 1m90

Poids : 80kg

Augure de naissance : Le Fataliste

Caste : Combattant (ex-artisan)

FOR	5	RES	6	Physique	5	Chance	0
INT	3	VOL	5	Mental	1	Maîtrise	6
COO	7	PER	7	Manuel	5	Armure	25
PRE	4	EMP	4	Social	3	Initiative	4d

Tendances *Dragon* 0 *Homme* 0 *Fatalisme* 3

Seuils de blessure Egratignure (01-10) OOO Légère (11-20) OO Grave (21-30) OO
Fatale (31-40) O Mort (41+) O

Compétences Armes de distance (9), Armes tranchantes (8), Corps à Corps (6),
Athlétisme (4), Discrétion (5), Equitation (5), Esquive (5), Contrefaçon (1),
Conn. des dragons (3), Forge (10), Baratin (4), Intimidation (6),
Spécialisation cimenterre, Spécialisation Arc composite.

Magie Sorcellerie (3), Sphère de l'ombre (7), Points de magie de base (6)

Équipement Cotte de mailles, Cimenterre (FOR+9+1D), Arc composite (FORx2+10+1D).
2 Dracs d'or, 10 Dracs de fer, 50 Dracs de bronze

Johanna,

Voleuse de la Guilde Pourpre de Nadjar

Présentation

Vous êtes une jeune femme dont la vie n'a jamais été facile : née à Nadjar, vous avez du lutter pour votre survie dès votre plus tendre enfance. Votre père, un gladiateur, est mort alors que vous n'aviez que cinq ans. Votre mère, elle, était morte en vous mettant au monde. Après ça, vous avez du vous débrouiller seule. Maintes fois, vous avez frôlé la mort, maintes fois vous avez tué pour survivre.

Vous faites partie d'une des guildes les plus craintes au monde : la guilde pourpre des assassins de Nadjar. Bien sûr, vous n'en êtes pas un membre influent, mais vous espérez bien le devenir un jour. Vous avez la vie devant vous, après tout !

Historique

Après la mort de vos parents, vous avez été adoptée par un petit groupe d'enfants sous la conduite de **Flork**, un membre éminent de la pègre de Nadjar. C'est lui qui vous a appris les bases qu'un voleur se doit de connaître, qui vous a fait intégrer la caste des voleurs, qui vous a sauvé de la rue. Quelques années plus tard, vous étiez une voleuse à part entière, connaissant certains quartiers de la ville de Kalimshaar comme votre poche. Lassée de travailler pour Flork, vous avez choisi de quitter son organisation. Il a tenté de vous en empêcher par la force en vous battant ; dans un accès de rage, vous l'avez tué d'un coup de couteau. Vous n'aviez pas 16 ans...

Vous avez alors recommencé une période d'errance et de survie dans les bas-fonds de Nadjar. Quelques mois plus tard, vous étiez contactée par un membre de la guilde pourpre, un groupe d'élite qui terrorise même ses plus influents habitants. On vous a engagé comme simple subalterne, dans un premier temps. Mais vous comptez bien devenir un jour un de ses membres les plus respectés. Vous y pensez nuit et jour jusqu'à ne plus penser à rien d'autre (*Obsession*).

Il y a quelques mois, vous avez débuté une épreuve imposée par la Guilde Pourpre : on vous a commandé de faire connaissance et de vous attacher la confiance d'un combattant nommé Herrgin ; d'autres ordres suivraient à son propos. Vous êtes parvenu à prendre contact avec ce dernier et à faire connaissance. Vous êtes même parvenu à ce qu'il vous demande de l'accompagner dans un voyage à Yris, la capitale du Royaume. Vous n'avez eu aucune nouvelle de la Guilde Pourpre depuis votre départ de Nadjar...

Depuis que vous fréquentez le combattant, vous avez découvert qu'il est en fait un Elu. Le Dragon avec qui il partage le Lien, son compagnon, semble être un fils de Kalimshaar.

Description

Vous paraissez petite et faible et, de fait, vous l'êtes (*Chétif*). La nature ne vous a pas gâté en terme de force physique et de puissance musculaire. Mais vous avez su compenser par la rapidité et l'agilité, par la souplesse et l'instinct (*Agilité* et *Chance Inouïe*). Vous savez vous déplacer comme un félin lorsque le besoin s'en fait sentir.

Vous n'êtes pas particulièrement jolie à première vue. En fait, vous n'avez jamais fait particulièrement attention à votre apparence : pour vous, la séduction est un moyen comme un autre de parvenir à ses fins. Vous l'utilisez mais c'est une technique supplémentaire dans votre arsenal, pas quelque chose de naturel chez vous. Vos cheveux sombres sont souvent cachés par un couvre-chef et votre peau est si pâle que vous donnez parfois l'impression d'être une créature irréelle. Mais lorsque le besoin s'en fait sentir, vous savez mettre à profit votre timbre mélodieux et le charme certain de vos yeux noirs pour attiser le désir.

Motivations

Votre seul et unique objectif est d'accroître votre statut au sein de votre caste. Vous êtes tellement obsédée par cela que tout le reste passe au second plan.

Pourtant, vous appréciez assez Herrgin, avec qui vous avez passé beaucoup de temps ces dernière semaine et plus les jours passent, plus vous vous dites que vous aurez du mal à lui faire du mal. De plus, le fait qu'il soit un Elu n'arrange pas la situation : vous aimeriez bien en savoir davantage sur ces êtres quasi mythiques que sont les Elus. Lui n'en parle quasiment jamais...

Ces derniers jours...

Vous accompagniez Herrgin dans Yris, mais hier matin, alors que vous preniez votre petit-déjeuner à l'auberge, il a été victime d'un malaise, s'est écroulé sur le sol de l'auberge, pris de convulsions. Il lui a fallu quelques minutes avant de reprendre ses esprits. Sans un mot, malgré votre inquiétude, il s'est dirigé d'un pas décidé à travers les rues de la ville vers un grand bâtiment blanc, la caste des Prodiges.

Là, dans une des nombreuses salles de soins, étendu sur un linceul blanc, se trouvait un être humain étrange, dont se dégageait une aura de puissance et de mystère. Le dragon d'Herrgin, sous forme humaine ! Il avait été victime d'un poison étrange, le plongeant dans une léthargie lugubre. C'est cela qui avait causé les convulsions du combattant. Le protecteur chargé d'enquêter a interrogé Herrgin une grande partie de l'après-midi et ce dernier a décidé de participer à l'enquête. D'autres personnes sont aussi chargées d'aider à celle-ci et sont réunies le lendemain matin non loin de l'endroit où repose le dragon :

- **Herrgin**, le combattant, est un être mystérieux. Vous ne le connaissez que depuis quelques mois, mais il vous intrigue...
- **Hekthor** est le protecteur chargé de l'enquête. Les membres de cette caste sont très respectueux des lois draconiques et la cohabitation avec une voleuse comme vous peut être difficile. Autant vous en méfier !
- **Elyrgona** est une mage âgée. Les membres de cette caste sont généralement très puissants. L'enquête doit être importante pour attirer quelqu'un de son statut et de son expérience...
- **Blaik** est un Voyageur qui accompagne la magicienne. Il porte les attributs d'un guerrier Zûl et le bleu des nomades. Pourtant, il n'en a pas l'apparence physique ni le comportement. La magicienne et lui partagent un air de famille, indéniablement...

Ajouts à la feuille de personnage

Avantages

Agilité (3)

Le personnage est particulièrement agile et bénéficie d'un bonus de 2 points à toutes ses actions physiques qui ne sont pas liées au combat : discrétion, escalade, sauts, etc. Faire les poches de ses petits camarades n'est absolument pas lié à l'agilité.

Chance inouïe (3)

Cet avantage permet au personnage de défier les lois de la probabilité et de réussir miraculeusement les actions qu'il était sur le point de rater. Que son jet soit raté ou réussi, le personnage peut dépenser des points de Chance et obtenir un ou plusieurs niveaux de réussites supplémentaires.

Désavantages

Obsession (2)

Tout le monde a un but, un idéal qu'il entend réaliser par tous les moyens. Le personnage est obsédé par un objectif qu'il fera passer avant son devoir, ses compagnons et peut-être même sa survie.

Chétif (4)

Le personnage est naturellement petit, maigre et fragile. Les armes à deux mains lui sont interdites, quelle que soit sa Force, et la difficulté de toutes les actions physiques où la taille peut jouer un rôle important est augmentée de 5.

Tendances

Fatalité (1)

L'ironie : dans leur infinie bonté, les Dragons nous ont laissé le choix entre la régression et la servitude. Un choix difficile, n'est-ce pas ?

Homme (1)

La curiosité : intéressant... Très intéressant ! Et tu dis avoir forgé cela en une nuit ?

Interdits de Caste

L'interdit principal pour votre personnage est la Loi du Cœur.

Loi du Cœur

Tu respecteras la parole donnée. Bien qu'habitué à mentir, ou tout du moins à présenter certains éléments sous leur jour le plus attrayant, les commerçants ont pour tradition de respecter leurs engagements et d'honorer la confiance qu'on leur témoigne.

Loi de l'Ordre

Tu respecteras l'ordre établi. Sans ordre, il n'y a pas de prospérité possible. Il est nécessaire de lutter contre l'anarchie et, donc, contre tous ceux qui voudraient développer des activités commerciales indépendantes des organisations.

Loi du Progrès

Tu ne manqueras aucune occasion de faire progresser la société. Une société qui stagne est une société mourante. Un commerçant se doit de ne jamais repousser une idée. Il se doit de toujours trouver comment améliorer ses affaires et celles des autres.

Bénéfices de Caste

Tire-laine (Marchand)

Le personnage débute sa carrière avec 500 dracs d'argent (la plus grande partie de cet argent vous attend à Nadjar, les voyages ne sont pas sûrs dans ces contrées).

Voleur (Commerçant)

Le personnage dispose d'un petit groupe de tire-laine de Nadjar prêts à lui venir en aide au besoin et à gérer ses affaires en son absence.

Techniques de Caste

Le sourire accueillant

En réussissant un jet de Social+Empathie contre une difficulté de 15, le personnage peut deviner ce qui amène un individu dans la ville où il se trouve. Si cette raison est secrète, le personnage doit au lieu de cela réussir un jet de Social+Présence contre une difficulté de 20 pour obtenir ladite information.

Reconnaître son erreur

Une fois par jour, en dépensant tous ses Points de Chance restant (minimum :1), le personnage peut transformer un échec critique en un échec simple.

Privilèges de Caste

Bonne fortune (6)

Permet, une fois par jour, de relancer un jet de dés impliquant l'attribut Manuel ou Social.

Réflexes (5)

Permet, une fois par combat, de bénéficier d'une esquive gratuite, dont la difficulté est toujours de 15.

Poison (4)

Permet d'avoir accès à des laboratoires alchimiques secrets et de s'y procurer des poisons interdits. Ces laboratoires sont gérés par la Guilde Pourpre, qui est implantée dans la plupart des grandes villes draconiques du royaume de Kor (dont Yris, où se trouve un petit laboratoire tenu par un certain **Hlossio**).

Caractéristiques techniques

Âge : 19

Taille : 1m50

Poids : 40kg

Augure de naissance : Le Vent

Caste : Commerçants

FOR	4	RES	6	Physique	4	Chance	6
INT	3	VOL	4	Mental	1	Maîtrise	0
COO	8	PER	7	Manuel	6	Armure	8
PRE	5	EMP	5	Social	4	Initiative	4d

Tendances *Dragon* 0 *Homme* 1 *Fatalisme* 1

Seuils de blessure Egratignure (01-10) OOO Légère (11-20) OO Grave (21-30) OO
Fatale (31-40) O Mort (41+) O

Compétences Armes contondantes (6), Armes de distance (5), Armes tranchantes (5),
Corps à Corps (5), Acrobatie (3), Esquive (6), Discrétion (5), Escalade (5),
Estimation (4), Contrefaçon (4), Mécanismes (2), Piège s (5), Cordes (4),
Crochetage (5), Déguisement (4), Pickpocket (6), Baratin (6), Vie en Cité (5),
Marchandage (6), Don artistique (5), Séduction (5)

Equipement Armure de cuir, Dague (FOR+4+1D), Massue (FOR+4+1D), Fléchettes
(FOR+1+1D), Outils de crochetage, Gants, Masque, Manteau ample et
sombre. 10 Dracs d'argent, 20 Dracs de bronze