

PROPHECY



LES SECRETS DE KALIMSSHAR



LES SECRETS DE KALIMSSHAR

“ Sans la peur, l'envie et l'égoïsme, une société serait si fade qu'elle ne mériterait pas d'exister. Alors sans la Mort, que vaudrait la Vie ?... ”

- Kalimsshar

Dragon de l'Ombre et Héraut de la Fatalité, Kalimsshar est le plus rusé et le plus terrible adversaire de l'ordre draconique prôné par ses Aînés. Il incarne pour tous l'impitoyable force qui les mènera à la mort. Aux yeux des hommes, il est l'incarnation du mal, le tentateur malfaisant qui a juré la perte de l'humanité et de ses propres frères et sœurs. Alors que sous l'œil rouge et froid de Shar ses armées assaillent les frontières de Kor, drapé dans son manteau d'Ombre, il tisse les fils d'une trame funeste et malfaisante.

En se penchant sur la mentalité profonde de Kalimsshar et les facettes méconnues de son histoire, le Fatalisme prend ici un jour nouveau. Au travers du sinistre royaume de Kali et de la description des Eeries de l'Ombre, vous plongerez dans ce supplément au cœur d'une terre vouée corps et âme aux maléfices de l'Ombre. Vous découvrirez les terribles atouts de Kalimsshar dans sa lutte : ses enfants, ses hordes, ses serviteurs corrompus, les Ordres Noirs, ses Élus et la terrible magie de l'Ombre. Au-delà des descriptions, vous comprendrez un peu mieux les véritables activités de Kalimsshar dans le deuxième volet de la campagne des guerres humanistes.

Plongez dans les méandres de l'Ombre et découvrez les secrets qui s'y cachent... À vos risques et périls.

vous trouverez dans ce supplément :

- L'histoire de Kor vue par les yeux du Grand Dragon de l'Ombre
- Les facettes méconnues de son caractère et de ses attributions
- Une explication détaillée sur l'interprétation de la Tendence Fatalité
- La description du royaume de Kali et de Nadjar, sa sinistre capitale
- Les secrets des Eeries de l'Ombre
- Les caractéristiques complètes de nombreux agents de Kalimsshar : dragons d'importance, humains pervers et infiltrés, créatures monstrueuses des hordes, ainsi que des explications sur les mystérieux Syrass
- Le destin actuel des deux êtres les plus marqués par le Fatalisme : les Immortels
- Une description complète de la Sphère de l'Ombre, de sa philosophie à son apprentissage et ses carrières spécifiques jusqu'à un grimoire dont les sorts expliquent d'eux-mêmes l'opprobre qui frappe leurs utilisateurs
- Les profils techniques complets des carrières patronnées par Kalimsshar
- Un chapitre décrivant le Lien d'Ombre et ses Faveurs spécifiques
- Le deuxième volet de la Chronique stellaire des guerres humanistes, où les personnages influenceront directement sur l'avenir de Kor
- Une annexe technique recensant tous les personnages reconnus de Kor



LES SECRETS DE KALIMSSHAR
est une extension pour PROPHECY éditée par HALLOWEEN CONCEPT
PROPHECY © 1999/2001 HALLOWEEN CONCEPT
RÉF : PV12
PRIX CONSEILLÉ : 25 euros (163,99 €)
ISBN : 2-910529-64-9

PROPHECY

UN JEU DE RÔLES
D'HALLOWEEN CONCEPT

LES SECRETS DE KALIMSSHAR

Les secrets du grand dragon de l'ombre, héraut de la fatalité et maître de la corruption

CRÉDITS

" Sans moi, de qui faudrait-il se prémunir ? "

- *KALIMSSHAR, Grand Dragon de l'Ombre*

développement
de l'univers,
responsable de gamme :

thomas féron

coordination graphique :

thierry masson

Auteurs :

Julien blondel, miroslav dragon, thomas féron,
antoine " kahyl " clermont, jean-marc maquin,
miguel-andrea de rosario et philippe tessier

nouvelles :

loïc masson

scénario

" Les guerres humanistes " (2/3) :
julien blondel

relecture et corrections :

michaël croitoriu et isabelle péricr

LOGOS :

thierry masson et igor polouchine

couverture :

thierry masson

illustrations

intérieures :

benoît lamouche, thierry masson, emmanuel
michalak, grégory blot, eric poterlot, anne
nouvain, thomas labourot, vincent tranroy
et nathalie hertz

Merci à Mass Hysteria, Dead Can Dance, Lisa Gerrard, Enya, Basil Poledouris, Ramstein, Saez.
Merci à Robert de Niro et Mickey Rourke, Al Pacino et Keanu Reeves, Morgan Freeman et Brad Pitt, Jack Nicholson, Kevin Spacey,
Brandon Lee et Alex Proyas, San Ku Kai, Event Horizon, Alien, Anthony Hopkins et Machiavel, Guronsan, le thé vert et le café qui décape.
Merci à Ganaël et à Marc pour leur confiance.

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

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

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

ISBN : 2-910529-64-9
prix conseillé : 159 €€



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

SOMMAIRE

nouvelle 4

(LE GRAND DRAGON DE L'OMBRE

Le grand dragon

histoire du héraut de la fatalité 8
 psychologie et rôle de kalimshaar 12
 la tendance fatalité 14

Le royaume de l'ombre

kali 16
 nadjar 24
 les séries de kalimshaar 32

(LES ENFANTS DE L'OMBRE

les séides de l'ombre 38
 les dragons de l'ombre 44
 les hordes de l'ombre 52
 les syrass 60
 les immortels 64

(LES POUVOIRS DE L'OMBRE

la sphère de l'ombre 68
 le lien de l'ombre 82
 les ordres noirs 89



(L'AVENTURE

scénario : Les guerres humanistes (2/3) 102

(ANNEXE

les personnages de prophecy 124





Le soleil bouillonnait, et sous les immenses voûtes de pierres brûlantes, les habitants finissaient de s'éveiller. Les étalages prenaient place, les échoppes répandaient l'odeur des légumes, fruits et épices les plus divers. On sentait en flânant dans les rues une harmonie presque irréaliste. La ville reflétait la quiétude parfaite et régulière de toute une population. Elle était " la pierre lisse et sans défauts de tout le Royaume de Kor ", comme disaient certains, fiers de leur succès. Car la ville connaissait un essor particulier. Au sud-ouest de Dungard, elle formait une frontière audacieuse et colorée, faisant oublier les lointaines ombres de Kali. De nombreux artisans et commerçants venaient s'y installer, la ville offrant un dépaysement recherché que Dungard n'offrait pas. La population migrait en masse depuis des années et affluait à Olycante.

Pourtant, ce matin, entre les étalages de pierres, de métaux taillés et d'armures sculptées, deux hommes poussèrent un cri et tombèrent à la renverse au milieu de la foule. Ils s'étranglaient l'un l'autre, au milieu de tous les yeux ébahis. Leurs mains réduites à la léthargie tentaient d'écarter les doigts de leur adversaire, mais leurs efforts ne menaient à rien. Le plus faible s'écroula, le visage écarlate et les yeux injectés de sang, laissant la mort l'apprivoiser. L'autre, sans même écarter les doigts crispés qui l'étranglaient, tira de sa poche un vieux couteau de bronze qu'il braqua vers la tempe de son adversaire. Les cris de la foule ne couvrirent rien. Il glissa lentement l'arme à travers le cerveau, et se laissa partir à son tour. Ce matin, tout avait pris une tournure différente. Et rien ne redeviendrait comme avant.

L'indifférence est l'un des sentiments les plus implacables. Il glace le regard de chacun, et brise la collectivité. Il fait se croire roi, maître, plus fort ou plus proche de la vérité, et lentement il s'installait en chacun. La ville commençait à baigner dans une obscurité que personne ne comprenait. Chacun se savait conscient de ce qu'il advenait, se savait submergé d'un sentiment étrange sans pouvoir agir, sans le vouloir nettement. Les nuits leur glaçaient le sang. La tourmente de ne plus rêver dégradait les esprits. L'indifférence triompha. Comme un engrenage, les meurtres s'enchaînaient. L'atrocité était de mise, et la simple volonté de mourir, le gain. Au fur et à mesure, le jeu tournait au drame. Les murs des maisons ne couvraient plus les cris, les pavés tachés de sang devenaient le théâtre de tous les vices qui se déployaient comme de menaçantes ailes. Jusqu'à ce que celles de Kezyr ne jettent leur ombre sur la ville...



Un appel à l'aide de Nanya avait été vain. Kezyr perdait une des cités les plus harmonieuses de Solyr, et Nanya avait exprimé une réponse d'une indifférence insupportable.

" Ce qui t'appartient ne m'appartient pas... Les conflits ne me touchent pas Kezyr, je ne serai plus impliquée dans l'une de tes histoires. De plus, je ne saurai que faire. Mais les rêves libèrent l'esprit, les cauchemars le rendent vulnérable. Gardes-en souvenir. "

Kezyr, haineux, planait entre les hautes collines. L'indulgence qu'il avait vis-à-vis de ses ennemis prenait fin. Il allait falloir s'expliquer. Et le seul qui pouvait être le maître de ce désastre ne se trouvait pas loin. Passant la frontière il entra au cœur des terres noires et embrassa d'un regard haineux la sinistre plaine. Résigné, il se posa non loin de Nadjar. Ses puissantes pattes labourèrent un sol charbonneux, craquelé, qui comme une volute de fumée, souleva une couche de poussière dans le vent. Les arbres alentours sentaient la mort. La forêt semblait vivante, mais tout son aspect laissait croire que l'inertie régnait. Comme ensevelies sous les cendres, les choses gardaient leur âme. Olycante, dont il était si fier, risquait de finir ainsi. Il attendit, résigné et impuissant, que le lâche veuille bien montrer sa mâchoire.

Peu de temps après, deux Syrass s'approchèrent de Kezyr. Les rats serpents, redoutables créatures, mais minuscules à son côté, fixèrent intensément ses yeux fulminants.

" Quelle belle façon de provoquer celui qui a des yeux si redoutables, non ? Alors, toujours fier ? Allez, suis donc mes petits, viens un peu, que l'on parle, mon frère ! "



Les Syrass s'éloignèrent de Kezyr emportant la voix ironique de Kalimsshar qu'il n'avait jamais pu supporter. Ils commencèrent une reptation lente et assurée vers le cœur des bois obscurs. Le Dragon, bouillonnant du désir de vengeance, ne laissa rien paraître en les suivant. Car loin de ses terres, il ne pouvait à sa guise transgresser les Édits.

Au milieu de la forêt, des colonnes de fumée s'échappaient de la terre. C'était le fruit d'une main quelconque mais assurément pas celle de Kroryn. Quelle alchimie se trouvait donc dans ces sous-sols...

" Kalimsshar se passe bien de montrer son royaume et je n'en verrai peut-être jamais qu'une infime parcelle ", soupira Kezyr à l'évocation de la tâche infinie consistant à découvrir toutes ses manigances. Les arbres alentours étaient nombreux et l'air devenait assommant, épais comme un sirop brûlant. La chaîne de montagnes, au loin, n'avait pas la même apparence vue du sol. Baignée d'une brume épaisse, une ville devait se dresser sous ces terres, une ville où hérétiques et marginaux s'exerçaient et complotaient.

" Alors, Kezyr... Une fois de plus, tu viens me tuer ? " Cet air moqueur ne pouvait être que le sien.

Le Maître du Métal se retourna vivement. Subtilement, venu de l'ombre, Kalimsshar avait pris forme. Entre de nombreux arbres, son corps immense et osseux s'entortillait. La tête pendait, quelque part, trouée par des branches, et son souffle rauque comme une agonie se répandait dans l'air. L'écho en était insupportable. La moiteur étouffante. Quelques filets gélatineux coulaient de la gueule transpercée. Ses griffes épaisses tenant ce qu'elles pouvaient, suspendu, Kalimsshar n'était nulle part et bien présent, offrant un pathétique spectacle.

" Je suis las, frère, murmura Kalimsshar. Et j'ai bien peu de considération pour tes petits tracassés sentimentaux. " Le ton était arrogant, comme d'habitude. " Ne voyais-tu pas que ces mortels suivaient une rivière à contre sens ? Tes petits agneaux ont atteint l'idéal, c'est ce que tu penses ? Comme c'est touchant ! "

Le rugissement que poussa Kezyr fit fuir les derniers témoins de la scène, rongeurs écaillés plongeant à toute vitesse vers le refuge d'une flaque de boue. D'une poussée fulgurante, Kezyr déplaça son immense corps et plongea ses griffes dans la carcasse de Kalimsshar qui se désagrèga comme un fusain effrité. Les lambeaux de son corps devenu charbon crissèrent en dégringolant à terre.

" Mm... Kezyr, au fait, pourquoi venais-tu ? "

- Arrête, arrête immédiatement ! hurla Kezyr. Cesse ton jeu. Tu détruis un peuple qui ne demandait rien ! Qu'as-tu fait pour les rendre ainsi ? " Dans sa voix, la colère cachait à peine un tremolo amer et son frère maudit le sentait bien.

" Ferme-la ! C'est bon d'être laid, puant de plaisir à saloper toutes ces fientes, ces minuscules excréments que tu as créés. As-tu vu comme ils sont imaginatifs, de vraies ignominies ! " Kalimsshar s'esclaffait. Il chuchota. " Oh ! Entends-tu ? Je la vois, écoute ! Cette femme d'Olycante qui vient de jeter son nouveau-né dans l'huile de sa friture ! Le vois-tu ce petit crabe ramolli, le sens-tu en train de cuire, les yeux retournés ? Si tu savais comme j'aime ce que tu as créé ! Il est trop tard pour ta civilisation, le rêve devient cauchemar, Kezyr. Elle t'avait prévenu. C'était inéluctable... "

Kezyr se propulsa à la cime des arbres. Ses larmes perlaient sous l'effet des derniers mots de son frère. Au sol, une ombre dense et légère traînait son long voile de néant, caressant la poussière, emportant parfois, au passage, une brindille, une feuille. Et comme un cortège, à pas lents, toujours imperturbables, les Syrass suivaient.

" Une dernière chose, Kezyr, pourquoi es-tu venu me voir ? " La voix de Kalimsshar perdit soudain son ironie pour devenir infiniment sérieuse. " Me croyais-tu impliqué dans ce désastre ?... "

La cité d'Yris dormait, Shar et Khyméra ayant délaissé les cieux pour une nouvelle nuit de ténèbres. Le ciel se recouvrit d'une brume sombre. Les mouvements des nuages s'amplifièrent lentement, dessinant une spirale qui entama une lente rotation. Sous cette voûte étouffante, une masse confuse gonfla lentement les ombres irréelles de la porte de Kezyr. Un voile noir s'éleva du sol comme des volutes de fumée, s'épaissit et révéla enfin une haute silhouette. Les pans de son ample vêtement masquaient le sol sous ses pas. Il émanait de lui une beauté saisissante mais aussi une impression angoissante de néant.

"Tu es le dernier, mon frère et tu utilises encore et toujours les grands moyens. La discrétion n'est décidément pas ton fort", murmura Khy, adossé en tailleur au montant scintillant de la porte.

"Je suis toujours celui qui vient à la fin... Et je trouve que le style se perd. Ton père en est bien la preuve", sourit Kalimsshar. Il releva la tête.

"Trouve un autre soir pour méditer. Lève-toi. Il est très déplaisant de baisser la tête pour te regarder."

Khy soupira mais ne bougea pas.

"Ne fais pas l'excessif, pas avec moi. Alors... Tu ne peux donc pas t'en passer ? Je croyais que le temps de faire des présents était révolu. Tu leur as déjà donné la naissance et la mort, la force du renouveau et la certitude de la vieillesse. Que leur apportes-tu aujourd'hui ?

Mais rien de plus que la fin du pacte des Maudits. Ils ont accepté la procréation et les secrets de la descendance. Ils ont exploré le monde, l'ont conquis et se sont répandus. Ils ont construit et se sont installés. Je les trouve plutôt heureux. Mais se souviennent-ils du prix à payer ?

Le prix ? Leur enlever l'immortalité ne t'a pas suffi ?

Justement... Ils auraient tendance à... l'oublier."

Kalimsshar tendit la main et une petite patte griffue sortit de sa manche.

Elle déposa délicatement un parchemin roulé dans sa paume ouverte.

"Voici l'accomplissement du pacte. Voici les Noms du Temps.

À présent, les hommes se souviendront et écriront eux-mêmes leur Histoire...

... l'histoire d'un peuple qui verra sa vie s'effiloche.

Un peuple seul face à l'avenir, au grand gouffre de l'infini..." murmura Khy comme une conclusion.

Kalimsshar sourit de nouveau.

"Toute médaille a un revers et il ne

pouvait en être autrement, tu le

sais bien", souffla Kalimsshar,

s'enfonçant à reculons dans

une poche de ténèbres.

Khy resta silencieux, le

regardant disparaître.

Il baissa la tête et

observa le

parchemin qu'il

serrait entre

ses mains...

LE GRAND DRAGON DE L'OMBRE



HISTOIRE DU HÉRAUT DE LA FATALITÉ

*" Brorne me considère
comme le père du premier
cauchemar de notre Père...
Je pense malheureusement
en être le fils. "*

- Kalimsshar

Qui est véritablement Kalimsshar ? Cette question, beaucoup se la sont posée et personne n'a jamais pu y répondre de manière certaine. Des érudits prétendent qu'il est l'incarnation d'une partie de Moryagorn, d'autre affirment qu'il est seulement le neuvième enfant de l'Être Primordial tandis que d'autres encore avancent l'hypothèse selon laquelle il serait une entité ayant dérobé à Moryagorn une partie de son essence. Mais une chose est sûre : Kalimsshar est né le dernier et, malgré sa jeunesse, il s'est imposé d'emblée comme l'une des créatures les plus réfléchies et les plus sages.

C'est du tréfonds même de l'âme tourmentée de Moryagorn que le Seigneur de l'Ombre est issu. Sa gestation fut longue car le concept même de Kalimsshar apparaît dès la naissance de Moryagorn. Kalimsshar est alors déjà présent bien qu'il n'ait ni forme, ni identité. Il est ce petit coin de conscience où s'accumulent pêle-mêle tous les soucis, toutes les inquiétudes, tous les regrets, tout ce qu'un être pensant peut refouler en lui-même. Cette petite part de l'âme de l'Être Primordial va grossir au fur et à mesure des naissances de ses enfants, jusqu'à prendre forme dans les rêves tourmentés de Moryagorn juste avant qu'il ne sombre dans l'oubli.

Kalimsshar, quand il voit le jour, est donc à la fois jeune et terriblement vieux. Il n'ouvre pas pour la première fois les yeux sur un univers inconnu, il sait déjà ce qu'il va y trouver, quel sera son rôle et ce qu'il adviendra.

Le monde ne connaissait pas les ténèbres, alors il se revêtit de ce manteau de noirceur et part à la rencontre de ses frères et sœurs qui sont également, dans une certaine mesure, ses propres enfants.

Cette première entrevue fut déterminante car elle posait les bases de ce qu'allaient être les relations unissant les Grands Dragons. Nenyra et Ozyr se montrèrent curieuses et étrangement fascinées par cet être qui semblait si proche d'elles. Kezyr manifesta une certaine méfiance. Il percevait la puissance de Kalimsshar, il savait au fond de lui-même qu'il était le héraut du destin et de bouleversements sur lesquels il n'aurait aucun contrôle. Brorne resta fièrement distant sans adresser la parole au nouveau venu qu'il savait être son pire ennemi. Kroryn ne s'en soucia pas le moins du monde. Heyra demeura à l'écart et reconnut en lui un puits de connaissances. Quant à Szyl, il sentit naître en lui une terrible angoisse. Mais celui qui fut le plus bouleversé par la venue du Maître du Destin, ce fut Khy. Dès que son regard croisa celui du dernier enfant de Moryagorn, il sut que son sort serait étroitement lié au sien et qu'enfin, on lui faisait cadeau de ce qu'il avait tant attendu.

Dans un premier temps, Kalimsshar apporta le goût de la création aux autres Dragons. Il est donc au début, celui qui va amener le changement et qui va apporter au monde tout ce qui lui manque. Il sait déjà que l'objectif essentiel à atteindre est la naissance des hommes.

Dans ce but, il est secondé par une race étrange, les Syrass, qui ne sont autres que des êtres de ténèbres façonnés par ses

puissantes griffes et investis d'une partie de sa conscience. Outre le fait d'aider les autres Dragons dans leurs œuvres, les Syrass sont les yeux et les oreilles de Kalimsshar.

Les premières manifestations de la vie furent le ciment qui unit Kalimsshar et Khy. Le Seigneur de l'Ombre ne se lia pas d'amitié avec le fils de Kezyr par sentiment mais parce que cela était nécessaire. Il est heureux que, plus tard, cette amitié artificielle soit devenue effective.

L'homme fut créé et Kalimsshar incita Khy à dérober à ses frères une partie de leur essence. Khy voulait une race parfaite, Kalimsshar l'altéra subtilement pour qu'elle ne le soit pas. Khy désirait que ces petits êtres ne connaissent que le bonheur, Kalimsshar s'assura qu'ils portent en eux les germes du malheur.

Une fois que cela fut fait et que les Immortels eurent peuplé la cité de Khytann, Kalimsshar se retira sur ses terres et attendit. D'un oeil amusé, il vit Khy s'éloigner peu à peu de ses congénères, les autres Dragons se disputant les faveurs de ces petits humains et les premières rivalités naître dans le cœur de chacun.

Le Seigneur de l'Ombre pouvait se contenter d'attendre mais Kalimsshar était un être impatient. Il décida alors d'accélérer les choses. Il alla voir les Grands Ailés les uns après les autres et attisa la jalousie et la rancune qui sommeillaient en eux. Maître dans l'art de la perversion et le maniement des mots, il n'eut aucun mal à faire germer la graine de la discorde. Un mensonge en entraînant un autre, une calomnie ouvrant la porte à d'autres perfidies, ce qui devait arriver arriva : le monde connut la guerre.

Les ravages qui suivirent furent terrifiants, bien au-delà de ce qu'avait prévu Kalimsshar. La situation échappait à son contrôle et, pour lui, ce fut une leçon qu'il n'est pas près d'oublier.

Alors que le monde était menacé par le chaos et la destruction, Kalimsshar essaya d'arrêter ces luttes fratricides en canalisant toute la colère des autres Dragons contre lui. Il se présenta comme l'ennemi ultime, convaincu que cela permettrait d'éviter l'anéantissement. Hélas, il n'en fut rien.

Le salut vint de l'initiative de Khy et c'est depuis cette époque que Kalimsshar le considère autrement que comme un simple pion sur son échiquier. Le jeune Dragon des Cités défia son père sous la forme d'un humain pour qu'il fasse cesser cette guerre

meurtrière. Il est possible que cette simple intervention ait suffi mais Kalimsshar décida d'ajouter sa petite touche personnelle. Témoin de la scène, le Dragon de l'Ombre avait eu la vision d'une lune brillant haut dans le ciel et cette lune était l'œil de Khy. Par magie, il poussa Kezyr à répondre au défi de son fils avec la plus grande violence. La griffe du Dragon du Métal arracha l'œil de Khy qui fut projeté dans l'espace où il devint Khyméra, la Première Lune.

Satisfait, Kalimsshar regagna ses terres pour se préparer à l'assaut de ses frères et sœurs. Ils étaient désormais unis face à un ennemi commun. Le monde ne risquait plus de sombrer dans le chaos mais l'affrontement était inévitable.

C'est au cours de la bataille finale que Kalimsshar revendiqua devant tous son héritage, qu'il fit sien ce dont ses frères ne voulaient pas : la douleur, la souffrance, le mensonge, l'arrogance, le chagrin. Le Seigneur du Temps était tout cela et bien d'autres choses encore. Il était l'élément essentiel à la vie, sans lequel nulle création n'est possible. Le temps de la guerre était révolu mais l'œuvre de Kalimsshar ne faisait que commencer. On rédigea les Édits draconiques et les Grands Dragons se réfugièrent dans leurs sanctuaires. Les derniers Immortels s'enfermèrent à Yris, la cité de Khy. Ils voulurent retrouver le bonheur d'antan mais c'était impossible. Il leur manquait quelque chose, un élément nécessaire pour pouvoir continuer à subsister. Mais ils ignoraient quoi et bientôt le peuple des Immortels ne fut constitué que de spectres errants et moroses, dépourvus de la moindre joie. Alors revint Kalimsshar qui leur offrit de devenir mortels et de pouvoir à leur tour concevoir la vie.

Le Seigneur de l'Ombre avait atteint son principal objectif : permettre à l'humanité d'exister. Il se reposa de nombreuses années sur ses terres désolées. Il médita sur les événements du passé et en tira deux leçons. La première, illustrée par le chaos qu'il avait semé sans le prévoir et l'intervention de Khy, était qu'il ne commandait pas au destin et qu'il était lui-même le jouet de forces beaucoup plus puissantes que les Grands Dragons. Il apprit donc, mieux que tous ses frères et sœurs, la modestie. La seconde fut d'admettre qu'il lui incombaient d'assumer tout ce dont les autres ne voulaient pas. Bien qu'il ait revendiqué tous les

maux de l'humanité au cours de l'affrontement final contre les Grands Ailés, il n'avait pas encore tout à fait compris ce que cela impliquait. Il lui fallait accueillir dans son royaume la trahison, la démence, le mal, le meurtre, la perfidie, le mensonge, etc. Ainsi il serait le champion du temps, du destin, des ténèbres mais aussi de tout ce qui peut avilir afin que puisse exister ce qui ennoblit.

Puis vint l'Âge des Fondations et le retour des Grands Dragons. Kalimsshar vint voir les hommes et leur fit don de la mesure du temps. Il les laissa alors croître et se répandre sur la terre sans intervenir. De grandes choses attendaient l'humanité, de grandes choses qu'il lui fallait préparer à l'abri de sa tanière.

Lorsque les Grands Dragons décidèrent de transmettre leurs connaissances aux hommes et de créer les cités draconiques, Kalimsshar fut secrètement satisfait mais il refusa de participer à cette œuvre. Devant ses congénères, il se montra méprisant et dédaigneux mais il savait très bien qu'il n'avait nullement besoin d'attirer les hommes en leur promettant une connaissance particulière : tous ceux qui refuseraient de se plier aux lois des Dragons, tous ceux qui seraient rejetés par la société draconique viendraient d'eux-mêmes à lui. Et, lui, Kalimsshar, pourrait tout leur enseigner. Ce fut une époque faste pour le Seigneur du Destin. Non seulement les exclus et les marginaux arrivèrent sur ses terres mais il fut très occupé à envoyer ses séides pervertir le cœur des hommes. Dans leurs rêves, il apparaissait aux puissants pour les inciter à convoiter les richesses du voisin, il susurrait à l'oreille des marchands comment faire plus de profit, il attisait en chacun la jalousie, la paresse, la tricherie, la mégalomanie, le désir d'adultère ou de meurtre. Les civilisations humaines prospéraient et cela le comblait de bonheur.

Kalimsshar découvrit avec surprise et amusement que certaines tribus humaines avaient rejeté les Dragons et avaient dénaturé leurs enseignements. Dans l'Ombre, il décida d'encourager leurs plus bas instincts et leur sauvagerie. Il leur ouvrit toutes grandes les portes de son royaume où ils pactisèrent avec des êtres effroyables.

Ces peuplades, secrètement manipulées par Kalimsshar au cours des siècles, devinrent des armées corrompues, des troupes de ténèbres composées d'humains dégénérés et totalement voués au vice.

Les autres Grands Dragons, consternés par l'œuvre de Kalimsshar ne comprirent pas ce qui avait pu motiver une telle création. Ils ne comprirent pas que la plus belle des créatures ne peut exister que s'il en existe une atrocement laide.

L'humanité se développait. On créait des merveilles mais aussi des horreurs. Des royaumes vivaient en paix, d'autres étaient en guerre.

Pour le Seigneur du Destin, qui avait peu à intervenir, l'homme se débrouillant très bien sans lui, tout était pour le mieux. C'est alors que Khy vint le voir en l'accusant d'être l'artisan des affrontements entre les hommes. Les deux Dragons devisèrent longuement et quand ils eurent terminé leur entretien, Khy comprit ce qui avait été fait et ce qu'il allait devoir accomplir.

Les guerres prirent une tournure qui inquiéta Kalimsshar. De plus en plus de Dragons se mêlaient des affaires humaines et prenaient une part active aux conflits. Craignant un nouveau dérapage incontrôlable qui menacerait encore l'humanité, le Seigneur de l'Ombre rappela à ses séides et à ses frères leur ancien serment. Il alla même jusqu'à calmer les ardeurs de ses séides, à offrir à Kroryn le secret du Chant des Ombres pour qu'il puisse être apaisé et à sauver sa sœur Nanya d'un tragique destin. Kalimsshar, pour une fois, fit tout cela sans exiger de contrepartie. Il percevait une menace pour l'existence même de l'humanité, une menace issue du néant dont le seul objectif était l'annihilation totale de toute vie.

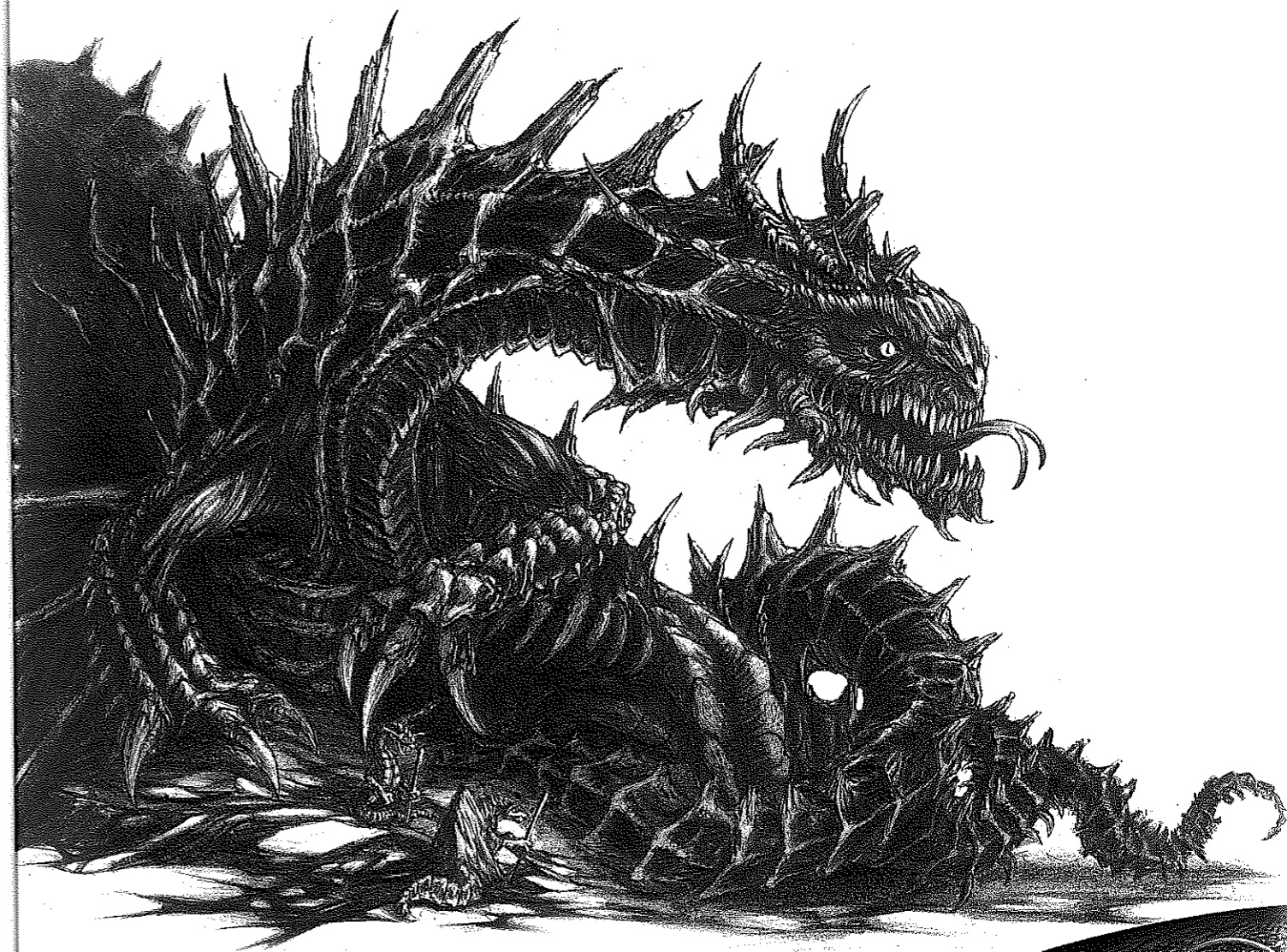
À la fin de l'Âge des Conquêtes, la situation s'était apaisée et l'Humanisme était né. L'œuvre de Kalimsshar était partiellement accomplie. Pendant des siècles, il se contenta de s'occuper de ses terres et de répandre la corruption dans les autres royaumes. Il observa avec attention la lutte opposant la société draconique à la société humaniste, s'arrangeant toujours pour jeter un peu d'huile sur le feu quand cela était nécessaire. Il pensait qu'il était bon que le pouvoir des Dragons soit remis en question puisqu'il sait qu'un jour, l'homme sera seul et les Grands Ailés ne seront plus qu'un songe. C'est à ses yeux quelque chose d'inéluctable et dont la première étape est la découverte de la Conscience des Étoiles.

Pour le Seigneur de l'Ombre, cette conscience est une manifestation de cette entité infiniment plus puissante que les Dragons et qui s'oppose depuis la nuit des temps à l'ennemi ultime, le néant.

Pour Kalimsshar, les récents événements sont des plus inquiétants. Il sait que l'humanité a encore besoin des Dragons. Il lui faut donc freiner l'expansion humaniste. Il s'inquiète aussi des attitudes de plus en plus radicales de certains de ses congénères comme Ozyr et Brorne. À cela s'ajoute l'étrange événement de cette maladie que certains pensent propagée par les Immortels. Le Maître du Destin voit en cela l'œuvre de l'ennemi héréditaire. Or il semble être le seul à percevoir la terrible menace pesant sur l'équilibre du monde et il sait que le seul moyen de remporter la victoire est de

conjuguer la puissance de tous les Grands Dragons. Encore une fois, Kalimsshar se trouve dans une position où il doit assumer son rôle de héraut du mal tout en rappelant à la raison ses congénères.

Situation terriblement délicate pour une créature qui revendique le mensonge et qui se doit de convaincre ses frères et ses sœurs qu'il ne se joue pas d'eux encore une fois. Ainsi, l'attitude de nombre de ses agents, et notamment de ses dragons, devient souvent de plus en plus surprenante pour tous ceux qui, depuis des siècles, luttent contre les troupes du Fatalisme.



PSYCHOLOGIE ET RÔLE DE KALIMSSHAR

*" Pourquoi suis-je si dur ?
...Eh bien, pour que ta douceur
ait un sens, ma sœur. "*

- Kalimsshar, enlaçant NENYA

Prisonnier de l'ombre

Pourquoi Moryagorn créa-t-il Kalimsshar ? Voilà une question à laquelle bon nombre d'érudits n'ont toujours pas trouvé de réponse. Le Seigneur de la Nuit est un être complexe, une force incarnant tellement de concepts qu'il est bien difficile de le comprendre dans sa globalité.

Kalimsshar est le trait final apporté à l'œuvre grandiose de la vie. Il est l'ensemble de tous ces petits détails qu'on laisse de côté au cours d'une création mais qui viennent à la fin parachever un ouvrage. Il est celui qui relie entre eux les différents éléments d'une composition. Il est cette touche qu'un peintre apporte à son tableau et qui lui donne toute sa valeur.

La venue de Kalimsshar apporta le temps car, avant que le Seigneur de l'Ombre ne foule la Terre Sacrée des Dragons, il n'y avait ni futur ni passé. Le monde était figé et sans avenir. Il symbolise donc, avant tout, le fait que désormais il y aura un " après " et qu'il y a eu un " avant ". Cela implique aussi qu'il y a désormais une fin à toute chose. Mais Kalimsshar n'incarne pas la mort, il est le changement.

On dit également de lui qu'il est le Héraut du Destin. C'est certainement ce qui le caractérise le mieux. Il ne contrôle pas le destin des choses mais permet à tous et à toutes de choisir librement leur avenir, quel qu'il soit. En octroyant aux hommes la possibilité de mourir, il leur fait don d'un présent sans pareil car il leur permettait de se libérer d'un carcan de certitudes qui les aurait condamnés à l'apathie. L'immortalité n'est pas la vie, c'est

un lourd fardeau dont rêvent de se débarrasser ceux qui l'ont trop porté. Dans un monde d'immortels, on ne connaît aucun bonheur, aucun malheur, aucune joie et aucune évolution : c'est un monde morne.

Seigneur du " Mal ", Kalimsshar l'est sans aucun doute mais pas pour le simple plaisir de jouir de la souffrance et de la laideur. Bien au contraire, il apporte le mal pour valoriser le bien, il crée la trahison pour qu'existe la fidélité, il engendre l'orgueil pour souligner la modestie, il offre la souffrance pour que tous apprécient le plaisir, il répand sur le monde le désespoir pour que, dans les cœurs, germe l'espérance, il encourage la laideur pour qu'on reconnaisse la beauté. Kalimsshar sait que pour qu'une chose ait de la valeur son contraire doit exister. Et plus cette chose sera extrême dans un sens, plus son contraire le sera aussi.

Le Seigneur de la Nuit est manipulateur et fourbe car sa tâche est immense et complexe. Il doit ménager ses frères et sœurs et éviter que ses manipulations n'engendrent le chaos. Il agit donc dans l'ombre, se montre calculateur et extrêmement prudent.

On le dit déloyal, infidèle et apôtre de la laideur. Même s'il a engendré de tels concepts, Kalimsshar est loin d'être tel. Loyal, il l'est envers ce qui lui tient à cœur et même vis-à-vis de ses quelques amis. Il est extrêmement rare qu'il donne sa parole mais il tâchera de ne jamais la reprendre. Son amitié avec Khy en témoigne. Il est d'abord fidèle à son idéal, à l'humanité et aux principes qu'il défend. Il est étonnant de constater que le Maître de la Duplicité fait preuve d'une plus grande fidélité envers certaines causes que la plupart des

autres Dragons. C'est pour ces idées qu'il s'est construit ce comportement fourbe, car il sait malheureusement que sa tâche exigera d'honteux sacrifices. Kalimsshar le sait, l'accepte et il a même appris à s'en jouer. Quant à la laideur, elle doit exister mais Kalimsshar apprécie la beauté et il est persuadé que du mal et de l'horreur peut jaillir la splendeur. Ceux qui ont contemplé les merveilles de son sanctuaire peuvent en témoigner. On y trouve des œuvres tourmentées mais incroyablement belles qui sont à la fois un ravissement pour les yeux et une terrible épreuve pour l'âme. Pourtant, de cette tourmente que l'on éprouve à contempler ces œuvres naît un sentiment indéfinissable qui, de l'avis de tous ceux qui l'ont éprouvé, est à la fois malsain et terriblement excitant.

Car on oublie un peu trop vite que Kalimsshar est également un créateur. Il est l'élément ayant engendré la vie. Il est celui qui encourage les artistes à explorer tous les domaines de la création. Il est celui qui donne une chance à toutes les créatures vivantes, qu'elles soient parfaites ou non. Il est celui qui incite les hommes à aller de l'avant, à toujours progresser, à oublier le passé pour regarder vers l'avenir. Il est l'artisan de la conquête et de la découverte.

N'oublions pas non plus qu'il est le gardien de l'équilibre du monde permettant à chaque faction, chaque peuple, chaque espèce de trouver sa place dans ce vaste univers. Ainsi il luttera contre les Dragons si ceux-ci veulent écraser les autres races mais il volera à l'aide de ceux que le néant menace. Cela ne signifie pas qu'il s'oppose à la disparition d'une civilisation ou d'une peuplade. Kalimsshar est tout à fait conscient du fait que certaines choses ne peuvent pas et ne doivent pas survivre mais elles doivent au moins avoir une chance d'exister.

Mais que ressent-il ? Quels sentiments recèle véritablement son cœur ? Les seuls qui peuvent apporter un semblant de réponse à ces questions sont ses plus proches séides mais aussi deux Grands Dragons : Khy et NENYA.

En Kalimsshar, Khy a toujours vu autre chose qu'un ennemi maléfique. Même s'il ne cerne pas complètement ce personnage complexe, il est conscient de sa nécessité et il comprend son rôle dans le grand dessein de la vie. Quand le Dragon des Cités évoque Kalimsshar, il le fait avec beaucoup de tendresse car il a toujours perçu en lui un désespoir immense et une mélancolie incommensurable. Kalimsshar serait-il las du fardeau qu'il porte, de cette écrasante responsabilité qui est la sienne ?

L'esprit de NENYA, quand le Dragon de l'Ombre s'est porté à son secours, a effleuré celui de Kalimsshar. À cette occasion, elle a découvert les doutes, les regrets et les désirs de cet être hors du commun. Mais surtout, elle a compris que tout son être n'aspirait qu'à une chose : le sommeil éternel. Kalimsshar veut rejoindre Moryagorn et attend le jour où les Dragons ne seront plus nécessaires et où ils pourront rejoindre leur père.

Bon nombre de ceux qui l'ont approché témoignent également du fait que Kalimsshar est prisonnier de son devoir, qu'il lui arrive de désirer ardemment entendre des rires dans les sombres dédales de sa forteresse au lieu de plaintes lugubres. Il arrive souvent qu'il libère sa colère sur quelques serviteurs geignant à ses pieds et, quand il s'enferme dans la vaste pièce où sont exposées les œuvres des plus grands artistes, nul ne doit le déranger car c'est le seul moment où il connaît un peu de paix.

Comme il est facile de le constater, Kalimsshar est plus le serviteur d'une cause qu'un être de ténèbres absolues. Il sait que quoi qu'il advienne, il restera dans la mémoire du monde en tant que Seigneur du Mal et du Mensonge. Il l'accepte mais en retire une certaine amertume. Il n'est d'ailleurs pas rare que l'on puisse percevoir chez certains de ses fidèles cette étrange tristesse, cette sorte de regret à n'accomplir que le mal. Mais contrairement à leur maître, ils ne sont pas esclaves de leur destin et il arrive que certains quittent les ténèbres pour rejoindre la lumière, retiennent leurs griffes pour protéger au lieu de tuer. Car c'est aussi cela, Kalimsshar : la possibilité de Rédemption.



LA TENDANCE FATALITÉ

Un personnage qui voit croître sa Tendance Fatalité par décision du meneur de jeu pour des sévices ou des sentiments subis peut se sortir de la spirale. Le joueur fait d'abord évoluer le comportement de son personnage vers la dépression, la tristesse ou la modification de certaines convictions. Lorsqu'elle est manifeste et qu'elle est révélée au personnage, sa Tendance peut être combattue. Elle nécessite l'intervention d'un personnage doué en psychologie qui l'épaulera dans son rééquilibrage. Le joueur doit faire peu à peu sentir les efforts de son personnage par ses actions et par son utilisation judicieuse des Tendances. Il perdra peu à peu ses cases indésirables, sachant que le meneur de jeu peut lui aussi en faire disparaître s'il estime que le joueur interprète son personnage de façon vraiment repentante.

Depuis son éveil, Kalimsshar est l'incarnation de la Fatalité, idéologie impie qui terrifie les hommes, sape les royaumes et déchaîne l'Inquisition. Il faut toutefois comprendre qu'il n'existe pas qu'une vision de la Fatalité. Ses visages sont nombreux, tout comme ses origines et son expression. La Fatalité est une voie intérieure, dont la manifestation extérieure n'est pas forcément celle de la méchanceté gratuite ou de la violence sadique. Il faut bien distinguer la Tendance Fatalité, qui jauge l'état d'esprit du personnage et la profondeur de ses convictions, et le Fatalisme, le comportement qui découle de l'accroissement volontaire de cette Tendance.

Les aspects de la fatalité

La Tendance Fatalité regroupe plusieurs sentiments et convictions, rarement présents tous ensemble. La haine, l'absence de respect pour ses semblables, l'avidité, la révolte, l'égoïsme, le sadisme sont des aspects conscients de cette Tendance, que l'on peut combattre ou accepter. Mais la peur, la tristesse, l'abattement, la rancœur, la lassitude et le désespoir en sont aussi des manifestations, que l'on subit plus qu'on ne les comprend. Bien souvent, les seconds sont les conséquences des premiers, accentuant la Tendance de façon indésirable.

Le fatalisme

Le Fatalisme place les aspirations personnelles au-dessus de tout. Seuls ses objectifs comptent pour le personnage et aucun code ne

" Tu sais Kezyr, je n'ai jamais inventé quoi que ce soit pour dévoyer les hommes. Ils ont tout trouvé seuls... "

- Kalimsshar

doit l'entraver. Qu'il s'agisse d'obtenir de la puissance, des richesses, de séduire ou de construire, tous les moyens sont bons. Ceux-ci ne sont pas forcément condamnables, mais ils le seront si besoin. Le Fatalisme n'oblige pas à des actes innommables. La perfection d'une création peut réclamer un sacrifice de temps, l'abandon d'amitiés, d'une famille ou un investissement corporel tel qu'il peut conduire à la mort ou la mutilation. L'amour peut pousser à toutes les extrémités. Le dépit amoureux peut vite mener à la haine, occulter le respect de l'être aimé et conduire au viol ou au crime passionnel. Il peut aussi tomber dans un désespoir qui confinerait l'amant transi dans une position illusoire de " protecteur ", œuvrant dans l'ombre pour éliminer les autres prétendants, les rivaux ou tout ce qui générerait l'être aimé... L'amoureux déçu est convaincu d'agir par amour, sans se rendre compte de la gravité de ses actes.

prise de conscience

Se rendre compte de son attitude fataliste n'est pas une chose aisée. Un personnage dont la Tendance Fatalité augmente à cause d'actions subies peut très bien ne jamais devenir un Fataliste convaincu. Il deviendra un être torturé, malsain et inquiétant sans être foncièrement malfaisant. C'est pourquoi bon nombre de personnages ne voient pas leur comportement changer, devenant victimes de leur Tendance. Déceler leur Tendance parasitaire est possible pour un observateur extérieur, si ce dernier est doué en psychologie et qu'il dispose d'éléments

sur le comportement passé de son interlocuteur. Lui en faire prendre conscience est lourd de conséquence, le sujet devant trouver en lui la force d'accepter la terrible réalité et ne pas céder à ces démons révélés.

Le fatalisme et kalimsshar

Kalimsshar est le Héraut de la Fatalité. Il en est l'incarnation et le premier agent mais non le détenteur absolu. Perpétuel artisan de situations inextricables poussant les hommes à y céder, il est le premier stupéfait de la diversité des formes d'expression de la Fatalité. Bien sûr, bon nombre de ses serviteurs viennent chercher auprès de lui les fondements du Fatalisme, mais son enseignement est inconstant. Les uns recevront des directives claires, d'autres des allusions, d'autres des visions ou des cauchemars emplis de sens et certains même repartiront sans réponse, à ce point frustrés et furieux qu'ils vivront à leur insu les premières pulsions du Fatalisme...

Les différentes formes de la tendance

La Tendance n'est qu'une échelle d'implication dans la pensée fataliste. C'est en fait le type de Fatalisme qui va réellement influencer sur le comportement du personnage.

Le traumatisme : le Fatalisme du personnage vient d'événements qui l'ont brisé brutalement ou insidieusement. Toute sa vision de l'existence s'en trouve perturbée, fixée sur les aspects négatifs, morbides et tristes. Le personnage est sur la pente dépressive et son malaise est palpable. Plus sa Tendance sera élevée plus il utilisera des échappatoires morales. Le mensonge, la rancœur, les accès de violence, voire la mythomanie ou la folie meurtrière commenceront à apparaître dans son comportement.

La déception : le personnage a souffert d'un ou plusieurs revers et cultive un désir de vengeance. Ce Fatalisme, proche du traumatisme dans sa cause, se manifeste de façon très consciente et lucide. Le personnage veut se venger sur les autres de ce qu'il a subi. Il ne vit que pour les voir souffrir autant que lui et ne renonce à aucune méthode, aussi vile soit-elle, pour épancher sa haine et masquer sa détresse.

La tentation : le personnage a été tenté par le Fatalisme, que ce soit par la réussite qu'il croyait y trouver ou par les actions retorses d'un agent de Kalimsshar. Il agit par envie et constate peu à peu

l'efficacité de ces pratiques certes condamnables, mais auxquelles il cède de plus en plus facilement. Il est tiraillé entre ses convictions et la tentation de recourir une fois de plus à la trahison, la violence, la corruption ou le mensonge. Honteux, il cache tant qu'il peut ses travers, recourant aux pires méfaits pour préserver sa respectabilité.

Le désespoir : résigné et triste, le personnage ne croit plus aux joies de la vie et erre sans but. Très courant chez les vieillards, veufs, veuves et orphelins, le désespéré se laisse dériver sans volonté. Parfois, afin de ressentir une émotion quelconque, il agira de façon irrationnelle, commettant les actes les plus vils comme les plus anodins. De plus en plus nihiliste, le personnage attend la mort presque avec indifférence, convaincu que la fin de son existence mettra un terme à ses souffrances.

L'illuminé : le personnage a d'intimes convictions sur certains sujets et dépassera toutes les limites pour accomplir ce qu'il croit être un destin supérieur. Aveuglé, il ne perçoit l'existence qu'au travers de ses idées, sans prêter attention à ses méthodes. Si ces dernières lui sont reprochées, il balayera d'un revers de main les implications de ses actes : rien ne doit entraver sa " mission ". Pour lui, on ne fait pas d'omelettes sans casser des œufs et les victimes de ses actes sont les martyrs de " La Cause ". Bon nombre de paladins se sont perdus dans ces illusions, plongeant la caste des combattants dans la honte. De nombreuses castes ont toutes à déplorer l'égaré de certains de leurs membres, y compris les protecteurs pour lesquels les Inquisiteurs sont plus durs que jamais. Mais même ce corps d'élite cache avec honte ses propres égarés, pourchassés par les Hauts-Inquisiteurs...

Même s'il existe encore de nombreuses causes et façons de vivre dans l'ombre de Kalimsshar, seule l'incroyable diversité des comportements permet d'en donner une approximation. Il faut compter avec les adeptes de Kalimsshar, qui décident de vivre selon les préceptes de la Fatalité. Pour ces êtres dénués de morale, seule l'impitoyable évolution compte. Tout changera un jour et s'ils n'y prennent pas garde, ils seront eux aussi broyés par le Destin. Pour eux, autant en être l'auteur plutôt que la victime. Le meurtre, la haine, l'avidité, la violence, la profanation, le mensonge et la trahison ne sont que des outils qu'ils utiliseront au besoin, certains souvent, d'autres parfois seulement, mais toujours dans le seul but d'atteindre leurs propres objectifs et de prouver à tous qu'eux seuls ont trouvé la vraie Voie...

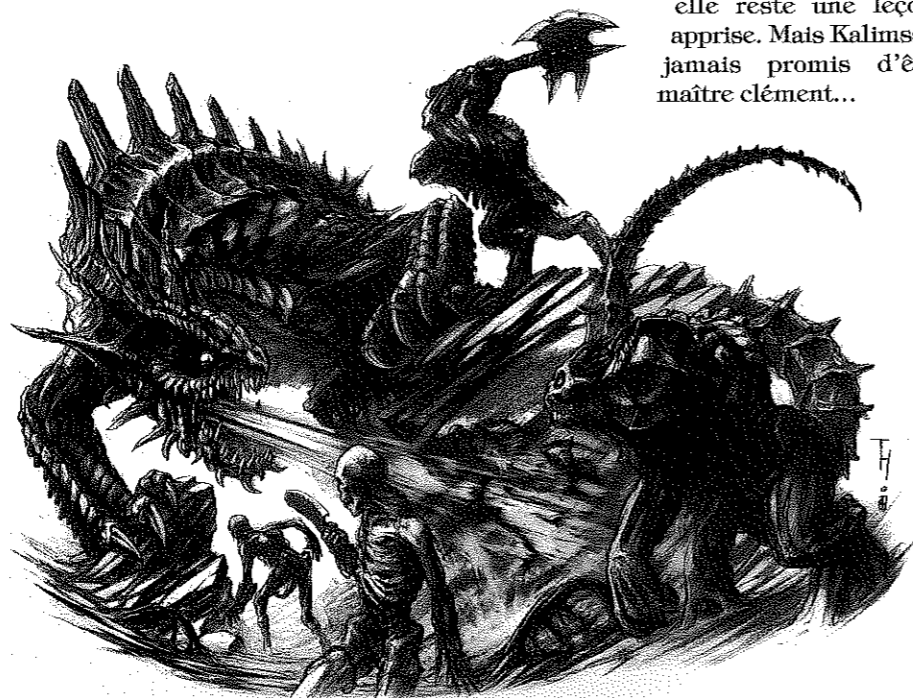
LE ROYAUME DE L'OMBRE : KALI

Voyage au bout
de la nuit...

Le pays de Kali a la réputation d'être une terre noire où rien ne pousse, sans cesse en proie à la folie guerrière d'humains corrompus, aux humeurs massacrantes de dragons impies et aux légions de morts-vivants et de monstruosité. Dans ce creuset maudit, le Héraut de la Fatalité jouerait avec les innombrables ficelles des destinées humaines, torturant les faibles, forgeant le vice et l'effroi, profanant tout ce pourquoi hommes et dragons luttent partout ailleurs. Le sol de Kali serait tour à tour aride ou marécageux, infesté de parasites et baigné d'eaux rares et empoisonnées ; l'air y serait vicié et ses ombres dévoreraient les âmes. On dit même que pour vivre en Kali il faut être déjà mort.

Mais avant d'incarner l'anathème des contrées voisines, la terre sinistre de Kalimsshar pourrait revendiquer le titre de pays de la liberté - berceau d'une population riche d'hommes et de dragons où tous seraient libres d'espérer et d'entreprendre, délivrés du regard inquisiteur des Grands Ailés. Si cet espoir n'est pas vain pour tous, il se heurte bien souvent aux dures réalités des natures humaine et draconique. Beaucoup se pervertissent et découvrent que les rêves ne peuvent être conduits que par le pouvoir. Et de nécessité celui-ci devient soif, ambition et démesure, conduisant les plus faibles à la souffrance ou à la servitude. La vacuité des existences et des ambitions qui les gouvernent s'apprend parfois au prix d'une vie. Souvent

elle reste une leçon non-apprise. Mais Kalimsshar n'a jamais promis d'être un maître clément...



La plaine pétrifiée

Au nord du pays, la frontière partagée par Kar est une région effroyable stigmatisée par les guerres de l'Ancien Temps. Depuis les collines où veillent les bastions des défenseurs de Kar s'étend la Plaine Pétrifiée, courant telle une gigantesque marée de pierre noire large de plusieurs dizaines de kilomètres (cf. écran p. 44-45) et recouvrant les silhouettes morbides de milliers de corps figés : Immortels, dragons, créatures oubliées. La Plaine Pétrifiée est un théâtre des horreurs entretenu par Kalimsshar et offert aux regards qui se tournent vers son pays. Les garnisons massées là contemplant ce paysage morbide, accoucheur à lui seul des plus sinistres légendes courant sur Kali. Il flotte en permanence une odeur nauséuse de chair brûlée et les vents violents ne cessent de porter la fureur des combats du passé, hurlant des ouragans qu'accompagne la foudre. Des brumes épaisses recouvrent l'astre du jour, tamisant la monotonie des roches volcaniques imputrescibles auxquelles s'accrochent illusions et cauchemars. Les nuits sont infiniment plus dangereuses que les jours et nul voyageur n'ont traversé les lieux sans rencontrer la folie et la mort. Les vents tourbillonnent, emportent bêtes et campements, la terre tremble du piétinement d'armées oubliées et les oreilles sont déchirées par leurs hurlements. Dans le ciel, des vortex colossaux brassent les ténèbres que nul dragon n'a jamais osé pourfendre de son vol ; d'infinies décharges d'énergies meurtrières harcèlent la plaine et les gisants pétrifiés avec une violence inouïe.

Mais irrégulièrement la tempête se calme et les vents finissent de balayer le ciel, suffisamment pour que les escarmouches et les hordes sauvages d'abominations vomies par les marais lointains de Kali participent à la réputation des lieux. Le halo lunaire de Shar annonce alors des journées d'hiver glaciales et les statues découpent leurs ombres mouvantes sur la plaine, continuant de courir et de se battre. Il faut en moyenne cinq jours à une armée d'un millier d'hommes pour traverser la plaine au plus court. Depuis les fortins de Kali, les astrologues seigneuriaux calculent avec précision les cycles pâles de Shar, ceux qui permettent de traverser la plaine au calme, mais le chemin reste dangereux avant même de rencontrer les défenses ennemies et des pillards suivent de loin les mouvements des armées pour venir ensuite dépouiller les corps qui ne se relèveront pas.

LES MARAIS MORTS

Les Marais Morts s'étendent au sud de la Plaine Pétrifiée, à quelques lieues à peine des fortins de Kali. Sur environ cinq cents kilomètres carrés s'étend une forêt dense, enlisée dans un marécage hostile où l'air ne semble pas circuler. La végétation polymorphe n'a rien à envier en variété et en couleurs aux somptueuses profondeurs de la Forêt-Mère, mais la majorité des espèces végétales sont ici pourrissantes, menaçantes ou s'élevant du sol par des torsions invraisemblables. La pâleur laiteuse du ciel d'automne retient chaleur et humidité au sol tandis que le soleil n'annonce jamais rien d'autre que de froides journées hivernales. Les marais subissent le règne de la vermine, des épidémies et des poisons. La quasi-totalité des maux qui frappent la région sont endémiques. Ses habitants portent tous des vêtements épais et doublés, évitant les coupes amples et fragiles afin de minimiser les risques de plaies et d'infections. Chaque village abrite au moins un apothicaire ou un sorcier, un rebouteux traité comme un roi. C'est ici que commence le véritable pays de Kali, dans ce dangereux borbier labyrinthique qu'une seule route traverse depuis les fortins jusqu'à la cité d'Hasran. Des hameaux ont poussé sur les rares terres sèches et les eaux stagnantes, cultivant des rizières, des racines et chassant reptiles et amphibiens. Quelques communautés entendent mettre à profit leur culture humaniste pour trouver remède aux maux de cette terre ingrate et exploiter les richesses encore méconnues de la forêt, mais pour une écrasante majorité, la population des marais est faite d'êtres pervers dotés d'aspirations malsaines, aux traits burinés, poissés par la crasse et la transpiration, de bêtes hideuses et de créatures revenues d'entre les morts. À peine une douzaine de provinces aux frontières indéfinissables se partagent le territoire, essentiellement fondées autour de sanctuaires, d'antres draconiques, de ruines antiques ou de villages prospères. Des seigneurs aux noms multiples sont terrés dans le secret d'impugnables forteresses perdues au fin fond des marais, asservissant les villageois, commandant à des armées de forcenés et de monstres, relevant les morts et harcelant les vivants. Ici, l'homme n'a de cesse de se battre contre la nature et en dépit du taux de mortalité excessivement élevé, la région est encore

néo-religieuse



abondamment peuplée. On y rencontre beaucoup de corps expéditionnaires, de mercenaires, de sorciers et de morts-vivants. Les marais permettant toujours de dissimuler plus facilement ce que l'on a à cacher.

Les rives de l'improbable

L'Improbable est le fleuve s'écoulant des sommets de la Chaîne de la Griffes jusqu'au gouffre de Nadjar, arrosant les terrains les plus fertiles de Kali sur près de huit cents kilomètres d'un parcours chaotique. Ses courants contraires remontant les pentes, ses eaux noires, ses profondeurs insondables et ses lacs stagnants épais comme de la poix sont à l'origine de son nom. Sur toute sa longueur, l'Improbable semble déchirer la terre, ciselant des rives de crocs rocheux, se frayant un passage de force jusqu'à Nadjar. Ses abords n'ont donc rien d'avenant et aucune embarcation n'est capable d'en suivre le flot ; quant aux populations humaines, elles demeurent moins nombreuses que les créatures décharnées et les prédateurs monstrueux. De fait, les grandes cités de Kali ne sont pas bâties près du fleuve mais à l'intérieur des terres. La région est délimitée au nord par le bois des Chalchals et la ville de Kalaarat, au sud par Nadjar.

Le long du fleuve est une boursoufflure de végétation, dévorant le relief comme une avalanche de mousses, plantes et arbres sur une trentaine de kilomètres. Les rives abritent une faune très diversifiée et elles sont le territoire de prédilection de très nombreux dragons de l'ombre. Quelques tribus de Fatalistes sauvages leur servent de garde-manger.

Le reste de la région est essentiellement composé de plaines arides et cendrées où poussent de pitoyables semences ; de sous-bois mortifiés et de collines aux formes torturées et menaçantes. Partout des craquelures déchiquettent le sol pour donner naissance à des fiefs souterrains où se terrent abominations et communautés malignes. Certaines sont de véritables dédales gravissant les parois des failles avec une férocité sans nom et jaillissant à la surface ; d'autres ne recèlent que galeries troglodytiques où l'évolution joue avec les espèces dans des alliances contre-nature sous le regard de cultes chamaniques ancestraux et de sorciers pratiquant toutes les magies de Kor. Le pays est la proie des guerres incessantes que se livrent les suzerains des cent-neuf châteaux des plaines. Ce maelström de domaines, de politiques et de régents est le principal refuge de toutes les déviances du Royaume de Kor. Ici plus qu'ailleurs la loi du plus fort sert à déterminer quelles utopies, quelles croyances et quels rêves vaudront la peine de survivre. De fait, les razzias sont légion et les petites communautés se défendent du mieux qu'elles peuvent contre les suicidaires incursions zûls et les hordes cauchemardesques charriées par les brumes automnales.

La chaîne de la griffe

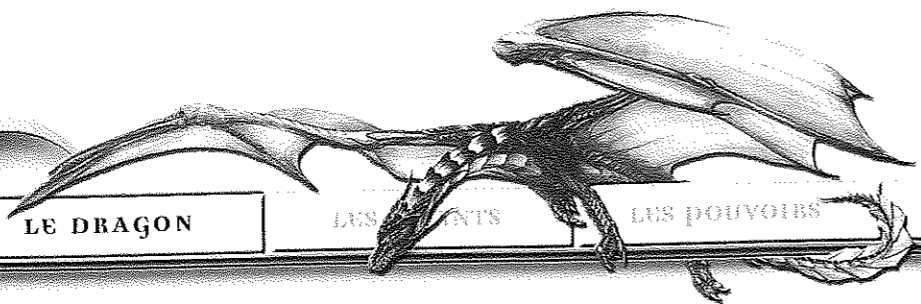
La Chaîne de la Griffes constitue une frontière naturelle avec les terres de l'est. Cette gigantesque chaîne montagneuse s'étire sur près de deux mille kilomètres depuis les Collines de Fer jusqu'aux falaises du sud, déployant ses sommets sombres jusqu'aux neiges éternelles, à près de sept mille mètres.



Les ombres de kali

On raconte que le pays de Kali est prompt à faire naître la démence dans les esprits faibles et la torture chez les plus vigoureux. Beaucoup de ces légendes ne sont malheureusement que le reflet de la réalité tant le nombre de fantasmagories est élevé. À la différence d'autres contrées, la terre de Kali subit l'influence corruptrice du Héraut de la Fatalité et les frontières entre la vie, la mort et les âmes s'en trouvent flouées, propices à la rencontre des défunts, des vivants et de leurs cauchemars.

Les ombres sont animées de spectres malfaisants, les halos de Shar reflètent les âmes torturées, les brumes poisseuses sont le véhicule d'atrocités immatérielles engendrées par la peur, les vents griffent les chairs en hurlant, les arbres sont trompeurs et dévorent les créatures vivantes, les animaux portent toujours ce trait humain reconnaissable - un regard enfantin, une démarche de femme ou de vieillard - qui fait trembler le bras du chasseur... Kali est la terre des âmes, mais rare sont les humains à pouvoir supporter sa réalité.



L'automne de shar

Le pays de Kali ne connaît qu'une saison, celle de l'automne. Mais là où d'autres vendangent, foulent le raisin aux pieds, préparent la venue de l'hiver et festoient aux récoltes, les Kalishites subissent un sort bien différent. Leur automne n'est en effet précédé d'aucun été. Des champs érucitent péniblement le fruit des semences juste avant d'être picoré par les oiseaux. La plupart des plantations vivrières sont à moitié immergées et la part belle est faite à la cueillette dans les régions boisées. Il règne en Kali un climat morne et mélancolique avec des températures très variables, souvent douces le jour et fraîches la nuit. Les vents transforment le ciel en quelques dizaines de minutes, faisant se succéder les averses et les éclaircies. Shar apparaît dans le ciel étoilé, d'une brillance irrégulière mais perpétuellement annonciateur de journées d'hiver glaciales, de chutes de neige qui fondront sitôt l'automne revenu.

Le paysage mélange pierres et brumes. Un brouillard persistant masque les contreforts des montagnes et les cimes frôlent les nuages. Sur les flancs et les plateaux, les fumées grises et noires des feux de camp signalent l'emplacement des tribus habitant la Griffie. La montagne est réputée dangereuse. Aux avalanches de ses sommets enneigés, aux chutes de pierres et aux innombrables crevasses il faut ajouter les éléments qui se déchaînent périodiquement et les averses diluviennes donnant naissance à des torrents éphémères et des coulées boueuses dévastatrices. Si toute la partie septentrionale de la Griffie n'est que roche nue et déserte, seulement hantée par les rapaces et les émanations spectrales de la Plaine Pétrifiée, la moitié méridionale voit éclore une flore riche d'essences et de créatures arboricoles. Les "humains" présents en ces lieux sont majoritairement les descendants des tribus dégénérées et idolâtres qui vinrent s'installer dans les montagnes d'un pays alors encore inexploré. Beaucoup n'ont plus en commun avec l'espèce humaine qu'une vague forme anthropomorphe, un semblant de dialecte et d'organisation tribale et surtout l'utilisation de toutes sortes d'armes improvisées de roche, d'os et de bois. Habitants troglodytes des montagnes, ces indigènes des temps anciens ne sont pas le principal danger contre lequel doivent lutter les clans d'humains plus récemment installés et encore assez peu dégénérés. Beaucoup de villages de bois sont bâtis à flanc de montagne, vivant de la chasse et de la cueillette. Si l'idolâtrie et les pratiques impies comme le cannibalisme sont courantes, beaucoup sont tournés vers la conquête du pays zûl. Les barbares de l'est sont certainement les seuls à oser entrer avec autant de férocité sur les territoires du Seigneur de l'Ombre et les cols sont le théâtre d'une guérilla permanente faite d'expéditions, d'embuscades et de raids vengeurs rivalisant d'ingéniosité et de violence.

Les falaises du sud et la lande osseuse

La région la plus australe du pays de Kali se limite à une bordure côtière d'une centaine de kilomètres de large du sud du gouffre de Najdar jusqu'à Maran-Djaâr, au pied de la Chaîne de la Griffie. Sur cette côte qui s'achève brutalement en falaises surplombant les flots du Grand Large, laissant peu de plages et de criques abordables, le climat est le plus

agréable de tout le pays. De nombreux villages essaient au sud de l'Improbable vers les montagnes. La lande, quant à elle, demeure déserte sur une vaste proportion. Depuis la mer, le cabotage permet de remarquer les milliers de cavités que recèlent les falaises. Hormis la faune locale, ces cavernes sont le repaire des premières créatures de la Terre Sacrée des Dragons : les Syrass. Nul ne sait jusqu'où s'étend leur territoire chthonien et les rares hameaux de pêcheurs qui vivent paisiblement à proximité sont prostrés dans le respect ancestral vis-à-vis de ces créatures ombrageuses qui semblent tolérer leur présence. La lande s'étend à l'intérieur des terres, désespérément plane et couverte d'un tapis d'herbes folles ou d'étendues désertiques aux touffes éparpillées, battues par des vents violents. On y trouve quantité de ruines datant de civilisations éteintes, des temples et des villes de pierre détruites par les guerres et les ravages du temps. Des fondations, des routes impriment encore certains domaines de leur trace ancestrale. La région attire son lot de pillards et les populations principalement nomades ne montent leurs villages de toile que pour exploiter les ressources d'une mine de fer mise à nu, d'un lac au fond tapissé de roches précieuses ou d'une source de poix dans les marécages. Les richesses du sud sont également le nerf des affrontements qui s'y déroulent. Les nomades ne laissent pas facilement leurs terres se faire violer par les envahisseurs et des compagnies entières lèvent des armées de mercenaires pour protéger leurs domaines ou s'emparer de ceux des autres. La population est cosmopolite : l'appât du gain draine les désespérés, avides de fortune facile qu'ils dépenseront dans les bazars de Nadjar ou de Maran-Djaâr s'ils en ont le temps. Bien évidemment, cette faune humaine propage un trafic d'esclaves, de drogues, d'alcools et de prostituées à nul autre pareil. Les seigneurs de la région sont tous réunis à Maran-Djaâr et visitent régulièrement leurs citadelles disséminées à travers leurs terres. Les conflits sont donc affaire des baronnies et des fiefs de leurs vassaux, tandis qu'eux se contentent de récolter les bénéfices en parfaits commerçants.

Hasran, la corrompue

Fondée par des soldats de Solyr (cf. marge) au début de l'Âge des Empires sur les ruines de précédents villages, Hasran ressemble aujourd'hui à un enchevêtrement de baraques de bois et de fortins de pierre tournés vers la



L'histoire d'hasran et de kalaarat

Peu après l'unification de l'Empire de Solyr, des expéditions punitives furent lancées contre Kali par toute une noblesse solyrienne désireuse d'orner ses armoiries d'une nouvelle gloire. À l'heure actuelle, les dites armoiries sont encore les trophées ostensibles de manoirs kalaaratis... Débarqués par milliers, les soldats rasèrent Hasran en quelques heures. Forts de ce succès, ils firent route vers les murailles pestilentielles de Kalaarat où la défaite qu'ils y subirent fut sans commune mesure avec celle qu'ils venaient d'infliger. La noblesse fut massacrée et les fuyards, coupés de tout soutien, se terrèrent dans les ruines d'Hasran, maudissant leur sort et se résignant à oublier leur contrée natale. Minés par le Fatalisme, leur hargne permit à la poignée de survivants d'ériger les bastions de la piraterie d'Hasran. Depuis ce massacre inexplicable, Kalaarat suscite la méfiance qui lui est due et cette crainte est perpétrée par les sorciers qui dominent religieusement la ville.

mer. La ville est un labyrinthe effroyablement dangereux où les coupe-gorge succèdent aux bordels. Le quartier du port est très surveillé et joute les terrasses fortifiées des manoirs cossus. C'est également là qu'on trouve divers commerces et le siège du pouvoir détenu par Luther Grenark le Furieux et son conseil. Tout le reste de la cité s'étale en quartiers infâmes où la loi de la jungle a remplacé toute civilisation. Les deux cent vingt mille âmes d'Hasran proviennent de pratiquement toutes les terres et mers de Kor. Les marins téméraires, les armateurs de génie, les mercenaires et la fine fleur de la piraterie colorent les rues de la ville. Les cadavres se comptent par dizaines à l'aube et les patrouilles ne circulent en ville que pour assurer la sécurité des caravanes en provenance de l'extérieur.

Kalaarat, la pestilentielle

La cité de Kalaarat serait un très ancien sanctuaire animal datant d'avant la fondation de Nadjar. À la fin du douzième siècle de l'Âge des Fondations, dragons de l'ombre et de la nature y auraient élu refuge pour créer et détruire de nouvelles humanités, transcendant leurs savoirs jusqu'à leur paroxysme. Heyra mit un terme à ces expériences qui lui inspirèrent par la suite les vertus des Prodiges. Aujourd'hui, Kalaarat est le havre des miséreux, des malades et des lépreux chassés de toutes les terres et venus pourrir lentement dans l'obscurité des venelles souterraines de la ville. Les cent trente mille âmes qui la peuplent sont sous la tutelle religieuse d'une sororité séculaire de sorcières et de plusieurs confréries d'érudits tenues au secret. Ses éminences ont choisi de pactiser avec les seigneuries voisines afin d'éviter les pillages en règle. Les accords tiennent surtout par la peur qu'inspire la cité et ses dédales ainsi que la peste insurmontable qui se dégage des léproseries souterraines.

Maran-Djaar, le fief

Comme nombre de villes de Kali, Maran-Djaar n'est que la forme la plus récente d'un important rassemblement de population en un lieu donné. Dans un pays sans cesse ravagé par les guerres, les cités ne parviennent guère à se maintenir sur plus d'une génération. Maran-Djaar est une ville d'une trentaine de milliers de nomades sédentarisés depuis un siècle à l'est de la Lande Osseuse. C'est une cité sans fortifications, agglomé-

merat de vieilles ruines de villages précédents, de huttes, de maisons de pierres et de bois sombres et de tentes rendues rigides par la crasse et la suie. La ville est dangereuse, souvent arpentée par des abominations infiltrées de la lande. Le pouvoir est détenu par le Conseil des Suzerains-Marchands, qui rassemble les plus riches propriétaires de la région dans une parodie de pouvoir.

Cet îlot de culture pro-humaniste possède trois pôles d'activité : les raids brefs mais fructueux contre la Pomyrie, l'exploitation minière des montagnes alentours et le trafic d'esclaves. Les suzerains de la région installés en ville mènent une vie royale tandis que leurs sujets s'affrontent régulièrement. La proportion de dragons de l'ombre est plus importante qu'ailleurs, poussés par la curiosité et la richesse de l'économie locale qu'ils prennent un malin plaisir à assimiler.

Zandar, la sacrilège

Zandar est une gigantesque nécropole de plus de cinq kilomètres de long, fichée sur le flanc occidental de la Chaîne de la Griffes. Cet autre vestige de multiples civilisations éteintes est entretenu par les Katzals, une tribu de dégénérés kalishites de plusieurs milliers d'individus aux mœurs nécrophages et qui ne cessent de creuser et de déblayer les caveaux et les allées de lieux soumis aux caprices de la montagne. Aux arches de marbre et d'obsidienne, aux mastabas et aux tombeaux géométriques se sont accolés des milliers de tombes plus récentes. Les dignitaires de la tribu commandent aux femmes le travail d'excavation pour libérer les portails du cimetière et préparer l'ensevelissement de nouveaux corps. Les hommes protègent les alentours des étrangers. Les cadavres humanoïdes sont tous cérémonieusement mis en terre. Les morts qui se relèveront seront la proie des chasseurs qui les offriront ensuite aux dignitaires en guise de repas sacré de longue vie. La noblesse katzale atteint ainsi fréquemment l'âge de deux cents ans.

Pouvoir

et politique en kali

Kali est une nation brillant par l'anarchie de ses structures et l'unanimité de ses ennemis. Le pays tout entier fut façonné par Kalimsshar

et sa noirceur n'est que le résultat de sa contamination par le Héraut de la Fatalité. Terre d'accueil de tout ce que l'humanité compte de déviances et d'hérésies, le pays du Seigneur de l'Ombre ressemble à un amoncellement de royaumes et de fiefs dirigés par la force et certaines velléités de conquêtes sur le reste de Kor. Depuis que les premiers Kalishites franchirent la Chaîne de la Griffes et ont dégénéré, Kali est stigmatisé par les marques de l'évolution, rapide et violente. L'influence du Héraut de la Fatalité et Maître du Temps est remarquable en comparaison des autres contrées de la Terre Sacrée des Dragons et des civilisations entières naissent, prospèrent et s'éteignent en quelques siècles, laissant la place à d'autres civilisations plus ou moins évoluées. Chaque femme donne naissance à sept ou huit enfants et le pays soutient un flot régulier d'immigrants.

Politique

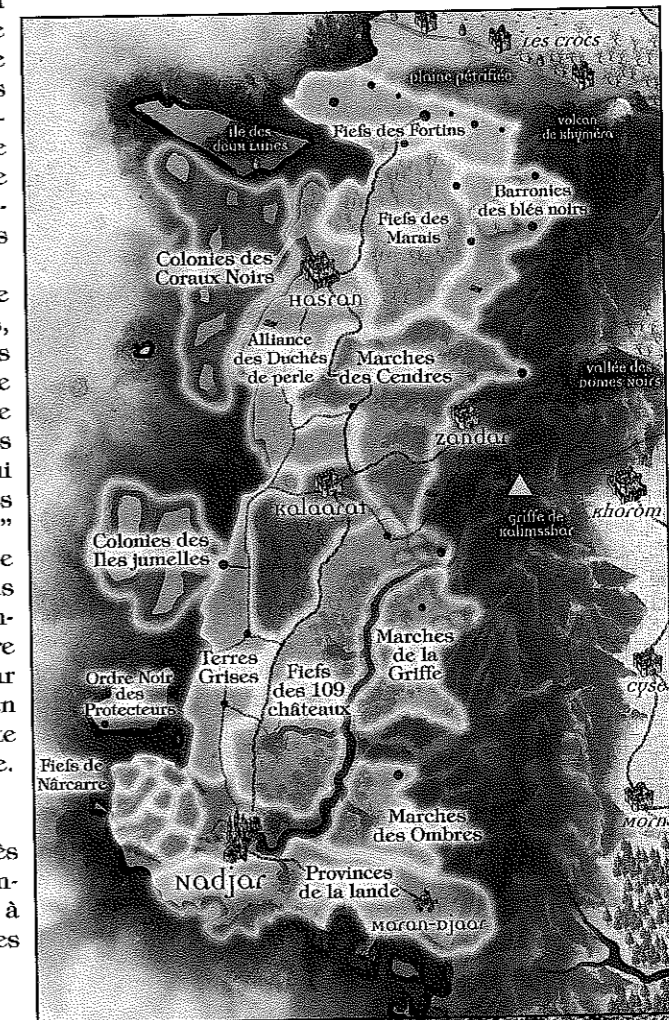
Bien que Nadjar soit la capitale de Kali, il est très difficile de lui reconnaître une autorité extérieure à ses murs. La cité parvient à maintenir un gouvernement stable tandis qu'au-dehors, la vie politique se résume à des décisions locales prises arbitrairement par les seigneurs. L'évolution du courant de pensée humaniste semble apporter beaucoup à cette stabilité en s'appuyant sur le développement des économies locales et des échanges.

Kali ne possède pour ainsi dire aucune politique extérieure. Au nord du pays, les tentatives d'invasions sont régulières et le port d'Hasran est la principale tête de pont de ces offensives en direction de l'Empire de Solyr et de Kar. À l'Est, les Zûls sont de farouches adversaires qui n'hésitent pas eux-mêmes à franchir les cols de la Griffes pour venir "purifier" jusqu'au cœur des terres. Ces raids se terminent souvent mal pour les Zûls mais constituent un danger supplémentaire dans la région, ainsi qu'un équilibre des forces. Plus au sud, Maran-Djaar concentre l'essentiel des offensives en direction de la Pomyrie mais se heurte à une résistance magique considérable.

Influence draconique

Les autres familles draconiques sont très peu représentées. Les enfants de Kalimsshar sont pratiquement les seuls à fendre les cieux, tout comme ils sont les

seuls à fondre sur des villages pour se nourrir de la population. L'ostracisme de leurs cousins est vécu amèrement par les plus jeunes dragons de l'ombre. Kalimsshar n'intervient pas dans les affaires de son pays. Il est simplement ravi que les hommes puissent laisser libre cours à leur nature profonde, celle que ses frères et sœurs nomment vice ou corruption. Ses fils ont également la bride lâchée. S'ils s'opposent irrégulièrement les uns aux autres, ils prennent en revanche souvent part à l'activité humaine et n'hésitent pas à diriger des communautés selon leur bon vouloir. Beaucoup d'anciens écument le pays sous leur forme élémentaire. À Kalaarat, la peste et l'aura qui se dégagent de la cité seraient le fait de plusieurs anciens invisibles au regard des mortels. Ils inspireraient la sororité et les confréries de la ville dans la poursuite de leurs études occultes très poussées. Heyra est à mille lieues de soupçonner que les expériences du passé ne sont pas encore tout à fait terminées...



Voyage en kali

Le pays est ouvert aux voyageurs mais sa situation géographique et militaire le rend très difficile d'accès. Arkhel, Erladys et Hyelle commercent très officieusement avec Nadjar ainsi que plusieurs discrètes cités côtières. C'est une voie d'accès très risquée en raison de la piraterie hasrane. Par le sud certains villages frontaliers de Pomyrie ou des Terres galys font affaire avec Maran-Djaar mais la région est dépeuplée et difficile d'accès.

Les guildes des voyageurs et des protecteurs d'Ankar proposent des services discrets aux aventuriers et aux convulsifs désireux de se rendre en Kali. Les expéditions qui traversent la Plaine Pétrifiée sont généralement en mission et montrent patte blanche auprès des seigneurs des fortins kalishites. Les routes les plus sûres mais les plus lentes partent d'Ankar et louvoient dans les passes montagneuses. Les tarifs sont jusqu'à dix fois supérieurs à la norme et les guildes mercenaires locales prennent rapidement le relais. Les départs depuis Khorom-Cyse où les cols de la Chaîne sont bien connus restent les itinéraires préférés des voyageurs isolés, un guide local et des breloques à troquer suffisent généralement à contenir la plupart des dangers.

LE ROYAUME DE L'OMBRE : NADJAR

*" Entrez, et laissez ici un peu
de la peine que vous portez..."*

*- Gravure,
fronton de la porte du Nord*

La cité du gouffre

Nadjar est une cité plusieurs fois millénaire. Ses premiers bâtisseurs ne furent pas des humains mais des créatures du Seigneur de l'Ombre luttant dans les brumes des premiers âges contre des abominations innommables surgies du gouffre sans fond. Au cours de cette guerre silencieuse et invisible aux peuples de la surface, des milliers d'espèces vivantes subirent une impitoyable loi de la jungle, naissant et s'éteignant dans les brumes du gouffre sous les yeux de Kalimsshar, leur créateur impassible. Très peu connaissent cette légende, mais derrière ces ancestrales constructions souterraines, souvent magnifiques et parfois effrayantes, se cache le témoignage mélancolique de ces êtres effacés de l'histoire. Nadjar est un tombeau, une ode à la tristesse sur laquelle la vie a repris ses droits dans les cycles imperturbables de l'existence. Quelques centaines d'années plus tard, les premiers pèlerins humains parvenaient à la cité, cherchant les lumières de Kalimsshar. Ils arpenterent les rues et les galeries désertes avant de découvrir l'ancre du Héraut de la Fatalité et de faire renaître la civilisation nadjarie.

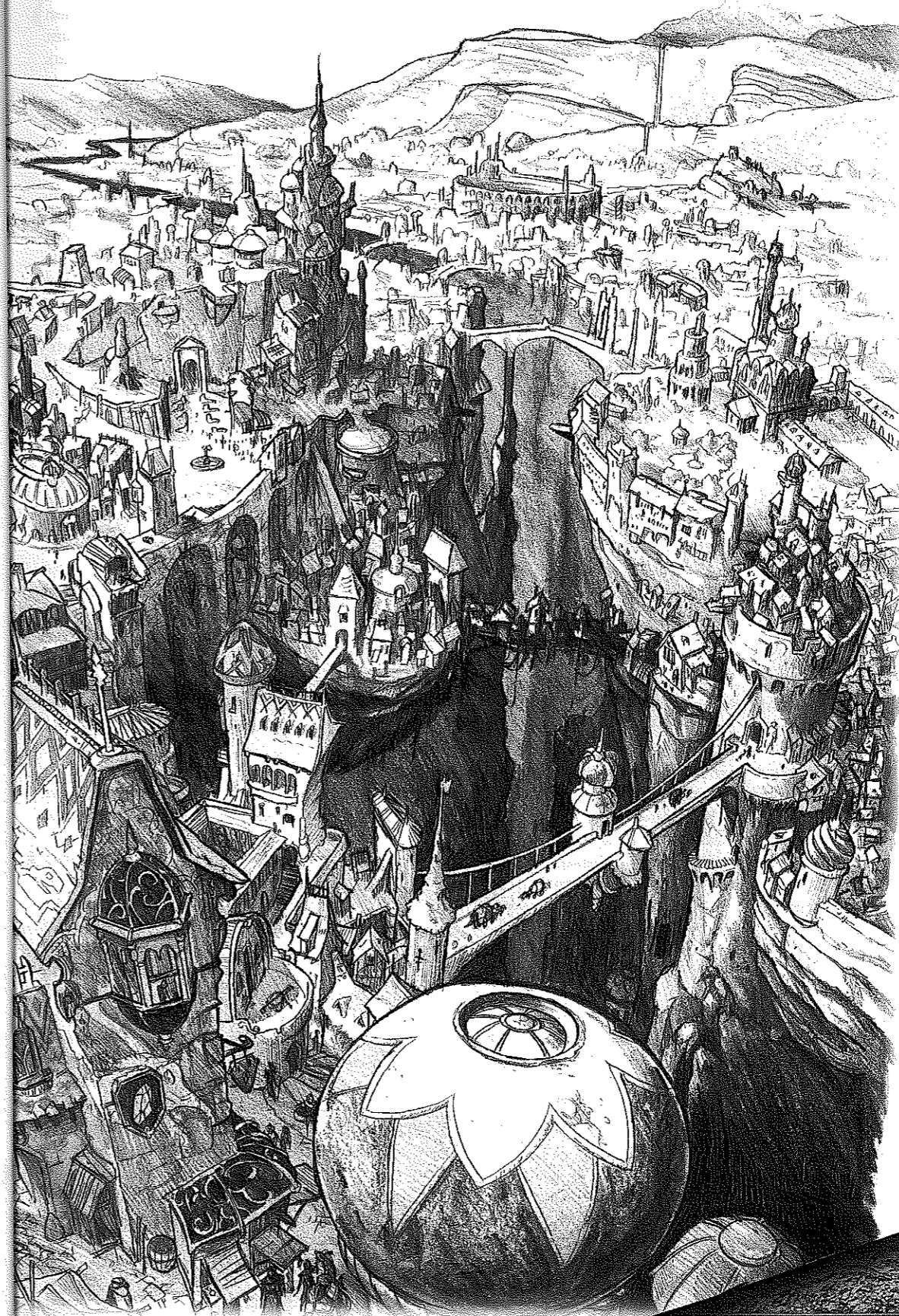
Population

Les humains
Les trois cent mille âmes qui formeraient les rangs des Nadjaris ne comptabiliseraient que celles des humains incarnés et encore

vivants. Beaucoup d'étrangers au Royaume de l'Ombre sont représentés, venus de tout Kor chargés d'espairs, guidés par leur destin ou par la peur de représailles diverses. Les autochtones, nés de parents nadjaris depuis plusieurs générations sont à peine plus nombreux. Le taux de mortalité très élevé est heureusement compensé par une immigration continue. La citoyenneté n'a pas ici le sens qu'on peut lui trouver dans les autres cités. Partiellement libérés de l'influence des Édits, les humains s'organisent à leur manière. Les membres des castes draconiques représentent à peine dix pour cent de la population humaine ; les Ordres Noirs attirent en revanche près de cinquante pour cent du peuple, même si beaucoup ne dépassent pas les premiers pas de l'enseignement, recueillant tout juste le savoir nécessaire à l'exercice de leur profession. Les activités les plus couramment représentées ont trait au commerce, de denrées alimentaires notamment, ou aux services.

Plus que l'esclavage, la servitude volontaire est un mode de vie pour beaucoup et souvent la seule voie salutaire pour certains - victimes ou désaxés. La guerre sous toutes ses formes représente l'autre branche lucrative, suivie de très près par l'artisanat nadjari réputé exceptionnel par ceux qui ne craignent pas d'être jugés pour hérésie.

Dresser un portrait type de l'habitant est délicat tant ceux-ci présentent des caractères variés. Chaque regard croisé est chargé d'histoire et on prétend qu'il est difficile de savoir ce qu'un Nadjari a en tête.



La plaie de Moryagorn

Lorsque Kalimsshar investit les terres qui allaient devenir son royaume, il découvrit une plaie béante dans le corps du Père des Dragons. Des coulées du sang de la terre s'épanchaient encore de part et d'autre du gouffre, magma sirupeux que Kroryn ne pouvait maîtriser. Kalimsshar ignorait la raison de cette plaie mortelle et faisant appel aux arcanes draconiques les plus puissantes, il planta l'une de ses griffes très profondément dans les montagnes des abords de Kali, faisant jaillir un torrent furieux d'un bleu azur éblouissant qui s'écoula à travers les plaines en déchirant le sol, générant des explosions de vie sur son passage, propulsant son flot irrésistible vers le gouffre. La violence de sa traversée draina son énergie fascinante et ce n'était plus qu'une eau douce, sereine, qui s'écoula tout du long pour calmer la blessure de Moryagorn. Kalimsshar profita des vagues de brumes qui s'échappaient de la plaie cicatrisante pour venir se reposer et veiller sur cette curiosité. Des siècles plus tard, lorsque les brumes furent enfin dispersées, des milliers de créatures aujourd'hui disparues avaient composé Nadjar, la mélancolique.

Les dragons

La descendance draconique est nombreuse en Kali mais tend à décroître à Nadjar - ou plutôt, à s'effacer. Beaucoup de fils de l'ombre, des anciens généralement, vivent dans ces murs sous leurs multiples formes élémentaires et n'apparaissent que rarement aux yeux des mortels. Rares sont les dragons d'autres éléments prêts à s'aventurer dans un lieu où l'orgueil insensé de certains combattants les pousseraient à se ruer sur eux. Les fils des autres Grands Dragons jugent les Nadjaris comme des blasphémateurs conduits par leur oncle indigne. Mais comme Kalimsshar aime à le répéter, aucune vie n'a plus de valeur qu'une autre et les deux espèces sont donc sur un pied d'égalité virtuel. Bien entendu, la puissance échouant aux dragons, ceux-ci n'ont guère à craindre des chétifs humains. Mais peu de dragons abusent de ce pouvoir pour prendre l'aval sur la population. Environ douze mille ailés sont révélés à Nadjar et au-delà des quatre-vingt dix pour cent de fils de Kalimsshar, on rencontre aussi bien des chimères que des dragons du feu ou des cités. En revanche, des descendants d'Ozyr, d'Heyra et de Kezyr, seuls les rebelles viennent à Nadjar.

Les autres

Nadjar grouille aussi d'une faune chthonienne fort nombreuse : depuis les vers et les insectes jusqu'aux ailes de cuir, en passant par diverses espèces semi-élémentaires d'oiseaux et de rampants ombrageux. En outre, les morts ne connaissent pas toujours le repos promis et beaucoup arborent leur lividité parmi les vivants et peuplent entièrement certains quartiers en compagnie de fantômes et de créatures rescapées des forges de Kalimsshar.

Coutumes nadjaris**L'indifférence**

Les Nadjaris importent généralement leurs coutumes natales lorsqu'ils viennent s'installer à Nadjar, en faisant une cité aussi riche que dangereuse par ses différences de mœurs et d'attitudes. Toutefois, un modèle commun finit par émerger plus ou moins en filigrane de chaque personnalité, probablement miné par le Fatalisme ambiant. L'indifférence pour le sort d'autrui engendre une tolérance plus marquée à l'égard des habitudes de chacun et il est rarissime de voir des effets de masse comme un individu lapidé par une foule en

délire, ou même une manifestation quelconque. Les Nadjaris sont également habitués à ne pas avoir de réponses aux questions, ils se contentent souvent des limites de leur perception, sachant pertinemment que la curiosité peut s'avérer mortelle.

La société des morts

Nadjar est à l'origine une ville des morts. Plusieurs quartiers conservent cette attribution mais hormis quelques cimetières plus récents, les frontières des nécropoles restent floues. La société des morts est organisée et côtoie assez peu les vivants qui se contentent de verser le " manna ", une taxe mensuelle collectée par la cité à destination des quartiers thanataires en signe de respect. En retour, les morts dissimulent leur visage aux vivants et évitent de s'immiscer dans leurs affaires. De longues négociations interviennent souvent dans le secret des cabinets des érudits afin de statuer sur les héritages de personnes revenues à une non-vie. Beaucoup de familles nadjaris s'acquittent d'une rente à l'égard de leurs défunts en sus du manna. Ce genre de transaction est toujours discret. Les morts apportent un soin méticuleux à leurs enveloppes et se parent souvent de luxueux atours. À quelque avantage qu'elles tournent, les règles immuables qui régissent les défunts sont toujours respectées et la quasi-totalité des problèmes entre les deux mondes se limite aux tentatives de cambriolage de demeures sépulcrales, aux morts téméraires assoiffés de sang et aux tentatives d'escroquerie.

Économie et politique**Économie**

Nadjar est économiquement dépendante de toutes les entités qui composent Kali. Denrées alimentaires, matières premières diverses et compétences constituent les principales importations de la ville. On y trouve en outre une quantité incroyable de produits exotiques provenant de toutes les régions de Kor.

Les artisans de Nadjar transforment les matières brutes importées en d'innombrables objets manufacturés, des plus courants aux plus surprenants. Le commerce extérieur au pays se fait par la mer et concerne essentiellement l'activité des castes et ordres implantés à Nadjar.

Politique des vivants

Afin de maintenir la cohésion d'une ville peuplée d'habitants aussi disparates, le pouvoir nadjari s'est établi par la peur. Mais afin de maintenir un niveau de rébellion minimal, le pouvoir nadjari s'est aussi doté d'un cadre juridique très lâche. Chaque quartier de la ville est administrativement tenu par un bourgmestre responsable du bilan de son quartier, quels qu'en soient les moyens tant qu'il se conforme aux Édits draconiques et aux règles générales - traitant majoritairement des prérogatives commerciales. Le bourgmestre rend compte aux assemblées informelles du Sénat, lequel assure le bon fonctionnement des institutions et de la politique extérieure. Le Sénat est composé de deux chambres de quatorze membres : la Chambre Noire rassemble deux membres de chaque Ordre Noir, la Chambre Blanche rassemblant elle des notables marchands, guerriers ou nobles de Nadjar. Les Sénateurs noirs sont désignés par leur caste, ce qui mène à une compétition interne mortelle, alors que les Sénateurs blancs sont cooptés par les membres en place. Les raisons d'un changement sont diverses, mais non moins malsaines (assassinat, ruine, perte de prestige, départ, aliénation mentale, etc.). L'autorité sénatoriale est toujours présidée par trois membres de la sororité du sanctuaire haruspicien (voir plus loin). Le Sénat commande à l'armée et à la milice principale et les décisions varient considérablement d'un bourgmestre à l'autre, d'un pot-de-vin à l'autre...

Politique des morts

Au sein même des nécropoles existe une organisation à laquelle se prêtent tous les défunts. Au sommet on trouve les morts les plus anciens, les Patriarches, trônant depuis des siècles. Ils gèrent toutes formes de conflits sans aucune passion, le temps n'étant plus guère qu'une information comme une autre pour les morts.

La hiérarchie se base ensuite sur la fortune personnelle. Les privilèges sont cependant assez minimes. Les plus riches gagnent le droit à de meilleures conservations comme la momification ou la possibilité de se payer l'assistance d'un plus grand nombre de vivants : chirurgiens pour la réparation de corps abîmés, esclaves pour la protection contre la faune agressive et le service.

À l'usage du voyageur

Nadjar peut rapidement se révéler être un dédale mortel pour l'aventurier de passage, la vie n'ayant pas la même valeur ici qu'au sein des autres communautés. Les Nadjaris eux-mêmes ne sont pas avares de précautions lorsqu'ils s'écartent des limites de leurs quartiers respectifs. Par ses vastes réseaux souterrains et ses évolutions perpétuelles, Nadjar est difficile à cartographier. Certains secteurs n'en demeurent pas moins constants et empreints des marques de l'histoire chaotique de la cité. Kalimsshar veille à conserver ces traces du passé en guise de témoignage du temps et de l'impermanence des volontés humaines.

Les arches draconiques

Le passage du temps et l'accroissement de sa population ont fini par faire remonter Nadjar la souterraine jusqu'à la surface. La nouvelle ville est un amas de constructions précaires en bois, parfois renforcées de pierres ou d'étranges contreforts, s'exposant sur les abords de la faille. Des dizaines de quartiers aux limites changeantes sont le théâtre d'affrontements mafieux entre les bourgmestres et leurs milices privées pour le contrôle des bourgs. Le taux de mortalité est élevé et des cadavres de notables gênants sont régulièrement précipités dans le gouffre de façon à ce qu'ils ne reparassent jamais. Le quartier doit son nom aux ruines surélevées qui parsèment toute la zone, vestiges d'effondrements massifs de rues et de places entières lors de la guerre draconique qui enflamma le quartier voici quatre cents ans. Ces hauteurs abritent encore d'anciennes demeures de pierre que se disputent les plus riches. Les habitants des arches ont l'habitude de rester cloîtrés chez eux. Des incursions de créatures venues des plaines succèdent aux raids de pillards et aux escarmouches entre différentes factions.

Le bazar des merveilles

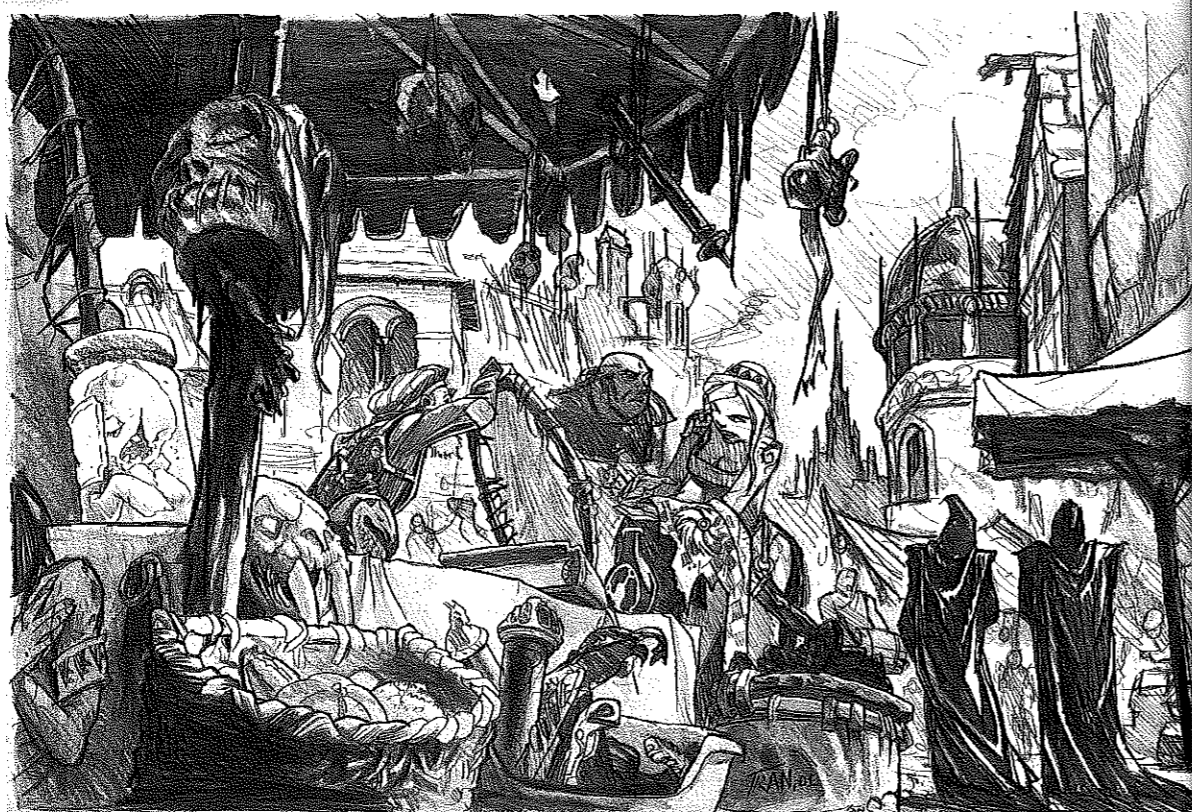
Les niveaux inférieurs de Nadjar sont formés par de longues galeries et de vastes cavernes à l'échelle des ailés. Serpentant sous la terre sur près de cent mètres de profondeur, ce réseau constitue le secteur le plus actif de la ville. La hauteur des salles donne l'impression de se trouver dans une cité continuellement nocturne. En maints endroits des fissures laissent paraître de fins rayons de lumière et l'éclairage

La mort (suite)

Les défunts finissent inéluctablement par se vider de leur essence, devenant toujours plus éthérés jusqu'à la dissolution totale. Le processus peut prendre des siècles ou simplement quelques jours. Un mort n'apprend plus et n'est plus capable d'aucune activité créatrice. Rares sont les sorciers encore capables de magie autre que les dons de l'Ombre et ceux qui conservent leur puissance deviennent généralement des adversaires extrêmement redoutables à même de transcender les limites autrefois imposées par la vie.

La mort

La mort est un seul réputé excessivement douloureux et propre à faire naître des tourments éternels. Mais dans les terres de Kali ce n'est que rarement la fin du chemin. Bien que des rituels de résurrection ou de rappel existent, il ne semble pas y avoir de règle régissant le réveil des défunts. Un cadavre est veillé pendant trois jours avant d'être promis à la crémation afin de pouvoir renaître et les célébrations natales sont donc souvent accompagnées d'une commémoration des manes. Environ quarante pour cent des morts se réveillent avant ce délai. Ils ont l'esprit vide, les yeux bercés d'une transe insondable qui ne les quittera plus, comme s'ils avaient vécu une expérience irracontable. Puis tandis que la plupart errent comme des âmes en peine, certains regagnent leurs sens et rejoignent la société des morts. Si la préservation des corps est tellement importante c'est qu'aucune non-vie n'est éternelle.



courant est assuré par l'incandescence des charbons rougeoyants d'un millier de torchères. De grands escaliers taillés dans la roche franchissent les dénivellés les plus importants. Constattement surpeuplés d'une faune d'orateurs, de joueurs et de fumeurs, ce sont autant des lieux de vie que les tavernes. Les salles accueillent de grands bazars où se presse une foule bigarrée en quête des articles les plus courants comme les plus rares. Les ruelles suffoquantes débordent d'étalages de marchandises colorées dont la vue ou l'odeur est parfois à la limite du soutenable. Les baraques tranchent avec les merveilles de marbre et d'obsidienne rehaussées de minarets d'or. Ces anciennes forteresses datent de l'époque de la Dictature des Protectors, lorsque les membres de leur Ordre Noir s'estimèrent être les seuls aptes à gouverner le chaos urbain. Ils firent régner l'Épouvante pendant près de vingt ans avant d'être renversés par l'Ordre Noir des Combattants épaulé par une bonne partie de la population.

Le plateau soufré

Le cœur de Nadjar s'étend sur encore une soixantaine de mètres de profondeur. Le quartier doit son nom aux poussières jaunes qui recouvrent les sols. Les galeries, ici très

larges, sont décorées de frontons sculptés signalant le seuil d'antres creusés dans la pierre. Les salles abritent des centaines de maisons en dur. Les plus anciennes sont reconnaissables à la simplicité de leur architecture géométrique ainsi qu'à la complexité de bas-reliefs pour la plupart incompréhensibles. Les maisons sont généralement faites des nombreuses sortes de pierres des cavernes, de bois pétrifié ou bien d'os. Avec le temps, de nouvelles constructions allant de l'effroyable à l'incalculable sont venues enrichir le panorama, jusqu'à s'entasser les unes sur les autres. L'éclairage principal est fourni par les nombreuses anfractuosités cisillant les parois des galeries ; les champignons qu'elles abritent émettent des spores très lumineuses et projettent des ombres inquiétantes sur les parois. L'air est plutôt frais et de violentes rafales de vent transportent les effluves de toute la ville. Le plateau soufré est le cœur de la ville et accueille les temples des castes draconiques et dissidentes, ainsi qu'une vingtaine de nécropoles. Le pourcentage de citoyens parmi la population est beaucoup plus élevé que dans les autres quartiers et les occupations courantes sont entièrement tournées vers l'artisanat, l'étude et les arts. Un certain

nombre de ruines témoignent des deux années de famine qui frappèrent Nadjar voici trente ans : un hiver rigoureux s'était abattu sur le pays et une anarchie destructrice s'était emparée de la population, causant des milliers de morts et de suicides espérant échapper aux affres de la faim.

Les limbes

Les niveaux immédiatement inférieurs sont les vestiges de l'ancienne Nadjar. De configuration semblable au plateau soufré, les limbes sont plongés dans l'obscurité et connaissent une tranquillité effrayante. La population des galeries supérieures ne descend que très rarement par ici et des dizaines d'antiques demeures poussiéreuses restent inoccupées. La quasi-totalité des milliers d'habitants des limbes sont des sectateurs, des sorciers et des dragons de l'ombre. Autour de la cathédrale de Kalimsshar, un petit cercle d'une soixantaine de maisons continuellement éclairées est le refuge des protégés du Seigneur de l'Ombre. Artistes, philosophes, voyageurs ou marginaux : tous ont intrigué Kalimsshar au point qu'il veuille les garder près de lui et leur offrir assistance, au moins pour un temps.

Les limbes sont aussi le siège des sanctuaires haruspiciens, descendants d'une famille puissante d'Augures Noirs qui avait tenté jadis d'imposer sa puissance aux Nadjaris et de les transformer massivement en cadavres. Aujourd'hui, les haruspiciens se consacrent à des recherches occultes et alchimiques secrètes. Leur puissance n'est pas ignorée pour autant comme en témoigne leur présence au Sénat de la ville et des cortèges viennent parfois quérir leurs services depuis les niveaux plus élevés ou plus bas. Même les actuels Augures Noirs respectent ces descendants de leurs anciens citoyens...

Le sanctuaire

Les grandes nécropoles de Nadjar sont situées dans les plus bas niveaux. Aux premiers temps de la ville, seules de primitives galeries étaient creusées dans la roche le long des parois du gouffre. Ces tunnels débouchèrent sur des cavités naturelles importantes et hébergèrent les premières communautés non-humaines, à proximité du repaire désert et solitaire de Kalimsshar. Puis les habitants des lieux creusèrent les différentes couches de roches et découvrirent des minerais fascinants. Pour honorer leurs défunts ils bâtirent des milliers de cryptes, dessinant de grandes villes mortuaires dans

chaque salle. Ces antiques nécropoles sont demeurées en l'état depuis des millénaires. Aucun vivant n'y est le bienvenu et peu de dragons s'y aventurent, l'essence même de la vie en ces lieux donnant naissance à quantité de phénomènes surnaturels hostiles. Les premières mines abandonnées ont laissé des galeries infestées de créatures torturées dont les hurlements ponctuent l'écho des longs silences du sanctuaire. On trouve aussi de grands lacs d'eau stagnante ridés par les gouttes s'écoulant des stalactites.

La cité du gouffre

Les parois de la faille que l'on prétend sans fond sont percées d'une multitude de cavernes. De gigantesques passerelles de bois et de pierres ouvragées datant d'époques diverses constituent les passages obligés d'une rive à l'autre. Près de la surface, ces enchevêtrements hasardeux ont donné naissance à de nombreuses constructions défiant les limites de l'architecture. Quantité d'édifices poussent également le long de chaque paroi. Mais au fur et à mesure que l'on descend, les vents n'agissent plus que de rares passerelles de bois chétives, voire même de cordes. Au terme de trois cents mètres de descente il n'y a plus rien de suspendu. Les parois sont encore parsemées d'échelles et de degrés de pierre près desquels survivent des tribus de sauvages, des parias décérébrés aux mœurs inviolables engoncés dans les cavités étroites de la falaise. Il leur arrive de remonter pour tenter de chaparder dans les niveaux urbains et certains tentent de descendre toujours plus bas. Mais au-delà de cette limite il n'existe plus rien d'humain. Le fin-fond du gouffre est réputé contenir des abominations innommables, les plus terribles monstruosité de Kor.

Lieux particuliers

Les chutes de l'improbable

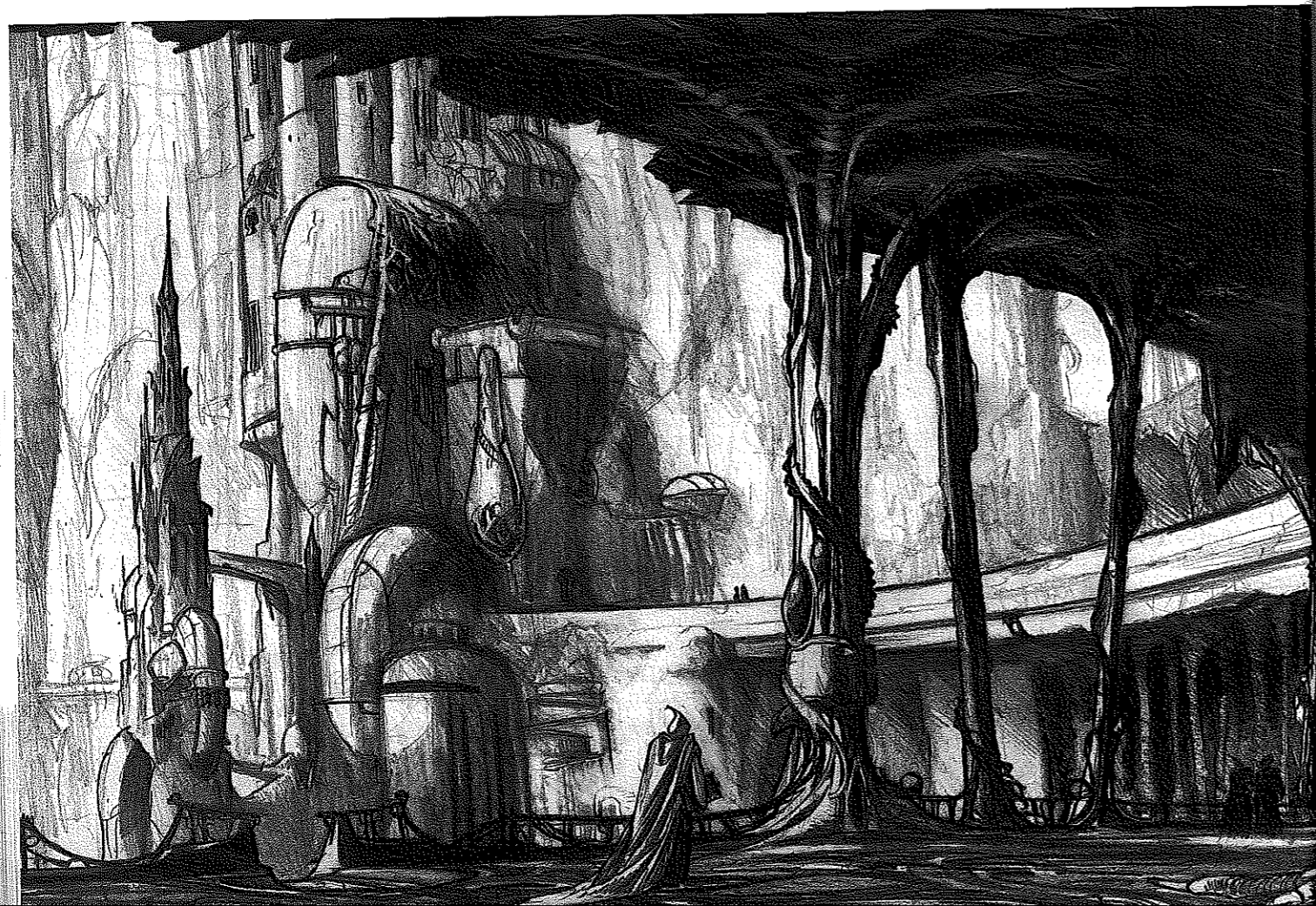
Un bras grand fleuve de Kali termine une partie de sa course dans le gouffre de Nadjar, à l'extrémité orientale de la ville. Un peu en amont des chutes absolument silencieuses, les faubourgs de la ville poussent jusqu'au port en ruines - souvenir de l'une des nombreuses tentatives humaines pour s'installer près du fleuve. Hanté par des légions de petites créatures élémentaires émergeant du torrent, les baraques du port envahies de végétation ne sont plus qu'un refuge prisé par les dragons.

La vie dans les souterrains

Parmi les services les plus courants à Nadjar on rencontre les porteurs de marchandises, employés dans les niveaux les plus commerçants afin de convoier les biens depuis ou jusqu'à la surface. En dépit des nombreux escaliers et des galeries, peu de mules et de carrioles font le chemin. Les guides et les mercenaires sont, bien entendu, indispensables pour éviter les pires coupe-gorge. Porteurs d'eau, allumeurs de charbon et chasseurs d'oiseaux font également partie du paysage. Pour l'approvisionnement en eau, les niveaux supérieurs ne peuvent compter que sur les chutes de l'Improbable. Pourtant, les galeries profondes abritent des lacs et des rivières souterraines affleurant. Beaucoup de citoyens récoltent les diverses mousses, champignons et insectes pour leur consommation personnelle mais certains secteurs ont également été couverts de terre pour permettre certaines cultures sans lumière. Parmi les richesses on trouve aussi des veines de mêlasse, de métaux précieux et de roches rares.

La vie dans les nécropoles

À l'instar des cultures rendant hommage à leurs défunts en remplissant leur tombe de trésors, la société morte de Nadjar accorde une grande importance à la richesse. Les cadavres constituent en effet une activité très lucrative pour certaines catégories de citoyens. Il y a bien sûr la construction de cryptes et l'élaboration de fresques, mais on embauche également des artisans pour la confection de vêtements somptueux, des alchimistes pour la parfumerie avec des fragrances divines, d'autres confectionneurs de luxe (joailliers et forgerons), des esclaves pour la protection et le service. Certains médecins viennent autant pour parfaire leurs études sur des cadavres ambulants que pour la réparation de corps abîmés. On fait venir artistes et philosophes pour la dissertation. Certains morts-vivants sont disséqués jusqu'à la limite de la non-vie et participent, par leurs organes, à des œuvres d'art composées par des insensés. D'autres se rendent aux sanctuaires haruspiciens afin de subir des métamorphoses alchimiques. Certains n'en repartent jamais, les sorciers se livrant à des expériences invraisemblables à la recherche des clefs de l'âme et de l'immortalité.



Le pont de fer

Parmi les merveilles architecturales de Kor, le pont de fer est l'expression d'un génie féru de techniques d'ingénierie humanistes. Arlan Toga passa quarante années de sa vie à bâtir un pont jetant des centaines de tonnes de métal à travers le gouffre sans fond. Cette construction impressionnante située au niveau du plateau soufré s'est vue enrichie de bâtisses faites d'os et de pierres créant une rue marchande suspendue, fief de nombreux herboristes, diseurs de bonne aventure ainsi d'une cohorte de chasseurs d'oiseaux.

La nécropole des dragons

Il arrive parfois qu'un dragon de l'ombre ne connaisse pas non plus le repos éternel et que la mort ne soit qu'une transition. L'entrée d'une grotte obscure plongeant vers les profondeurs insondables de la terre se situe plusieurs centaines de mètres sous les chutes de l'Improbable. Les dragons de l'ombre morts-vivants y demeureraient sous forme élémentaire, passant une éternité dans des états de méditation indicibles, fermés à l'esprit humain. Si aucune créature vivante n'est tolérée en ce lieu sacré, Kalimsshar aurait déjà fait allusion à un gigantesque cimetière d'ossements, à une cité modelée d'ombres et d'autres essences immatérielles.

Le dédale des noctechènes

Plusieurs légendes mentionnent toutes sortes de labyrinthes sous l'immensité de Nadjar. L'une d'elle au moins est fondée. Au niveau du sanctuaire se trouve un bois d'arbres obscurs dont l'étendue est incertaine. Les troncs pâles et pétrifiés poussent sur une terre fertile où la végétation est faite de la noirceur sirupeuse de la nuit. Sorciers et devins, détenteurs de secrets intemporels, vivaient en ermite dans des retraites ou dans les ruines de châteaux oubliés. On raconte également que ce bois serait le souvenir d'un lieu qui existait des millénaires auparavant sur les plaines de Kali. Voici deux siècles que nul n'a osé franchir le seuil du bois ; les précédents voyageurs prétendaient se diriger dans le dédale grâce aux courants d'air.

Les temples draconiques

Les sept temples draconiques sont répartis sur le plateau soufré et forment autant de pyramides à degrés. Ces structures basaltiques d'une quarantaine de mètres de haut aux terrasses aménagées encerclent la cathédrale de Kalimsshar, accueillant les sièges des Ordres Noirs et formant le cœur du pouvoir politique et administratif de la ville. Seule manque la caste des Prodiges, viscéralement opposée à l'engance

fataliste. À raison peut-être, si l'on se réfère au taux de corruption élevé chez les citoyens noirs. Les différents quartiers sont en effet aménagés en fonction des personnes en poste et de leurs intérêts personnels. Le luxueux côtoie donc le spartiate et les rares quartiers de citoyens suivant la voie des Dragons sont autant d'enjeux pour des luttes de pouvoir entre les Ordres Noirs pour réussir à y convertir le plus de citoyens. Bibliothèques et amphithéâtres universitaires accueillent souvent maints débats et exégèses portant sur les Lois draconiques, l'émancipation humaine et autres notions très perturbantes pour les étrangers fidèles aux Dragons.

Le repaire de Kalimsshar

Aux premiers jours, Kalimsshar venait se reposer dans une caverne très sombre où un ruisseau affluerait. Ce n'est qu'à l'ouverture de Nadjar aux humains qu'il façonna une grandiose cathédrale d'obsidienne au beau milieu du quartier des limbes. Vu de l'extérieur, l'édifice tout entier est forgé dans les ténèbres ; les arches et les flèches se dressent dans une surenchère de fresques acérées chargées de détails. De grands vitraux découpent les couleurs de leurs motifs menaçants sur ce fond de nuit noire. L'intérieur est composé d'un cloître de pierres d'obsidiennes mêlées de veines d'or, de jade et d'autres métaux précieux. Des fontaines sculpturales jaillit un lait d'une blancheur inégalable, se déversant en fins ruisseaux dans le somptueux jardin. Beaucoup d'espèces végétales, de bosquets et de tertres clos d'anciens héros - de la guerre ou des arts - font de ces lieux un rendez-vous de prédilection pour nombre d'érudits, de philosophes et de séides. L'herbe noirâtre et les branches mordorées sont parcourues de reflets spectraux et de nombreux dragons demeurent perchés sur les hautes arêtes de la cathédrale, accompagnant les gargouilles. Au-delà du cloître, les portes d'airain s'ouvrent sur une nef glaciale bordée de colonnades et dont les voûtes sont à peine visibles. Des couloirs tortueux s'enfoncent sous terre, conduisant à de gigantesques salles taillées dans les pierres les plus précieuses et où gisent de véritables palais et musées, constructions des plus grands architectes recueillies sous l'aile protectrice de Kalimsshar. Le Héraut de la Fatalité repose dans une caverne au tréfonds de son dédale. Une rivière souterraine affleure bruyamment la pierre brute, constituant un seuil entre les ogives des entrées de la caverne et la plaine ténébreuse qui semble s'étendre à l'infini derrière lui...

LES ÉERIES DE KALIMSSHAR

Par delà la limite...

Beaucoup des antiques sanctuaires de Kalimsshar n'ont pas résisté à l'épreuve du temps et des guerres draconiques successives. De nombreux portails s'ouvrent parfois sur des étendues dévastées, des ruines et des caves effondrées où l'air empoisonné interdit toute forme de vie. Certains encore conduisent en des lieux et des régions indéfinissables, à mi-chemin entre la réalité, l'Éther, ses zones de rêves et celles de cauchemars. Mais Kalimsshar détient encore le secret d'innombrables Éeries disséminées en des endroits où l'homme n'a jamais posé le pied, où le Dragon lui-même ne vient que rarement. Les portails de l'ombre invoquent parfois de véritables calamités, des singularités du temps et de l'espace, des entités indésirables parmi les vivants. Rarement bénéfiques, ces Éeries sont encore explorées en secret par le Seigneur du Temps. Les six Éeries détaillées ci-dessous font partie des plus connues, des plus renommées ou des plus craintes par les sorciers, mais elles ne représentent qu'une infime partie du domaine de l'Ombre.

L'étang de givre

L'Improbable déverse un de ses bras dans le gouffre sans fond de Nadjar. Les eaux capricieuses se jouent des lois physiques que cherchent à déterminer les scientifiques humanistes. Souvent surnommée "les chutes silencieuses" parce que le torrent ne se fracasse sur aucun relief, aucun rocher, elles restent une curiosité pour les citadins et le tombeau des marins qui tentèrent de prendre le flot.

Au cours de sa chute, l'Improbable traverse les espaces étranges du gouffre, s'évaporant parfois en brume sous la chaleur ou faisant naître des perles de glace. L'étang de givre est une étendue très vaste de brume gelée à des centaines de mètres de profondeur. La fine pellicule dessine un paysage lunaire suspendu dans un vide obscur et presque palpable à la frontière d'une zone glaciale et d'une autre plus chaude. Aucun poids ne saurait être supporté par ce décor irréel continuellement transpercé par des formes aussi légères que des gouttes d'eau, puis reformé par la brume pétrifiée. La beauté surprenante de l'étang de givre est une nasse pour les esprits : leurs formes spectrales sont les seules à laisser des empreintes dans ce décor changeant et la formation continue de givre finit par les piéger dans une prison à demi-éthérée jusqu'à ce que les vicissitudes de la brume ne finissent par les libérer. Descendre si profondément dans le gouffre est extrêmement dangereux : des anémones tentaculaires sont nichées dans les anfractuosités et fouettent l'air de leurs pseudopodes monstrueux, des magmas de poison s'échappent de crevasses inquiétantes et d'indicibles entités veillent depuis les tréfonds. Aussi seuls Kalimsshar et quelques-uns de ses enfants les plus âgés osent-ils descendre et profiter de conversations éphémères avec les esprits emprisonnés.

Le pont de l'éternité

La faille coupant Nadjar en deux est bornée à l'est par les chutes de l'Improbable et s'étend sur plusieurs kilomètres à l'ouest, se

rétrécissant puis mourant pratiquement aux pieds des monts Nârcarre, bien au-delà des limites de la ville. C'est dans cette extrémité occidentale, à quelques cent quarante mètres de profondeur, que se situe le Pont de l'Éternité. Cette construction remonte à plusieurs millénaires, alors que seules des créatures nées de Kalimsshar et inconnues des humains peuplaient les abords du gouffre. Pour des raisons oubliées, ces êtres bâtirent une passerelle de cent vingt pas de long et de vingt de large reliant deux aplombs collés aux murailles aveugles. L'ouvrage est une étrange merveille architecturale, assez sobre en dépit des flèches gothiques dressées sur les parapets et des arabesques sculptées sur toute sa longueur ; les blocs qui le composent ne sont pas de roche mais d'une matière surréaliste que l'on prétend être de poussières et de cendres solidifiées. Les veines grises et les stries noirâtres se chevauchent, perdant le regard humain dans des effets d'optique déstabilisant : le pont semble être déformé par l'air et le temps. En cet endroit, un épais brouillard stagnait étouffant les sons, calme les vents qui balayent les parois de la faille et rend pratiquement invisible le pont depuis le sommet ou les surplombs rocheux.

On prétend que le pont mène ceux qui le traversent à la promesse d'éternité, comme le raconte la tragique histoire du chevalier Anjok Shinambrojû (cf. marge). Des dizaines d'humains pétrifiés convergent vers le centre du pont enveloppé dans un cœur de brumes et d'obscurité impénétrable, leurs ombres continuant à se mouvoir à leurs côtés dans une marche effrayante. En prêtant l'oreille on peut même percevoir le bruit lointain de leurs pas engoncés dans leurs armes et armures clinquantes. De mémoire humaine personne n'a jamais franchi le pont et divers érudits s'interrogent sur cette fameuse promesse sans pouvoir apporter d'autres réponses que de sempiternels débats sur l'éternité...

La griffe de Kalimsshar

Kalimsshar sacrifia l'une de ses griffes pour faire jaillir les flots de l'Improbable qui coulèrent pour calmer la plaie dans le corps de l'Être Primordial. Au cours des âges de nombreux pèlerins se sont mis en quête de cette source réputée magique perdue dans la chaîne montagneuse à la frontière de Kali. Mais bien peu arrivèrent à leurs fins. D'une part la région était naturellement dangereuse,

d'autre part les rivières avoisinantes semblaient protéger ce site sacré, détournant leurs cours malingres pour emporter les voyageurs et les profanateurs.

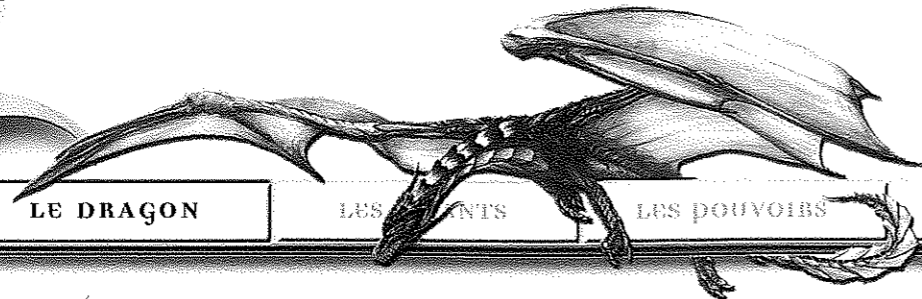
La violence de l'impact qui présida à la naissance du fleuve créa un cirque rocheux de quelques centaines de mètres de diamètre où se dresse encore la griffe et d'où jaillit la source de l'Improbable. Toute la vallée est envahie par une végétation et une faune extraordinaires rendant son accès extrêmement difficile. D'anciens dragons de l'ombre se seraient laissés capturer par la flore lors de leurs jeux avec la faune et serviraient maintenant de gardiens de l'Éerie, vomissant leur souffle corrosif sur les intrus, trichant avec les Lois draconiques sur la création de nouvelles espèces en favorisant des rapprochements contre-nature entre animaux, végétaux et essences élémentaires afin de donner naissance à de nouvelles monstruosité. La Griffe est éminemment corruptrice et toute personne vivante s'approchant du cirque rocheux à moins d'un kilomètre ressentira viscéralement les effets de la Fatalité. Les premières manifestations seront psychologiques, exacerbant les penchants cachés de chacun puis favorisant progressivement les pulsions destructrices et suicidaires. Pourtant, certains herboristes et alchimistes de Nadjar sont toujours en quête de la Griffe car parmi l'hostile mais abondante verdure se nichent des plantes aux effets uniques, des minéraux et des ingrédients tirés d'animaux que l'on ne trouve nulle part ailleurs.

Le gouffre de Nadjar

Cette faille de plusieurs kilomètres de longueur que l'on prétend sans fond serait une plaie béante dans le corps de Moryagorn. Découverte par Kalimsshar, aucun Ailé ne l'a jamais traversée pour voir de quoi il retournait. Parmi les doctes et les sorciers de l'espèce humaine, beaucoup se sont interrogés sur la nature de ce gouffre et les explications les plus folles n'ont cessé de surgir tout au long des siècles. Le Seigneur de l'Ombre n'ayant jamais daigné répondre aux interrogations de ses suivants, toutes les hypothèses demeurent ouvertes. Quoi qu'il en soit, certains détails sont désormais avérés, comme par exemple les étranges lois qui s'appliquent dans le gouffre, ses températures et ses pressions changeantes, la densité chaotique de son

La promesse d'éternité

Voici huit cents ans, Anjok Shinambrojû, un valeureux chevalier aux nobles sentiments, luttait contre les inégalités qui frappaient son peuple. La femme qu'il aimait, Ancynéa, fut brusquement frappée par l'agonie virulente d'une maladie inconnue et, réduit à l'impuissance, Anjok ne pouvait que recueillir les dernières volontés de son amour : contempler quelque chose d'éternel... Le chevalier emporta alors sa bien-aimée jusqu'à la frontière de Kali afin d'implorer les miracles du Seigneur du Temps. Voyant que la détermination d'Anjok ne fléchissait pas, Kalimsshar conduisit le héros meurtri et son épouse jusqu'au seuil du Pont de l'Éternité, seul endroit sur Kor où il pourrait tenir sa promesse. Abandonnant tout ce pourquoi il s'était battu, Anjok porta son amour jusqu'au centre du pont. Nul ne sait ce qu'il advint ensuite. Certaines rumeurs laissent entendre que leurs statues seraient enlacées au milieu du pont, tandis que leurs âmes resteraient unies dans le Gouffre des âmes. On murmure que Kalimsshar se rendrait de temps en temps près du pont afin d'y contempler quelque chose d'éternel...



géographique

Les fatalistes...

Il est faux de penser que les habitants de Kali ne sont que des fanatiques démoniaques entièrement dévoués à la cause du Héraut de la Fatalité. Au contraire. Loin d'adhérer aux cohortes de l'ombre, d'innombrables voyageurs viennent se réfugier en Kali, dégoûtés des institutions draconiques et des Dragons eux-mêmes. Kali représente une terre plus libre que le reste du Royaume de Kor et où tout semble possible. Ces Fatalistes sont davantage des idéalistes qui ne savent plus où aller. Ils sont souvent aigris par la nature humaine ou draconique et n'aspirent plus qu'à vivre leur vie sans reconnaissance de ces autorités injustifiées. Rebelles ou philosophes, érudits ou artisans, ils incarnent à eux-seuls la diversité d'un peuple libéré du joug des Dragons. Enfin presque, car le Fatalisme demeure malgré tout et les attitudes individualistes ou aigris de ces indépendants restent des vecteurs de corruption importants chez les individus plus purs. Ce sont simplement les idées et les mots derrière les actes qui changent.

air, ses miasmes empoisonnés. Certains prétendent que c'est de là que naissent certains vents, porteurs de mauvais augures et de corruption. D'autres qu'il s'agirait d'une déchirure causée par un éclat d'étoile tombé sur la Terre Sacrée des Dragons.

Malheureux l'invocateur ouvrant par mégarde un portail sur l'Eerie du gouffre de Kalimsshar. Voici des siècles que le Seigneur Ténébreux ne s'y est plus aventuré, craignant que son aura de corruption ne fasse que renforcer la puissance des horreurs tapies dans l'abîme. L'Eerie est située à une profondeur indéterminée. Des légendes rapportées par les devins prétendent qu'il s'agit d'un champ de rocs acérés suspendu dans le vide, un endroit où la nuit est éternelle et où l'on peut contempler les étoiles au-dessus comme en dessous de soi. Des entités amibiennes prolifèrent ici-bas dans une atmosphère asphyxiante. Incorporées, mêlées aux ténèbres, ce seraient de véritables monstres sans conscience capables de s'engouffrer dans les portails ainsi ouverts, risquant de les briser en de nouvelles failles d'où elles se répandraient à travers le monde. Inquiet, Kalimsshar a confié la garde de l'Eerie à l'un de ses premiers fils, Ashuraxagore, mort il y a de ça dix-huit mille ans, mais dont l'esprit reste incroyablement puissant. Son cadavre gigantesque, putréfié et desséché, trône au bord de la faille, avec pour rôle, plus que de combattre les entités dévoreuses, de les empêcher de se glisser par les portails occasionnels.

Nârcarre

Au plus profond de la cathédrale de Kalimsshar - dont l'architecture est une fois encore un défi aux concepts humains du temps et de l'espace - se trouve une plaine gigantesque plongée dans l'obscurité infinie d'une salle souterraine aux dimensions incertaines. Ces terres sont maintenant mortes, privées de lumière et plus aucune végétation n'y pousse. Les herbes ne sont que des souvenirs, les arbres ont perdu leurs feuilles et les troncs se sont pétrifiés. Il est un village entièrement peuplé de bâtisses en marbre blanc immaculé, de sols dallés et de parterres de fleurs fanées, qui accueillait autrefois une civilisation humaine entièrement tournée vers les arts. La plaine environnante est encore marquée par des empreintes de routes et de labours, dans les champs. Un palais d'échelle humaine constituait la demeure de

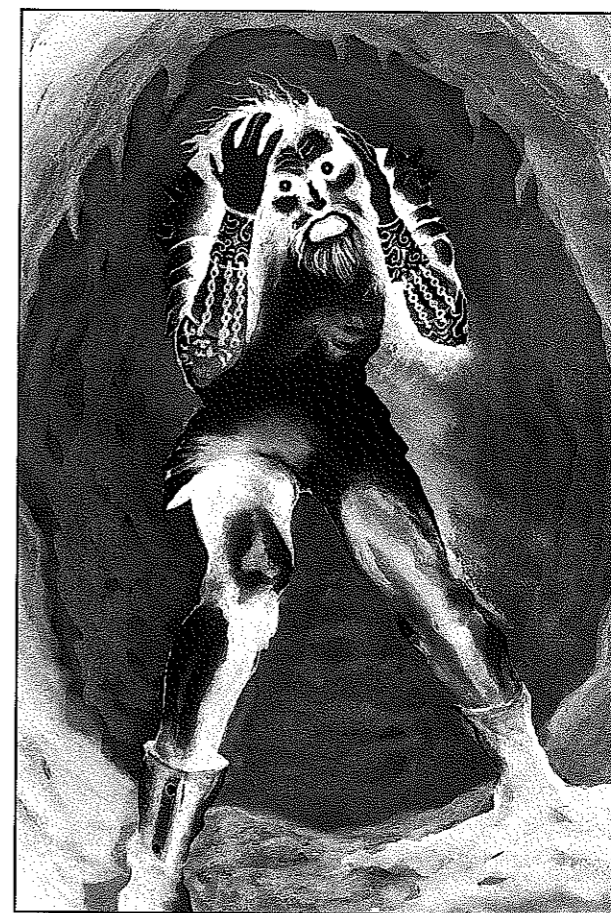


seigneurs justes dévoués à leur peuple. Ce territoire était une réalité au tout début de l'Âge des Fondations et prospérait là où se trouvent aujourd'hui les monts qui portent son nom : Nârcarre. Aujourd'hui ce n'est plus qu'un souvenir que Kalimsshar a tenu à préserver en son domaine. Le palais qu'il visite fréquemment sous sa forme humaine est devenu le musée dans lequel Kalimsshar a déposé les œuvres de l'art humain qui l'ont le plus marqué. Rares sont les élus à pouvoir pénétrer en ces lieux, guidés par le Seigneur de l'Ombre. Au cours de l'histoire, seuls quelques artistes visionnaires ont su gagner ce privilège et leur séjour dans la lande spectrale les a rapprochés à jamais de la Fatalité, devenant ses émissaires les plus fidèles et probablement les plus sensés. Nârcarre n'était pas habité par des humains mais par des créations de Kalimsshar partageant de nombreux traits communs avec eux. Comme pour signaler leur pérennité ténébreuse, leur peau était ombragée, noire comme la nuit, et leur âme ne s'exprimait que par la création. Ces êtres aux visages énigmatiques n'avaient qu'un œil et aucune bouche. Menacés de destruction par Brorne, Heyra et Ozyr qui ne voyaient là qu'une violation des Édits draconiques pour servir son profit, Kalimsshar fut contraint de mettre un terme à cette civilisation. De cette époque il ne conserve que l'Eerie mélancolique de Nârcarre, où l'on dit pouvoir encore entendre le langage des âmes de ce peuple éteint.

La marche des Âmes

Lorsque décéda le premier Immortel, une brèche s'ouvrit dans une région isolée de l'Éther de Nenia. Un gouffre venait de naître, immense, absorbant l'âme de l'Immortel... et toutes celles qui n'allaient pas tarder à suivre. Ni rêve ni cauchemar, le Gouffre des âmes ressemble à un maelström de nuages chargés d'énergie et grondant d'éclairs inquiétants. Toutes les âmes défuntes finissent par s'y abîmer sans espoir de retour. Mais ni Nenia ni Kalimsshar ne sont responsables - et encore moins maîtres - de ce phénomène mystique incontrôlable.

L'Eerie de Kalimsshar est également partagée par Nenia qui s'interroge de la même façon que son frère sur le devenir des âmes humaines. La vallée est un champ rocailleux entourant le gouffre et s'étendant à perte de vue, orné ça et là de petits monticules de pierre. D'étranges émanations gazeuses font onduler l'air et



aucune brise ne vient alléger son poids. Les âmes attirées par le gouffre suivent un chemin qui semble n'en plus finir, serpentant entre les roches jusqu'au gouffre qu'elles paraissent ne pas voir et dans lequel elles chutent inévitablement. À ce stade, les âmes n'ont plus d'humain qu'une vague silhouette abattue se fondant dans la masse intangible des défunts. Aux questions de sa sœur sur la non-vie qu'il accordait à ces pathétiques humains dépravés, Kalimsshar répondit qu'il ne pouvait maîtriser que le Temps, et qu'aucune vie n'était éternelle car le Temps achevait toujours son œuvre ; les âmes finissaient inéluctablement par tomber dans le gouffre. Les deux Dragons viennent souvent contempler le gouffre depuis la Marche, cherchant à percer les kabbales de l'âme. Il est déjà arrivé que des sorciers de l'ombre ou des érudits soient invités à partager ce spectacle. Ces hommes et ces femmes ont fondé une confrérie occulte extrêmement réduite à travers le Royaume de Kor, développant une philosophie mystique centrée sur la matière de l'âme et son devenir.

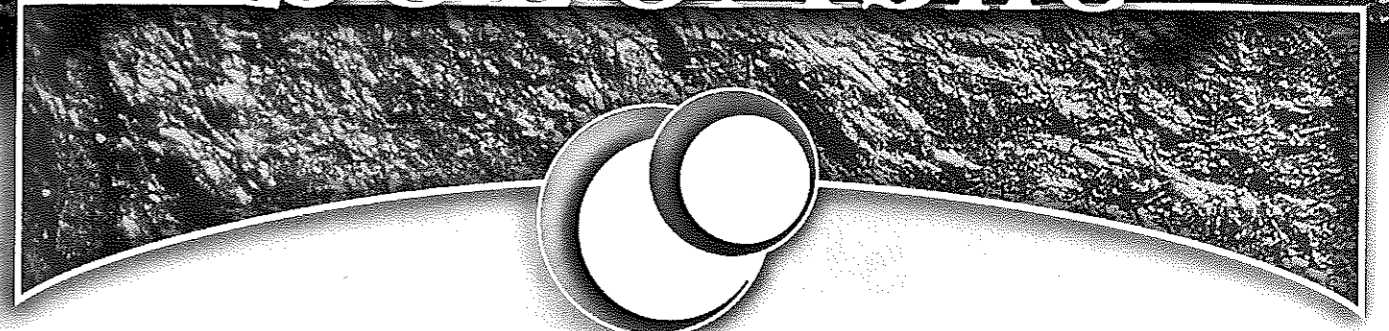
Allez mon vieux, raconte-la-nous cette histoire, qu'on en termine avec tes âneries !" Saril grimpa sur la table avec grand mal. L'alcool de Jioua l'attaquait déjà bien, et sa gaucherie provoquait l'hilarité générale. Il se racla la gorge, parla fort pour essayer de se faire entendre de toute la taverne.

"Dans la forêt, il faisait encore plus noir qu'avant. On y'nait de tuer une douzaine de cadavres ! Essayez d'imaginer ces foutus survivants blafards, la peau pendant partout ! Si vous avez entendu les bruits de leur chair quand mon épée les frappait ! Ils étaient mous, de la vraie mélasse ! Ouais, mon vieux, et je ne dis pas que c'était facile ! Et vous avez vu mes bras ! On les a tous renversés, écrasés, écharpés à terre ; j'en ai vu des bouts de cervelles éparpillés ! On était plutôt confiant, Orif et moi, et on marchait le sourire jusque-là ! C'était bon de massacrer ! Tout essoufflés mais confiants, on évitait les embûches au sol quand y'eut un vacarme effroyable. Y'en avait partout au loin, ils couraient comme des taureaux, les armes brandies à l'assaut ! Et ils se rapprochaient de nous, ces putains de cadavres à la force incroyable ! Tu peux rire toi ! Moi j'ai les couilles pour le dire, abruti ! J'ai eu les foies ! Alors on s'est planqué, derrière des grandes fougères. Sauf qu'on s'était trompé. Ouais, ils paniquaient ! Parce qu'ils nous cherchaient pas, ils s'échappaient ! Le plus proche de nous, il tenait un truc bien fermement, comme ça, sur son bidet. Orif me jure encore que c'était une écaille, hein, Orif ? Elle brillait de mille éclats sous les torches. Ils guettaient, certains gueulaient, regardaient partout... Et là ! À ce moment, là, il yyyY aaahh ... !"

Saril perdit l'équilibre, dégingola de sa table et s'écrasa de tout son long en fracassant quelques tabourets. Les autres éclatèrent de rire. Orif, aussi saoul que les autres, prit la suite.

"Eh, ben, Boum, tout a pélé ! L'explosion fut énorme ! Et les corrompus, y furent propulsés à terre par le souffle ! On voyait alors plus rien mais on entendait la pétote de tous ! Quand la poussière s'est dissipée, une bête immense était dressée comme une statue. Les écailles recouvraient sa queue, parc'qu'il avait point de jambes, mais un corps de serpent, mais avec des bras. Quatre ! Et sa tête, elle était comme un rat, avec des yeux qui brillaient ! L'avait une bulle noire autour d'lui, qui grossissait... Et elle avalait les carcasses pourries d'ces putains de bouffeurs de chair humaine qui gémissaient, incapables de s'accrocher ! Le monstre, y bougeait presque pas ! Il tenait l'écaille verte et ses yeux semblaient nous fixer. On a cru que jamais il allait partir..."

LES ENFANTS DE L'OMBRE



LES SÉIDES DE L'OMBRE

Au fil des pages qui suivent, vous trouverez les principales organisations fidèles aux enseignements du Seigneur de la Fatalité. Bon nombre de ces serviteurs sont des humains consentants, qui ont sciemment choisi de servir directement Kalimsshar. Qu'ils soient trafiquants, assassins, prêcheurs ou espions, tous contribuent aux efforts de ce dernier pour saper les bases de la société draconique.

organisation

Pour la majorité ce sont des ruffians, plus intéressés par les bénéfices immédiats et la puissance de l'Ombre que par la profondeur de sa philosophie. En général, on estime que moins d'un quart d'entre eux agissent par conviction, ayant profondément réfléchi aux implications de leurs actes et à leur portée symbolique. En cela, ils sont souvent à la botte d'un Augure Noir ou d'un chef plus rusé, en liaison avec les chefs secrets de ces groupes qui dépendent de Nadjar comme autant de branches d'un buisson de ronces. Les Augures Noirs sont les mages de l'ombre et la puissance magique dont Kalimsshar les dote leur garantit souvent un prestige considérable. En effet, comment lutter contre un sorcier dont les maléfices peuvent à cent lieues tuer un homme alors que l'on ne dispose que d'une bonne lame de fer... Mais gare à ceux qui montrent la moindre faiblesse. Trop investis sur le terrain, bon nombre d'Augures Noirs en oublient leur rang et tentent de supplanter des chefs dont la ruse et la force sont les seules armes. Il n'est pas rare qu'ils soient assassinés au premier signe de faiblesse ou lorsque leur puissance ne s'avère finalement pas si importante que cela.

implantation

Les groupuscules de l'Ombre sont nombreux dans toutes les nations. Bien qu'en Kali ils aient presque pignon sur rue et forment une sorte de pouvoir parallèle, ils sont bien plus discrets et isolés dans les terres vouées à la cause draconique. Il n'est pas rare que plusieurs groupes évoluent dans une même ville ou cité, voire dans toute une région, sans jamais se rencontrer et s'unir. D'ailleurs, leurs méthodes variant beaucoup, ils n'ont que peu de chances de rentrer en contact. Hors de Kali, les nations les plus infiltrées sont l'Empire de Solyr, Kar, Ysmir, les Marches Alyzées et la Pomyrie. La Principauté de Marne et Jaspour sont de tels cloaques que distinguer les Fatalistes des plébétiens suivant la parole draconique n'est pas évident. Kern et l'Empire Nésora sont des terres convoitées, mais dont l'infiltration est difficile. Que ce soit en raison d'une surveillance serrée ou d'un dégoût draconique, il est dur d'y entrer. Il existe toutefois des groupes fort habiles qui subsistent depuis des années au sein de ces deux nations. L'Empire Zûl est presque vierge de toute implantation, les traditions séculaires de ces fanatiques barbares menaçant toute structure. Si les grandes forêts du nord et du sud paraissent vierges de toute perversion, il semble bien que les premières graines aient germé dans la Forêt-Mère depuis que la cité de l'orchidée du Royaume des Fleurs est passée sous l'ombre de Kalimsshar. Au sud, par contre, les Galys à la pensée si étrangère restent apparemment vierges de toute influence, mais pour combien de temps...

Maîtres de l'ombre

Organisation : les Maîtres de l'Ombre regroupent les guildes et sectes de trafiquants servant Kalimsshar ou ses agents. Divisés en cellules par ville, seuls le chef local et son second ont des contacts dans d'autres cités. Souvent, leur cellule prend un nom différent et existe en tant que rassemblement local. Entrer dans le culte est long. Pendant deux ou trois ans, le personnage pensera travailler avec une guilde quelconque. S'il est valable, la vérité lui sera révélée. Sinon, il lui arrivera un "accident".

Description : les Maîtres de l'Ombre ont une double vie. Le jour, ce sont de modestes citoyens, vêtus comme tels. Lorsqu'ils se réunissent, ils portent une longue écharpe de cuir noir qu'ils drapent au bas de leur visage. Lors des opérations de nuit, ils en font une cagoule qui ne laisse voir que leurs yeux. Ils portent alors des vêtements de cuir sombre et des lames courtes, n'ayant aucun uniforme et ne laissant aucune marque distinctive.

Actions : leurs méthodes incluent la corruption, le vol, le meurtre ou l'infiltration. Souvent, des Augures Noirs les assistent et les surveillent, envoyés à leur insu par le chef de cellule. Ces mages ne sont connus que de lui et du second. Il est courant que les membres les plus anciens découvrent les secrets de l'Ombre à force de la côtoyer. Ils deviennent alors de redoutables agents. Le chef et son second sont souvent deux d'entre eux.

Combat : au combat, ils cherchent toujours à être à deux contre un. Ils préfèrent les embuscades, quitte à fuir en se faisant suivre, l'un se cachant en route pour prendre le poursuivant de dos. Souvent, l'un combat arme à la main alors que le second passe au corps à corps pour saisir puis immobiliser, l'autre n'ayant qu'à égorger la victime...

FOR	6	RÉS	6	INT	5
VOL	6	COO	8	PER	7
PRÉ	5	EMP	4		

Physique : 6

Mental : 4

Mamel : 7

Social : 4

Chance : 4

Maîtrise : 6

Armure : 8 (cuir souple)

Initiative : 4d

Seuils de blessure

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

Compétences : Armes tranchantes 7, Corps à corps 7, Acrobatie 6, Athlétisme 8, Discrétion 8, Esquive 8, Lois 3, Estimation 6, Contrefaçon 5, Cordes 7, Crochetage 6, Déguisement 6, Pickpocket 5, Vie en cité 7

Matériel usuel : épée courte ou arme légère à une main, poignards



Indighirka putrides de Kalaarat

Organisation : la confrérie des Putrides trouve refuge dans les thermes de Kalaarat la Pestilentielle et n'accueille en son sein que des lépreux et autres malades extrêmement contagieux, jouissant de leur condition comme s'il

s'agissait d'une expérience privilégiée de dégénérescence. Parmi eux, les Indighirka sillonnent le Royaume de Kor, seuls ou en processions accompagnées de longues complaintes rituelles, dans le but de contaminer d'autres individus afin de leur faire rejoindre les sous-sol de Kalaarat. La confrérie est bien entendue secrète et nul ne se doute que les lépreux sont en réalité des agents de l'Ombre.

Description : les Indighirka sont vêtus de haillons sales et malodorants de la tête aux pieds. Ils cheminent en faisant l'aumône et n'ont donc pour seule possession qu'un bourdon de pèlerin.

Actions : les Indighirka se pressent aux abords des villages, leur seule présence est une menace pour beaucoup mais rares sont les actions armées à leur rencontre, les villageois préférant de loin leur faire l'aumône. Les contacts avec la population génèrent des risques de contagion variables (virulence de 5 à 15, reportez-vous au mode de transmission des maladies décrit p. 270-271 du livre de base). Les Indighirka boivent dans les auges, essayent de toucher le plus grand nombre de gens et d'animaux possibles et déléquent dans les puits.

Combat : lorsqu'ils doivent se battre, les Indighirka adoptent une attitude purement défensive, essayant d'esquiver, ceinturer et d'immobiliser leurs adversaires. Plus le combat dure et plus les chances de contamination augmentent...

FOR 3 RÉS 8 INT 6
VOL 7 COO 5 PER 5
PRE 1 EMP 6

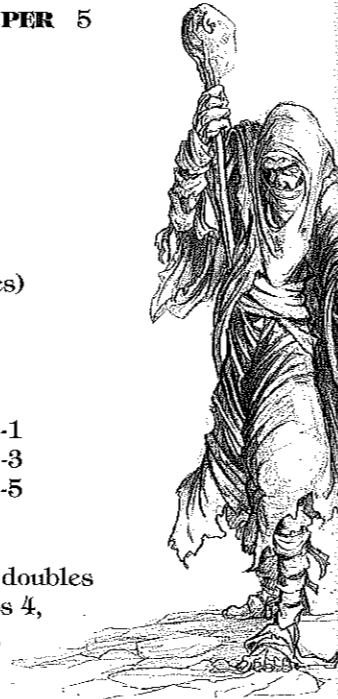
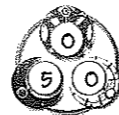
Physique : 3
Mental : 6
Manuel : 2
Social : 1
Chance : 4
Maîtrise : 2

Armure : 2 (hardes grasses)
Initiative : 2d

Seuils de blessure

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

Compétences : Armes doubles (bourdon) 4, Corps à corps 4, Discrétion 3, Esquive 5, Méditation 5, Psychologie 4, Intimidation 6
Matériel usuel : bourdon de pèlerin (bâton de combat de bois)



Les porteurs de cauchemars tentateurs

Organisation : les Porteurs de Cauchemars parcourent le Royaume de Kor par petits groupes. Ils prennent plaisir à rencontrer des vertueux afin que ceux-ci leur livrent (et se libèrent de) leurs cauchemars les plus atroces. Ainsi fait, les Porteurs se scarifient ces récits afin d'archiver à tout jamais les horreurs de la nuit. Pervers et fins psychologues, les Porteurs reviennent régulièrement hanter et faire chanter leurs victimes, leur rappelant avec délectation les images douloureuses qui ont peuplé leurs songes.

Description : deux tendances sont présentes chez les Porteurs. Certains, les plus nombreux, camouflent leurs stigmates sous d'épais manteaux de laine sombre. Les plus arrogants, par contre, se promènent dans le plus simple appareil afin d'exhiber les récits terrifiants qui couvrent leur corps.

Actions : les Porteurs corrompent les faibles en leur offrant de l'argent en échange de leurs confidences. Manipulateurs, ils poussent leurs proies dans leurs derniers retranchements sous prétexte de les libérer de leurs angoisses. Le rituel de scarification

est insoutenable pour qui n'est pas habitué aux émanations du Seigneur Ténébreux.
Combat : les Porteurs sont de piètres combattants. Par contre, ils veillent toujours à être encadrés de combattants de bon niveau tantôt issus de "braves" qu'ils tiennent en esclavage tantôt de mercenaires fatalistes.

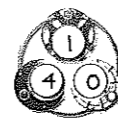
FOR 3 RÉS 5 INT 8
VOI 6 COO 4 PER 7
PRÉ 6 EMP 9

Physique : 2
Mental : 6
Manuel : 4
Social : 7
Chance : 2
Maîtrise : 7

Armure : 8 (fourrures et laine épaisse) ou 0
Initiative : 3d

Seuils de blessure

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



Compétences : Corps à corps 5, Esquive 8, Lois 11, Lire et écrire 8, Baratin 12, Conte 9, Éloquence 9, Marchandage 7, Psychologie 10, Volonté 4, Intimidation 8, Séduction 11

Faveurs : Sensation de la faute, Remède
Matériel usuel : stylets de scarification, fioles de poison, 3 poignards, onguents de cicatrisation



Les disciples de Shaddi tentateurs

Organisation : enfants spirituels de Shaddi, premier ménestrel à s'être tourné vers Kalimsshar, les Disciples parcourent, seuls ou en groupe, le royaume afin de porter la "bonne parole". Les Disciples mènent un travail de sape partout où ils passent car leur bonne parole a pour seul but d'insinuer le doute et de remettre en cause les fondements acquis. Pourchassés par l'Inquisition, ils sont prêts à tout pour que, du plus ignare au plus puissant, les convictions de chacun vacillent.

Description : les Disciples aiment se faire passer pour des Prodiges. Dès lors, ils adoptent le crâne rasé et le torse nu. Cependant ils se gardent bien de se réclamer Prodiges, ils n'en adoptent que l'apparence.

Actions : leur technique est simple, ils posent des questions. Chaque réponse fournie engendre de nouvelles questions et réclame de nouvelles justifications, jusqu'à ce que l'interlocuteur craque psychologiquement et voit son monde de certitudes s'écrouler.

Combat : les Disciples préfèrent le verbe à l'action. Cependant, si nécessaire, ils parodient les techniques de combat des Prodiges qu'ils considèrent comme la droiture (donc la bêtise) incarnée. Ils préfèrent donc les armes doubles.

FOR 7 RÉS 5 INT 10
VOL 8 COO 6 PER 6
PRÉ 7 EMP 10

Physique : 5
Mental : 9
Manuel : 4
Social : 7
Chance : 0
Maîtrise : 10

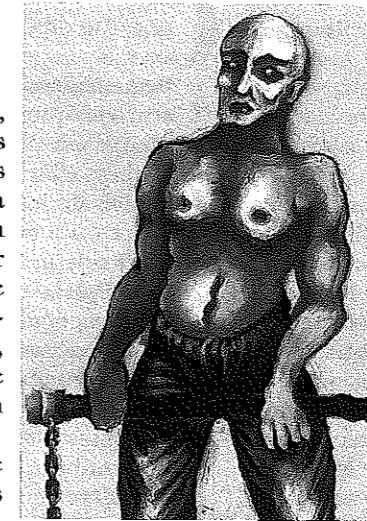
Armure : 0
Initiative : 3d

Seuils de blessure

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

Compétences : Armes doubles 7, Corps à corps 5, Esquive 8, Lois 6, Lire et écrire 8, Baratin 14, Éloquence 12, Marchandage 9, Psychologie 11, Intimidation 5, Séduction 12
Faveurs : La marque de l'ombre, L'Ombre du doute

Matériel usuel : pantalon épais, sacoche de tracts et de documents divers, bâton de combat doublement ferré (dommages : FOR+5+1D10 ; Init. : +1d), 2 dagues dissimulées



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

Physique : 8
Mental : 3
Manuel : 6
Social : 3
Chance : 1
Maîtrise : 9

Armure : 35 (plaques)
Initiative : 4d

Seuils de blessure

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

Compétences : Armes d'hast 6, Armes de distance 8, Armes tranchantes 8, Bouclier 6, Corps à corps 7, Athlétisme 6, Équitation 6, Esquive 8, Commandement 5, Intimidation 7

Matériel usuel : arcs, lances longues, toutes sortes d'armes tranchantes à une main ou deux

Étendard de l'Ombre : cet étendard est ensorcelé. Tant qu'il est tenu haut sur-le-champ de bataille, l'adversaire doit réussir un jet de Mental + Intelligence Difficulté 20 pour ne pas céder à la panique pour (10 - Volonté) tours.

La Légion des ténèbres

Organisation : la Légion des Ténèbres est un corps d'élite installé à Nadjar et irrégulièrement détaché en Kali. Elle est essentiellement constituée d'hommes et de femmes ayant déserté les castes des combattants, des voyageurs et des protecteurs pour devenir serviteurs du Dragon de l'Ombre. Elle comprend donc des guerriers, des soldats, des mercenaires, des légionnaires, des stratèges et des éclaireurs. Elle fonctionne comme une véritable armée structurée.

Description : les légionnaires des ténèbres portent de lourdes armures de plaques de couleur sombre ainsi que des heaumes magnifiquement ouvragés représentant Kalimsshar. Des tatouages guerriers couvrent une grande partie de leur visage, accentuant encore leur aspect redoutable.

Actions : le rôle de la Légion est de protéger le royaume de Kali de toute intrusion militaire, de frapper de terreur leurs ennemis et de les affronter dans de sanglantes batailles. Les légionnaires des ténèbres ne vivent que pour la guerre. Ils ne craignent pas la mort ; ils savent qu'elle est inéluctable.

Combat : sous un étendard orné de la silhouette de Kalimsshar, un bataillon de cavaliers, montés sur des lézards des profondeurs, charge d'abord l'armée adverse avant que les fantassins n'affrontent l'ennemi dans des attaques souvent brutales et ce, jusqu'à la mort. Ils n'acceptent pas la reddition et achèvent systématiquement les mourants.



Les compagnons de Kaliméro renégats de la Légion des ténèbres

Organisation : ces hommes sont des légionnaires fanatiques qui ne supportent plus de vivre uniquement en Kali. Rendus belliqueux par le désir d'honorer à tout prix le Seigneur de l'Ombre, ils en deviennent dangereux et gênants

pour Kalimsshar lui-même. Incontrôlables, ils parcourent souvent seuls ou, plus rarement, par groupes de plus de trois individus, les grandes étendues de Kor pour porter la terreur et la destruction.

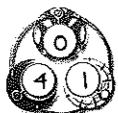
Description : les Compagnons n'ont d'humain que le nom. Hirsutes, sales, couturés, répugnants, terribles, tant de termes qui effleurent à peine la description faite par les rares survivants qui les ont croisés. Leur haleine fétide est proportionnelle à leur goût pour la souffrance.

Actions : les Compagnons évitent les grandes agglomérations où servent trop de protecteurs et d'Inquisiteurs. Leurs cibles favorites sont les hameaux isolés, les fermes esseulées ou, parfois, les petits villages sans forte protection. Une fois la cible choisie, ils sont obnubilés par une seule idée : la détruire dans la douleur !

Combat : les Compagnons se battent comme des bêtes aux abois. Ils ne se rendent jamais, cherchent à tuer et ne font jamais aucun prisonnier. Ils privilégient toujours une attaque brutale ou une charge sur toute autre forme d'engagement et recherchent toujours la mêlée confuse.

FOR 9 RÉS 8
INT 6 VOL 8
COO 8 PER 7
PRÉ 6 EMP 2

Physique : 8
Mental : 5
Manuel : 7
Social : 4
Chance : 7
Maîtrise : 3
Armure : 28
(plaques mal entretenues)
Initiative : 4d



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

Compétences : Armes tranchantes 11, Bouclier 6, Corps à corps 9, Athlétisme 6, Discrétion 5, Équitation 6, Esquive 8, Pister 6, Intimidation 7

Faveurs : Vision nocturne, Frayeur

Matériel usuel : armes tranchantes supérieures ou mieux, bouclier moyen renforcé d'acier (16), vêtements contenant des poches cachées



Le culte du crépuscule

Organisation : le Culte du Crépuscule rassemble les serviteurs les plus solitaires et les plus fanatiques. Issus des Maîtres de l'Ombre, de guildes locales d'assassins, des Ombres d'Ankar ou de groupes d'aventuriers décimés, ils méprisent leur propre vie et n'ont plus à l'esprit que leurs ordres. En ce sens, ils sont toujours utilisés seuls, leur nihilisme nuisant à toute collaboration.

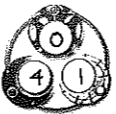
Description : les membres du Culte sont toujours infiltrés dans la population. En voyage ou le jour, ils se comportent comme des mendiants aveugles, se jouant de la sensibilité de leurs interlocuteurs pour se faire accepter partout. Lors de leurs rencontres avec d'autres membres des cultes fatalistes, ils sont toujours masqués de leur bandeau noir et nombreux sont ceux qui choisissent une cagoule complète et cloutée masquant leur visage. Ils transportent leurs armures de cuir sous leurs vêtements ou dans une besace, souvent cousues dans l'épaisseur du tissu sale. Dès que le besoin s'en fait sentir, ils sont capables de la revêtir en un temps très réduit.

Actions : les membres du Culte ne sont plus des êtres dotés de choix et de libre arbitre. Ce sont probablement les plus dépendants des sectateurs de l'Ombre. Ils n'agissent que sur ordre et leurs déplacements dépendent toujours des besoins des plans des agents de Kalimsshar, qui reçoivent leur aide après l'avoir demandée auprès de leurs chefs ou d'un dragon. Ils sont les tueurs les plus redoutés de Kor et leurs œuvres ne se limitent pas aux seuls ennemis de l'Ombre et s'étendent parfois jusqu'aux serviteurs capturés ou incompetents...

Combat : les membres du Culte agissent souvent seuls et évitent toujours le combat de front. Ils préfèrent isoler un ou deux adversaires soigneusement jaugés et s'en débarrasser dans la plus grande discrétion. Ils sont en cela passés maîtres dans les coups visés, les coups mortels, les égorgements et les étranglements. Si les adversaires reçoivent du renfort et les surpassent ils rompent le combat et fuient pour revenir plus tard, parfois juste après, alors que tout le monde s'éparpille pour les rechercher...

FOR 6 RÉS 7 INT 7
VOL 7 COO 10 PER 11
PRÉ 5 EMP 3

Physique : 7
Mental : 6
Manuel : 8
Social : 5
Chance : 2
Maîtrise : 8
Armure : 10 (cuir souple sur mesure)
Initiative : 5d



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

Compétences : Armes tranchantes 8, Corps à corps 9, Acrobatie 9, Athlétisme 8, Discrétion 10, Esquive 8, Lois 3, Herboristerie 8, Premiers Soins 7, Alchimie 2, Contrefaçon 5, Cordes 7, Crochetage 9, Déguisement 8, Vie en cité 7
Matériel usuel (toujours au moins de qualité très bonne) : épée courte, poignards, garrot (arme de corps à corps, -5 à la Difficulté du jet pour étrangler par Niveau de Réussite réussi sur un jet de Discrétion)

Capacité spéciale : les membres du Culte ne subissent aucun malus quelles que soient les conditions de lumière. Ils sont immunisés à toutes les facultés ou sorts liés au regard. Ils compensent leur handicap par leurs autres sens, certains étant même capables de lire un parchemin en l'effleurant et en se guidant sur les sillons de la plume...



Les Yaminaï Tentateurs

Organisation : les Yaminaï sont des enfants spécialement éduqués pour devenir des vecteurs de corruption insoupçonnables. Il en existe probablement plusieurs dizaines de par le monde, bien que leur nombre exact reste inconnu. Ils n'ont pas d'organisation segmentée, leurs actions solitaires les coupant de toute hiérarchie. Ils sont dirigés depuis Nadjar par Yamin, un Orphelin excessivement puissant né de l'union de Kalimsshar avec une mortelle. Yamin n'est pas souvent à Nadjar. Il passe le plus clair de son temps à voyager en Kor pour visiter ses serviteurs et les aiguiller. Yamin a maîtrisé la forme draconique et possède une puissance comparable à celle d'un dragon adulte.

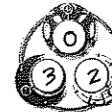
Description : en apparence, les Yaminaï ressemblent à des enfants âgés de sept à douze ans. Leur apparence est variable mais toujours infiniment banale. Les Yaminaï sont des agents de l'Ombre inconscients de leur puissance. Ils se contentent de réagir selon leur instinct, penchant toujours vers la Fatalité. Ils sont égaux aux autres enfants : tour à tour colériques, gentils, bagarreurs ou plaintifs, ils jouent de la crédulité des grandes personnes pour agir à leur guise, sans jamais vraiment comprendre la portée de leurs actes. Lorsqu'ils grandissent, les Yaminaï deviennent souvent des Disciples de Shaddi ou des Porteurs de Cauchemars, quand ils ne se tournent pas vers les Ordres Noirs où ils sont souvent par trop consciencieux.

Actions : les Yaminaï n'ont pas de plan préconçu. En général, ils sont adoptés par des familles, se faisant passer pour des enfants errants. Parfois, ils s'infiltrèrent en se faisant passer pour des parents éloignés. Insérés dans la famille, ils agissent avec lenteur, faisant lentement goûter à chacun les tourments de la Fatalité en échafaudant les plans les plus complexes pour monter les gens les uns contre les autres.

Combat : le conflit ouvert n'est pas dans leurs habitudes, mais s'ils sont amenés à se battre, les Yaminaï chercheront à obtenir le soutien d'adultes ignorants pour les protéger. Il n'est pas rare qu'ils agressent des victimes de leur âge, voire parfois des adultes, mais toujours par surprise et presque toujours par des coups visés.

FOR 4 RÉS 5 INT 8
VOL 6 COO 6 PER 7
PRÉ 6 EMP 9

Physique : 3
Mental : 4
Manuel : 3
Social : 7
Chance : 5
Maîtrise : 5
Armure :
généralement aucune
Initiative : 3d



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

Compétences : Armes tranchantes 3, Corps à corps 5, Discrétion 5, Esquive 4, Baratin 7, Psychologie 3, Vie en cité 7

Matériel usuel : jouets, stylet dissimulé, argent volé ou fourni (environ 20 da cachés en lieu sûr)
Avantage : les Yaminaï disposent tous de l'Avantage Empathie Naturelle, qui est indispensable pour devenir l'un des leurs.



LES DRAGONS DE L'OMBRE

Daarnenz'haan

Dragon de l'ombre, vieux

Forme préférée : humain

Description : la forme de Daarnenz'haan est celle d'un homme assez maigre, au visage long et pâle, dont les pommettes saillantes et les profonds yeux noirs dégagent un magnétisme envoûtant. Ses longs cheveux sombres, fins comme de la soie, sont noués en une queue de cheval et retenus par un serre-tête de feutre. Il porte souvent une longue toge noire et violette de coupe complexe. Il se fait passer pour un mage de l'ombre et porte des bracelets d'onyx de Statut 4 ou 5, selon son envie... Il possède toujours une ancienne épée longue au côté, de facture assez ancienne.

Motivations : Daarnenz'haan est de caractère plutôt masculin. Il est le fils de Yurghnââl, le dragon de l'ombre qui se lia à Naëlk, fut maudit par Heyra et devint le Sombrechène de Solor (cf. livret d'écran p. 45). C'est un être patient, planifiant sur des mois des actions de sape aux quatre coins de Kor. Son caractère est raffiné à l'extrême, alliant humour, panache et nonchalance avec art. Il est sarcastique, cynique et excessivement intelligent. Animé d'un désir de vengeance absolu envers Heyra pour la malédiction de son père, il a décidé de détruire de l'intérieur sa précieuse caste des Prodiges. Son plan a commencé il y a deux siècles et s'achèvera dans vingt ans tout au plus.

Méthodes privilégiées : pour atteindre son but, Daarnenz'haan a décidé de lentement pervertir des Prodiges haut placés en

influençant leurs convictions par touches minuscules, usant de cauchemars et de manipulations magiques. Il agit presque toujours dans l'ombre, ne se montrant que pour exécuter un ennemi esseulé ou un subordonné inutile. Il veut provoquer un schisme dans la caste des Prodiges, voire une guerre interne pour ternir les Prodiges et pousser le peuple à les désavouer.

Actions en cours : étant le principal artisan de la lente perversion qui tente de ronger la caste des Prodiges, il est à l'origine du noyautage de la cité de l'orchidée. Il a pris soixante ans pour faire évoluer les mentalités vers une vision plus impitoyable de la nature, qui a mené les Prodiges dirigeants la cité à créer leur propre secte, l'ordre d'Orchidée, d'inspiration fataliste mais qu'ils croient bien plus pure et draconique que leur caste. Depuis, Daarnenz'haan dresse les deux idéologies l'une contre l'autre, agissant pour convaincre la secte de la pureté de sa voie tout en lançant la caste contre eux pour leur prétendue association avec Kalimsshar. Il entretient un climat hostile et obscurantiste, tuant un Prodiges par-ci, en rendant un autre fou par-là... Il a même réussi à impliquer l'Inquisition en leur faisant pourchasser les quelques Prodiges qui se doutent de quelque chose, ces derniers se voyant alors accusés de "trahison". Près de cinq mille Prodiges des deux camps font partie de ce plan, inconscients d'être manipulés par un séide de Kalimsshar. Certains sont si haut placés que toute idée de déviance leur est inconcevable et ne saurait leur être reprochée.

Éléments majeurs : Daarnenz'haan compte donc des centaines de serviteurs manipulés à leur insu, et il abuse même de la crédulité de certaines Compagnies, mais ses seuls alliés volontaires sont des Syrass, ce qui évite toute fuite. Ces derniers enlèvent, avec parcimonie et discrétion, des artisans émérites ou des mages de Kor pour les faire travailler dans de lointains ateliers souterrains. Daarnenz'haan leur fait réaliser des objets ensorcelés qui maintiennent la puissance de la secte contre la caste. Kalimsshar surveille toute cette affaire par télépathie, guettant le moment où Daarnenz'haan pourrait vouloir libérer Yurghnââl. Il compte en ce cas reprendre le

contrôle de la situation et

éviter tout débordement.

Daarnenz'haan n'a qu'une inquiétude :



son fils Moofaa'th, un Orphelin inconscient de son état qui s'est échappé il y a trente ans d'un palais-prison où il était gardé. Ce dernier est presque amnésique et s'est cru pendant vingt ans membre de la caste des voyageurs. Depuis quelques années, il tente de comprendre les sursauts de la caste des Prodiges, ce qui lui fait redécouvrir ses origines en remontant lentement la trace de son père...

Caractéristiques : voir *Les Grands Dragons*, p. 102-103, âge "Vieux". Daarnenz'haan dispose de nombreux sorts de l'Ombre de sa création influençant l'esprit. Il a de plus longuement travaillé durant plusieurs siècles avant de lancer son plan sur la conception de sorts lui permettant de rentrer dans l'Éther et d'y évoluer sous sa forme élémentaire, celle d'un cauchemar. Il est ainsi devenu un très grand arpenteur de l'Éther, au grand dam de Nyra. Il possède de nombreux objets ensorcelés lui permettant d'espionner des lieux distants et ainsi de suivre ses plans de très loin.

Narchtwig

Narchtwig est une épée longue ensorcelée que Daarnenz'haan a obtenu de Daëmor, qui fut au IIIe siècle AdE le Grand Maître de la Sorcellerie de la caste des mages. Il avait conçu à l'origine une lourde amulette d'acier et de rêve élémentaire, conçue pour permettre à son porteur de pénétrer dans l'Éther comme l'aurait fait le Psychonaute. Il disparut subitement lors de l'un de ses voyages étherés et tous ses adeptes le crurent mort, happé par le rêve. En fait, Daarnenz'haan l'enleva et le garda captif durant plus d'un demi-siècle, prolongeant sa vie pour le torturer et lui

soutirer tout son savoir sur l'Éther plus que sur la Sorcellerie. Il se servit de ce savoir pour expérimenter ses premiers sorts étherés et reforga l'amulette. Il conserva au métal fondu ses facultés et le mêla à du Sombre Acier. Il en fit une arme abominable, capable de déchirer la chair comme le mur qui sépare l'Éther de Kor. Ainsi, lorsqu'il se trouve près d'un dormeur, il peut trancher dans la réalité et ouvrir une brèche temporaire sur les rêves de la victime. Celle-ci ne dure que quelques minutes, le temps pour lui de se transformer et de s'y engouffrer. Mais plus grave encore, il peut l'utiliser DEPUIS l'Éther et ouvrir des brèches sur la réalité ou d'autres rêves, les faisant ainsi s'entrecroiser et lui offrant un dédale de passages oniriques...

Narchtwig

Poids 1,5
 Init. +Id
 Act. 1
 Dommages FOR+15+ID10
 Spécial Ouverture de brèche étherée

Inermis

Dragon de l'ombre, ancien

Forme usuelle : dragon

Description : sa gueule et son long cou reptilien brisé reposent à l'envers coulant comme une rigole depuis le sommet du roc sur lequel il pourrit. Ses ailes

ont été arrachées mais sa peau de lézard et ses chairs sont encore majoritairement intactes. Le reste de son corps est moins bien conservé, putréfié depuis des années, rongé par une nuée d'insectes nécrophages divers.

Motivations : Inermis est un ancien dragon de tendance masculine, autrefois l'un des plus fidèles serviteurs de son père. Avec l'âge son intelligence perverse s'est considérablement développée et ses manigances l'ont conduit à un affrontement direct avec plusieurs autres dragons. Proprement massacré, Inermis fut précipité sur un rocher dans une petite crique au bord de l'Improbable et son cou se brisa sous l'impact. Laissé pour mort, les vicissitudes du Seigneur du Temps lui ont accordé une non-vie qui lui sied tout à fait. Inermis est un maître sans égal dans les arts de la manipulation et en dépit de sa relative faiblesse qui dure depuis quelques siècles,

nul n'est jamais parvenu à lui faire mordre la poussière. La vengeance contre ses bourreaux n'est qu'une goutte d'eau dans l'océan de complots qu'il tisse depuis sa retraite isolée. Inermis n'a qu'un but : l'entropie.

Méthodes privilégiées : au cours des siècles, de nombreux guerriers, magiciens et voyageurs sont parvenus jusqu'à sa tanière au milieu de l'explosion de vie que fait jaillir l'Improbable. Inermis a toujours balayé l'âme de ces importuns, explorant et dévastant les moindres recoins de leur inconscient pour en faire des suicidés, des Fatalistes ou mieux : ses agents. Inermis arpente également l'Éther afin de frapper n'importe où à la surface de Kor.



Actions en cours : à l'heure actuelle, Inermis cherche à manipuler les Immortels, croyant avoir compris qu'ils étaient liés au Fléau et qu'ils pourraient mener le Royaume de Kor à l'effondrement total. Mais, prudent, il n'a pour l'instant jamais été en contact avec eux de près ou de loin, se contentant d'influencer subtilement leur entourage, plaçant ses pions et jouant sur les événements des lieux où ils se trouvent.

Éléments majeurs : Inermis est loin d'être sans défense. D'une part sa puissance cauchemardesque est impressionnante, même pour un ancien dragon, d'autre part la nuée de nécrophages qui l'habite constitue une arme ou un bouclier dont il peut aisément se servir. Son arme la plus puissante reste bien entendu sa fascinante capacité à manipuler, torturer voire détruire les âmes humaines.

Caractéristiques : voir *Les Grands Dragons*, p. 102-103, âge "Ancien". Inermis dispose de plus des Compétences suivantes : Conn. de la magie 11, Stratégie 9 et Sphère des Rêves 9. Ses attributs physiques ne sont bien sûr utilisés que pour des actions de résistance car seul un œil et sa mâchoire sont encore capables de se mouvoir. En plus des sorts de la Sphère de l'Ombre, il dispose d'un impressionnant grimoire de la Sphère des Rêves, leur donnant une connotation plus fataliste.

Narkheym

Dragon de l'ombre, adulte

Forme usuelle : humaine

Description : l'aspect que privilégie Narkheym est sans conteste sa forme humaine. Il devient alors un jeune homme imposant d'une grande beauté et d'un fascinant charisme. Il a adopté une longue chevelure blanche réunie en une queue de cheval et des yeux d'un vert émeraude. Charmeur, il est toujours habillé avec élégance dans des vêtements de qualité faits de brocart et d'or. Sous sa forme draconique, Narkheym possède un corps gracieux et reptilien de seize mètres de long et de onze mètres d'envergure. Ses écailles sont d'un bleu tellement sombre qu'elles semblent noires.

Motivations : Narkheym est un dragon de tendance masculine par choix. Il n'est pas agressif et semble, au contraire, être un partisan de la paix. Ce n'est qu'une façade qui cache ses principaux intérêts. Désireux de plaire à Kalimsshar, il cherche à tout prix à s'attirer ses bonnes grâces.

Méthodes privilégiées : Narkheym cherche à détériorer les relations établies entre humains et dragons afin d'en rallier le plus grand nombre vers le Fatalisme. Il utilise principalement la parole pour instaurer des doutes, influencer les esprits de personnages importants et corrompre les esprits faibles. C'est un maître de la discussion et de la rhétorique.

Actions en cours : dernièrement, Narkheym s'est beaucoup intéressé à la position de l'Empire Nésora vis-à-vis des dragons. Il s'y est installé et a participé, entre autres choses, à l'élaboration de l'imprimerie en 1146 AdE. Parallèlement, il a entrepris une action politique à grande échelle. Il s'est introduit auprès d'Ermar, le Grand Ordonnateur, et a fortement influencé ses décisions radicales quant aux Lois draconiques qui ne sont plus reconnues dans l'Empire. Mais des informations récentes concernant une intervention prochaine de l'Inquisition l'obligent à s'écarter de la scène politique. Il garde donc une influence lointaine, ne pouvant plus trop se montrer dans les cercles du pouvoir nésorien régulièrement visités par des ambassadeurs de la cause draconique.

Éléments majeurs : Narkheym aimerait faire d'Ermar son Élu et met tout en œuvre pour y parvenir, quitte à passer des années pour cela. Naturellement, Ermar ignore la véritable nature de Narkheym.

Caractéristiques : voir *Les Grands Dragons* p. 102-103, âge "Adulte". Narkheym dispose de plus des Compétences suivantes : Lire et Écrire 9, Baratin 12, Diplomatie 11 et Sphère des Cités 7.

Il a développé Mécanismes dans une fin théorique et ne l'utilise jamais.



Psiv'ess

Dragon de l'ombre, jeune

(forme usuelle : dragon (le jour), humain (à la nuit tombée))

Description : les dernières lueurs du jour à peine éteintes, Psiv'ess se transforme en humaine et essaye de se mêler aux hommes. Psiv'ess prend toujours l'apparence d'une adolescente. Brune aux yeux verts, le dragon joue de ses airs de jeune ingénue pour troubler les mâles. Son sourire triste ciselé avec une précision machiavélique aura tout pour attirer les femmes et réveiller en elles la fibre maternelle.



Psiv'ess met tout en œuvre pour que son apparence soit un mélange troublant de sensualité et de vulnérabilité.

Motivations : Psiv'ess est d'orientation féminine. Curieux, impatient et arrogant, ce jeune dragon voit dans les humains un jouet fascinant. Avidé de pouvoir et en quête perpétuelle de reconnaissance de la part de Kalimsshar, Psiv'ess a décidé, enfant déjà, de tout mettre en œuvre pour pervertir l'humanité et la pousser dans ses derniers retranchements. Convaincue que les hommes sont bridés par les autres Grands Dragons, elle veut réveiller leurs peurs primales, leurs désirs bestiaux et les passions qui les habitent. Retorse, elle manipule, séduit, charme... et trahit en permanence.

Méthodes privilégiées : point de grand plan pour Psiv'ess mais une action constante de déstabilisation. Elle propose le Lien à chaque humain rencontré, transformant ses Élus multiples en marionnettes. Elle fréquente les assemblées d'humains et y sème la zizanie en flattant, en manipulant et en jouant constamment sur les sentiments et les affects. Tout est bon pour arriver à ses fins : magie, argent, sexe, mensonges, etc. L'Homme doit redevenir un prédateur et se laisser aller à ses bas instincts, quel que soit le prix à payer !

Actions en cours : les actions de Psiv'ess n'ont aucune envergure, elles ne sont qu'une accumulation de petites crises locales : bagarre d'auberge entraînant la mort d'un Élu de Kroryn, suicide d'un Inquisiteur rongé par le doute, folie d'un érudit meurtri par la mort "accidentelle" de son épouse... Psiv'ess ne se désigne pas de cible, elle profite du moment présent et jette son dévolu sur les malheureux qui passent à sa portée qu'ils soient paysans, aventurier ou Maître de caste.

Éléments majeurs : Psiv'ess entretient une "collection" d'Élus ! Peu soucieuse des traditions draconiques et des tensions que plusieurs Liens simultanés peuvent entraîner, elle abuse de ses charmes pour s'entourer d'humains. Aucun de ces Élus actuels n'est une figure du Royaume de Kor, mais ceci devrait bientôt changer...

Caractéristiques : voir *Les Grands Dragons*, p. 102-103, âge "Jeune". Psiv'ess dispose, de plus, des Compétences suivantes : Psychologie 12 et Séduction 15. Psiv'ess privilégie l'usage de petites armes discrètes (dagues, etc.) enduites de poison.

Tan'Kayass

Dragon de l'ombre, vieux

(forme usuelle : dragon)

Description : Tan'Kayass est un dragon plutôt fluet pour son âge avec ses neuf mètres de long, dix-huit tonnes et neuf mètres d'envergure. Son corps couturé de cicatrices sainte en permanence d'un pus visqueux et sombre. Autre particularité : Tan'Kayass est borgne, laissant à la vue de tous une orbite vide et inquiétant.

Motivations : Tan'Kayass est d'orientation masculine. Fidèle lieutenant de Kalimsshar, il est devenu au fil du temps l'une des âmes damnées du Seigneur de l'Ombre. Épris de liberté, il combat toute forme de despotisme ; que ce soit l'influence rigide et sectaire des Grands Dragons ou l'illusion de liberté prônée par l'Humanisme. Fier guerrier, courageux, il ne rechigne pas à se lancer dans la mêlée pour défendre ses opinions et son géniteur. Tan'Kayass ne supporte ni l'autorité, ni les lois... bref, pour lui, liberté rime souvent avec libertaire. Il rechigne à prendre forme humaine car il a le sentiment de tromper ses interlocuteurs humains. De fait, il considère que l'homme est en droit, comme tout être pensant, de vivre libre et sans entrave... pour peu que cette liberté ne nuise à celle des autres.

Méthodes privilégiées : Tan'Kayass est un solitaire qui parcourt le Royaume de Kor à la recherche d'action. Lorsqu'il intervient, il ne fait aucune demi-mesure : la liberté est à ce prix ! Il ne négocie jamais, ne lâche jamais une proie qu'il s'est fixée et veillera toujours à faire comprendre à son ennemi la raison de son acharnement.

Actions en cours : depuis peu, Tan'Kayass s'est fixé deux buts. Le premier, peut-être le moins important à ses yeux mais primordial à ceux de Kalimsshar, est de retrouver la lance d'Ykless (cf. *Les Forges de Keryr*, p. 20). Le second : trouver et combattre les Immortels. Tan'Kayass voue une haine sans borne à Jyr et Sercya qu'il considère incontrôlables et dangereux pour tous les êtres vivants du royaume. Il a déjà affronté l'un ou l'autre à quelques reprises mais est toujours sorti perdant et meurtri de ces rencontres. De plus, Tan'Kayass craint d'avoir contracté le Fléau lors du dernier affrontement, contre Sercya. Quoi qu'il en soit, et surtout si ses jours sont comptés, il redoublera d'énergie et d'ingéniosité pour éliminer ces deux dangers.

Éléments majeurs : Tan'Kayass est un des protégés de Kalimsshar. S'il venait à lui arriver malheur, le Grand Dragon de l'Ombre prendrait certainement des mesures drastiques et spectaculaires. Le vieux dragon, craignant que le Fléau ne l'emporte, a proposé le Lien à un voyageur, Lyggar Falgon, pour lui faire miroiter un avenir grandiose. Il utilise ce dernier pour retrouver Benadj Akarim-Zûl, qui est à ses yeux le meilleur Élu qu'il puisse imaginer, n'ayant aucunement projet de tenir sa promesse.

Caractéristiques : voir *Les Grands Dragons*, p. 102-103, âge "Vieux". Tan'Kayass dispose de plus d'une armure naturelle supérieure à ses congénères (Armure : 40) et a développé, au cours de ses errances, sa Sorcellerie à 15. Il possède aussi, sous forme humaine, les Compétences suivantes : Armes tranchantes 13 (Épée à deux mains 15) et Esquive 13.



Vomarach

Dragon de l'ombre, ancien

Forme usuelle : élémentaire

Description : Vomarach préfère exister sous sa forme élémentaire, celle d'un cauchemar, souvent immatériel dans la réalité et qui ne prend forme que

dans l'Éther. Vomarach devient alors une ombre sinistre, ornée de nombreuses excroissances, rappelant un peu sa forme draconique.

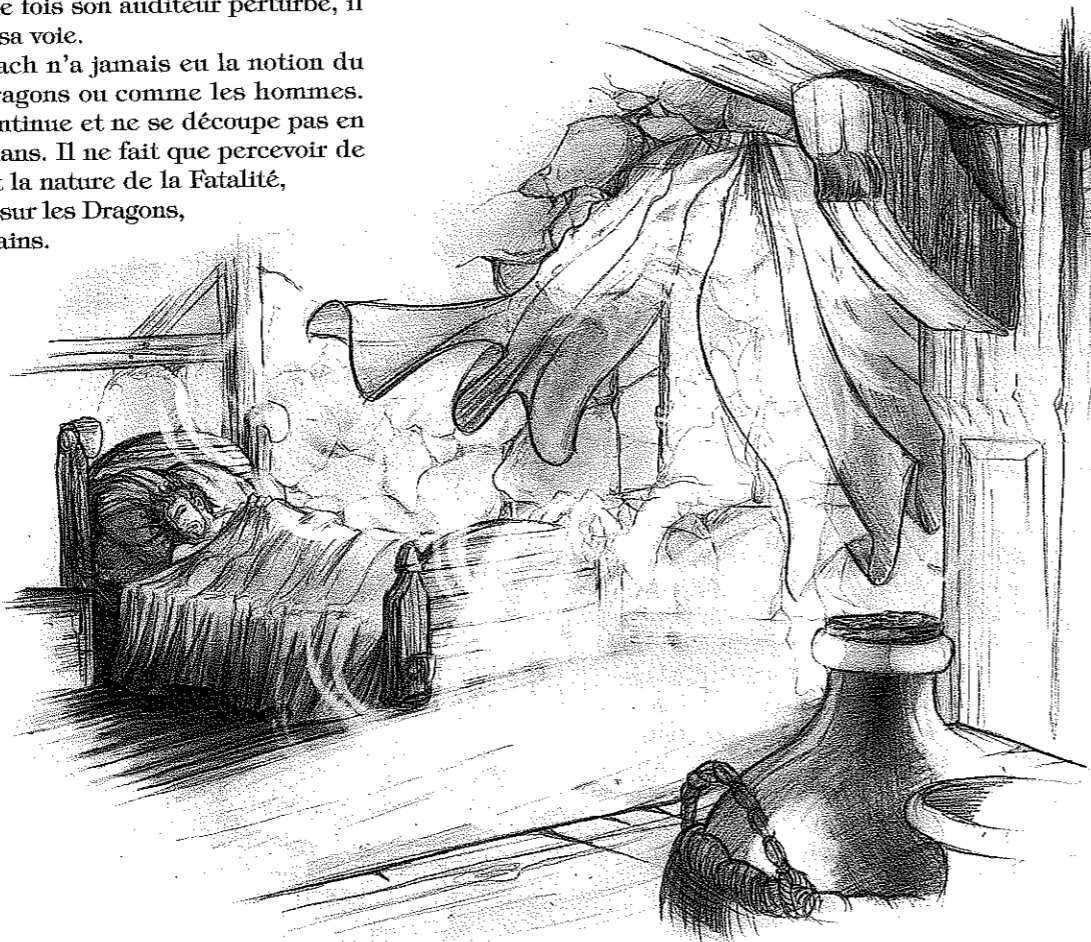
Motivations : Vomarach est un dragon à tendance masculine, car très proche de son père. C'est un fils direct de Kalimsshar, issu d'une étreinte aussi brève que contre-nature, entre Nanya et Kalimsshar. Vomarach a perdu tout contact avec sa génitrice, mais en conserve de fabuleuses capacités philosophiques. C'est un théoricien de l'Ombre, du Mal, de la Fatalité et de la Déviance. Il est intimement convaincu que la marque de son père est en toutes choses et que sans Kalimsshar, l'existence n'aurait pu s'équilibrer.

Méthodes privilégiées : Vomarach se consacre énormément à la méditation et à la réflexion. Il fait parcimonieusement part de ses conclusions à quelques humains. Il agit presque exclusivement par le biais de manipulations mentales via l'Éther et se contente de révéler le mal par l'évocation sans jamais en faire preuve. Une fois son auditeur perturbé, il s'en va et le laisse trouver sa voie.

Actions en cours : Vomarach n'a jamais eu la notion du temps comme d'autres dragons ou comme les hommes. Pour lui, son action est continue et ne se découpe pas en projets, missions, ou en plans. Il ne fait que percevoir de plus en plus profondément la nature de la Fatalité, son impact sur Moryagorn, sur les Dragons, leurs créatures et les humains.

Éléments majeurs : Vomarach est extrêmement isolé de la société humaine et n'y entretient pas de contacts réguliers. Il lui est déjà arrivé d'avoir un Élu, mais ces derniers sont souvent des Augures Noirs très reclus ou bien des ermites. Il a par contre une énorme influence sur de nombreux dragons de l'ombre et ses avis sont toujours écoutés avec respect. Il est souvent appelé la Voix de Kalimsshar et passe de nombreuses journées à réfléchir avec lui. C'est un partisan de la modération et de l'équilibre et il tente souvent de limiter son père dans ses actions les plus spectaculaires.

Caractéristiques : voir *Les Grands Dragons*, p. 102-103, âge " Ancien ". Vomarach dispose de plus des Compétences suivantes : Conn. de la magie 12, Conn. des dragons 13 et Psychologie 17. Il est considéré comme possédant le Désavantage Marque de Nanya et possède toutes les Compétences oniriques d'un mage des rêves entre 10 et 14. Il maîtrise la Sphère des Rêves à 14 et a mémorisé tous les sorts des rêves qu'il a rencontrés....



Nysséliane

Dragon de l'ombre, adulte

Forme usuelle : humaine

Description : Nysséliane prend l'aspect d'une femme d'une trentaine d'années, relativement belle, mais surtout excitante par sa vulgarité et sa provocation. Elle est souvent vêtue comme une combattante, même si elle ne se réclame pas de cette caste lors de ses incursions en Kor.

Motivations : Nysséliane est bien aussi perverse que ne la décrivent les Inquisiteurs de Kor. Elle est violente, grossière, sadique, menteuse et fourbe. Elle revendique la Fatalité dans tous ses excès et apprécie de rehausser la place de la bestialité face à la pure manipulation mentale. Elle tente de corrompre tout ce qu'elle rencontre et pousse toujours son entourage aux pires ignominies.

Méthodes privilégiées : Nysséliane agit par chantage et tente le plus souvent de faire goûter à ses victimes des délices interdits, qu'elle fait toujours dévier en de monstrueux dérapages, qui plongent alors sa victime dans l'abattement et la culpabilité. Dès lors, elle abuse de ce moyen de pression alors que sa victime est en pleine hésitation et lui force la main pour la faire céder à ses penchants. Ensuite, elle disparaît pour attaquer une nouvelle cible non loin de là.

Actions en cours : Nysséliane agit en continu sur tous les sujets qu'elle rencontre. Elle n'a pas de grands projets mais une série de petites actions spectaculaires afin de garder à Kalimsshar et ses serviteurs leur réputation dangereuse.

Éléments majeurs : Nysséliane est assez appréciée de Kalimsshar en raison de sa grande vivacité et de ses actions toujours spectaculaires. Il apprécie sa violence et sa hargne, toujours utiles à certains moments. Seul reproche, Kalimsshar déplore que Nysséliane dédaigne l'art, qu'elle considère comme une insulte. Elle doit d'ailleurs se retenir de saccager des merveilles de Nadjar lorsqu'elle s'y rend.

Caractéristiques : voir *Les Grands Dragons*, p. 102-103, âge " Adulte ". Nysséliane dispose de plus des Compétences suivantes : Armes contondantes 13, Armes doubles 13, Armes tranchantes 13, Lois 8, Stratégie 7 et Déguisement 8.



PERSONNALITÉ

LES HORDES DE L'OMBRE

Les créatures des hordes et les tendances

Bien que les créatures de ce chapitre soient dotées de Tendances, elles ne suivent absolument pas les mêmes règles que les personnages. En effet, une créature des hordes ne jette JAMAIS les trois dés et ne peut pas modifier ses scores de Tendances. Elles sont si intimement liées à leur Seigneur que rien ne peut modifier leur équilibre spirituel. Toutes ces créatures sont abominablement teintées et définitivement impossibles à convertir. Les scores fournis pour chacune servent à éclairer le meneur de jeu lors de l'utilisation de sorts ou facultés prenant en compte les Tendances de la cible. De plus, ces scores peuvent indiquer une origine plus ou moins draconiques ou des penchants humains limités qui permettront au MJ de bien cerner les subtilités qui peuvent survenir lors de la rencontre entre ces créatures et d'autres formes de vie de Kor. Toute créature possédant ici la Tendance Dragon est une créature draconique sujette aux règles les concernant (comme la télépathie des Prodiges).

Les créatures détaillées au cours de ce chapitre constituent une partie des monstruosité que Kalimsshar utilise pour ébranler les fondements de la société draconique. Qu'ils soient rusés ou purement bestiaux, tous ces serviteurs trouvent grâce aux yeux de Kalimsshar qui les utilise selon les besoins de la situation.

Ailes de cuir

Organisation : créées par le Grand Dragon de l'Ombre en personne, les ailes de cuir vivent en essaims de cinq à dix individus éparpillés sur le royaume de Kali. À la différence des insectes, il n'y a ni chef, ni dirigeant parmi les spécimens de l'essaim où prédomine la conscience collective. L'essaim n'obéit qu'au Seigneur du Temps dont les ordres ne souffrent aucun compromis, mais il sait aussi prendre des initiatives. Ces groupuscules assistent parfois la Légion des Ténèbres en tant qu'éclaireurs en plus d'être les yeux et les oreilles de Kalimsshar.

Description : ces créatures ailées d'une dizaine de centimètres sont constituées d'Ombre. Elles sont massives et puissantes. Des yeux lumineux éclairent un visage triangulaire sans nez ni bouche mais avec les oreilles pointues. Elles ont trois doigts aux mains et seulement trois orteils aux pieds.

Combat : les ailes de cuir attaquent en essaim comme des insectes géants. Individuellement, leurs attaques ne sont pas dangereuses mais, en groupe, elles peuvent facilement devenir redoutables. Ces créatures privilégient l'attaque aérienne et infligent des blessures grâce à leurs griffes acérées.

"...cris. Je les vis alors émerger de la brume, des bêtes immondes, mugissant et geignant comme des suppliciés agonisant sur la roue, brandissant leurs lames hérissées de rouille, couverts de bave et de sang séché. Je sentis mes jambes flageoler, mon front se couvrit de sueur et mon cœur devint un bloc de glace..."

- Fragment du journal de Yorruk T, légionnaire déserteur

FOR	1	RÉS	5	INT	4
VOL	6	COO	5	PER	7
PRE	2	EMP	2		

Physique : 1 par aile de cuir engagée (minimum 5, maximum 10)

Mental : 3

Mamel : 6

Social : 1

Chance : 1

Maîtrise : 5

Armure : peau (4)

Initiative : 3d

Seuils de blessure*

Blessé (0-15)

La moitié du nombre

d'individus de l'essaim (arrondi à l'inférieur)

Mort (16+)

Une par individu

dans l'essaim

Compétences : Griffes 6 (dommages : 2 points) attaquant constituant l'essaim + 1D
Discrétion 10, Esquive 5, Pister 8, Voler 5

Faveurs : Vision nocturne et Sens de la vie affaiblis
en outre d'une faveur ayant les mêmes effets le sort Frisson de la nuit (cf. livre de base p. 22)
peuvent se déplacer dans une poche de ténèbres
Capacité spéciale : les individus constituant l'essaim communiquent télépathiquement entre eux et ont développé une conscience collective.

* Les blessures encaissées par les individus de l'essaim sont traitées différemment des règles simplement car l'attaquant est toujours constitué de cinq à dix entités. La probabilité qu'un agresseur touche une aile de cuir est élevée mais il ne se désintègrera jamais de l'essaim en un seul coup d'épée. Seules les attaques de zone (souffles, sorts) peuvent toucher tout l'essaim d'un coup.



maharaya

Esprits tourmentés

Organisation : les maharaya sont des entités de cauchemar, des âmes désincarnées en quête d'une nouvelle peau à investir. Elles sont rarement solitaires, errant souvent par groupes de deux à cinq, mais on ne les rencontre quasiment jamais dans les zones peuplées. La maharaya est un mauvais augure pour les Kalishites, un genre de croque-mitaine et une source majeure de possessions.

Description : les maharaya sont invisibles à l'œil nu, leur apparence de brume cauchemardesque se fondant dans les nombreux brouillards de Kali. Les hurlements langoureux qu'elles émettent, portés par le vent, sont le seul signe certain de leur présence. Lorsqu'elles se matérialisent, le spectre devient figure d'horreur squelettique arborant les traits vaporeux d'animaux aux formes torturées.

Combat : les maharaya sont des entités immatérielles et donc inaccessibles physiquement jusqu'à l'instant où elles rentrent en contact avec leur victime et donc, au moment précis où leur attaque porte. Chaque dommage qu'elle occasionne ne cause pas de blessure mais un décollement progressif et très propre de la peau de la victime. Si la maharaya gagne le combat et "tue" son adversaire, elle lui aura volé sa peau, ne lui laissant plus que quelques douloureuses minutes à vivre. Elle disparaît alors avec son trophée dans le brouillard pour réapparaître un beau jour ailleurs dans Kali ou sur Kor, sous l'apparence de sa victime. La façon qu'ont les Kalishites de s'en débarrasser consiste à se laisser approcher : la maharaya se comporte comme un animal, tourne autour de sa proie et la mordille un peu pour tâter le terrain. Lorsqu'elle occasionnera les premières égratignures, la victime pourra se transformer en bourreau d'un coup précis et violent. À l'agitation frénétique de ses proies, la maharaya réagit avec la même vivacité et dépèce sa cible avec d'autant plus de facilité qu'il devient très difficile pour sa victime de savoir où et quand frapper.

FOR	NA	RÉS	NA	INT	1
VOL	12	PER	10	COO	10
PRE	2	EMP	NA		

Physique : 6

Mental : 1

Mamel : NA

Social : NA

Chance : 2

Maîtrise : 0

Armure : aucune

Initiative : 1d (une maharaya ne peut être attaquée qu'à un rang d'Initiative identique au sien. Toutes les attaques portées à d'autres rangs sont manquées car la maharaya était à demi fondue dans les ombres et intouchable)

Seuils de blessure

Mort (10 et +)

0 (tout dommage inférieur à 10 n'est pas pris en compte)

Compétences : Attaque spectrale 7 (dommages : aucun ; cf. plus bas)

Faveurs : Vision nocturne, Sens de la vie, Frayeur

Capacité spéciale : Étreinte spectrale de la maharaya : à chaque fois qu'une attaque spectrale touche, la cible doit le noter. Si le nombre d'attaques spectrales ayant porté devient égal au nombre de cases de blessures totales, cochées ou non, la cible s'est fait arracher la peau et meurt en (Résistance) minutes. Chaque attaque portée représente une portion de peau soulevée. Ces portions décollées sont douloureuses mais ne provoquent aucun malus. Elles ne peuvent être soignées et se recollent seules en quelques minutes si aucun maharaya n'est présente pour les maintenir.

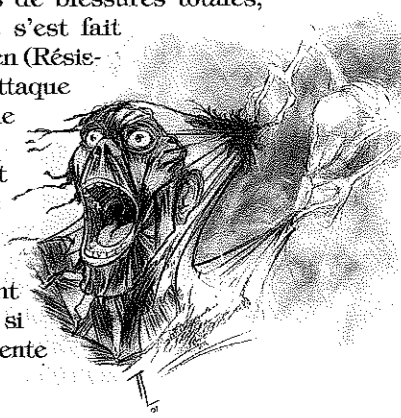
Matériel usuel : aucun

chalchals

Abominations

Organisation : les chalchals sont des parasites que l'on trouve en meute dans le bois qui porte leur nom mais aussi dans toute la région des Marais Morts de Kali et jusqu'aux abords des villages.

Description : les chalchals sont de petites créatures simiesques et glabres, arborant une tête de chiroptère inexpressive et mesurant à peine quelques centimètres. Derrière une apparence qui pourrait sembler presque attachante, ces monstruosité se comportent comme des parasites mortels pour les animaux.



Combat : les chachals se glissent dans les herbes et les fourrages afin de se faire avaler par les animaux tels que le bétail ou les chevaux. Nichés dans leur panse, ils partagent les repas et dévorent petit à petit l'intérieur de l'animal, aménageant un nid pour leurs nombreux œufs... Les animaux sont généralement souffrant

pendant plusieurs jours avant de crever, les entrailles dévorées par les larves. La carcasse devient alors un antre de satiété pour la nouvelle colonie de petits chachals grouillants qui dévoreront leur "coquille vivante" avant de se mettre en quête d'une nouvelle proie.

FOR 1 **RÉS** 2 **INT** 1
VOL 2 **COO** 3 **PER** 4
PRE 1 **EMP** NA

Physique : 1

Mental : 1

Mamel : 1

Social : 1

Chance : 1

Maîtrise : 1

Armure : aucune

Initiative : 2d

Seuils de blessure

Blessés (0-5) OO

Mort (6+) 0

Compétences :

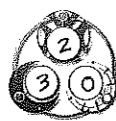
Discrétion 8

Faveurs :

Vision nocturne, Sens de la vie

Capacité spéciale : Parasitisme : une fois avalé, ce fléau des montures de Kali ne peut plus être délogé que par une purification magique. La bête est affaiblie pendant les cinq premiers jours puis la ponte a lieu et les œufs écloront en moins de trois jours au terme desquels l'animal sera dévoré de l'intérieur en moins d'une journée. Il faudra encore deux jours pour que la carcasse soit percée et que les chachals s'en extraient.

Matériel usuel : aucun



ghalluks

Abominations

Organisation : les ghalluks se promènent toujours en groupe, tels une troupe de lépreux ou de parias. Camouflés derrière leurs lourds vêtements de peaux, ils aiment fréquenter les lieux fortement peuplés (auberges, marchés, etc.). Ils se choisissent un chef de groupe - souvent le plus fort, parfois le plus cruel - qui précède toujours le groupe

de quelques enjambées. Nés des manipulations de sorciers de Kalimsshar, les ghalluks sont une tentative pour déplacer les centres vitaux de l'homme afin de le rendre plus résistant et plus dangereux. Seules de terribles manipulations peuvent transformer un humain en ghalluk. Cela dit, l'hygiène n'étant pas leur fort, les ghalluks véhiculent de nombreuses maladies humaines contagieuses.

Description : d'apparence humaine, les ghalluks ne sont que des parodies. En effet, leur "anatomie" ne correspond en rien à ce qu'a façonné Kezyl sur les premiers corps. Leur tête est vide de cerveau et emplie d'un liquide visqueux, ce qui leur confère un air ahuri et les conduit à baver continuellement. Tous les centres vitaux ont été déplacés dans une cage abdominale renforcée par des pièces de métal soudées aux côtes. Un ghalluk dénudé laisse apparaître entre ses côtes, une masse ondulante bordée de nombreuses excroissances pulsantes (les multiples cœurs).

Combat : le ghalluk est lâche. Il ne combat qu'en meute et si possible en tendant des embuscades et en frappant par derrière. Le ghalluk préfère toujours fuir plutôt que s'engager dans un combat qu'il pense perdu. Il privilégiera toujours une stratégie défensive accompagnée de pleurs et de cris perçants qui attendriront son adversaire.

FOR 8 **RÉS** 14 **INT** 2
VOL 7 **COO** 3 **PER** 5
PRÉ 5 **EMP** 2

Physique : 12

Mental : 2

Mamel : 5

Social : 2

Chance : 7

Maîtrise : 3

Armure : 15

(5 de vêtement et 10 renforcement de l'épiderme)

Initiative : 2d

Seuils de blessure

Égratignures 00000

Légère 000 -1

Grave 000 -3

Fatale 00 -5

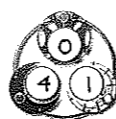
Mort 00

Compétences : Armes contondantes 7, Corps à corps 6, Athlétisme 7, Discrétion 5, Esquive 9, Pièges 9, Pickpocket 7, Vie en cité 4

Faveurs : Vision nocturne, Sens de la vie, Le manteau de l'ombre

Capacité spéciale : Attendrissement : la réussite d'un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 15 est nécessaire pour éviter de recevoir un malus de 5 à toutes ses actions offensives.

Matériel usuel : masse ou massue, sacoches contenant du bric-à-brac volé... puces, poux, tiques et autres parasites.



fil des syltaks

Abominations

Organisation : les fils des Syltaks sont généralement un cadeau offert à un Élu méritant. Il est donc très rare de rencontrer un fils isolé, tout comme il est atypique d'en rencontrer plus d'un, leur présence étant liée à la proximité de leur maître. Cependant, lors de la mort de l'Élu il n'est pas rare que son "familier" prenne la fuite et erre dans le Royaume de Kor.

Description : ces "humains" à la laideur repoussante et aux difformités saillantes sont le fruit de l'imagination artistique déviante des Syltaks, une célèbre famille d'Augures Noirs. Ces pauvres êtres ont été littéralement sculptés dans la chair et sont conçus comme des "œuvres d'art". Cadeaux de choix, ces monstruosité ne sont tolérées que par des êtres déments et nombre de Fatalistes éliminent tout fils qu'ils croisent. Certains Élus ont trouvé dans cet odieux présent l'occasion d'avoir à leur botte un esclave ou un jouet vivant.

Combat : les fils des Syltaks n'ont jamais appris à se battre, ils agissent donc par imitation. Ils développeront donc et utiliseront les mêmes techniques que leur propriétaire. Ces abominations n'ont souvent d'autre utilité que d'effrayer les paysans ou de s'occuper des basses besognes.

FOR 7 **RÉS** 7 **INT** 4
VOL 5 **COO** 5 **PER** 12
PRÉ 1 **EMP** 1

Physique : 7

Mental : 4

Mamel : 10

Social : 1

Chance : 10

Maîtrise : 0

Armure : 5 (vêtements)

Initiative : 4d

Seuils de blessure

Égratignure 00

Légère 00 -1

Grave 0 -3

Fatale 0 -5

Mort 0

Compétences : Corps à corps 3, Discrétion 7, Esquive 5, Pister 3, Artisanat 6 (sculpture d'excréments 8), Pièges 2

Faveurs : Vision nocturne, Sens de la vie, Frayeur

Capacité spéciale : Pitié : la réussite d'un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 20 est nécessaire pour éviter de secourir la pauvre chose ou de l'adopter.

Matériel usuel : les fils de Syltaks n'ont pas de matériel usuel, ils possèdent seulement ce qu'on a pu leur donner. Certains Élus les équiperont pour attaquer et terroriser le peuple, d'autres les obligent à courir nus.



phtèrgues

Esprits tourmentés

Organisation : les phtèrgues ont tendance à se regrouper pour essayer d'apaiser leur souffrance. On rapporte que dans certaines zones du royaume de Kali sévissent des bandes organisées de trente à quarante phtèrgues. Ailleurs dans le Royaume de Kor, il n'est fait mention que de cas isolés. Les phtèrgues vénèrent la destruction car ils ne souhaitent qu'une chose : se venger de la douleur qu'ils endurent en offrant cette même douleur aux vivants.

Description : les phtèrgues sont des êtres désincarnés nés d'expériences ratées. Ce qui aurait dû devenir une abomination, et qui a souffert d'un développement déjà trop avancé, conduit parfois à la génération spontanée d'une âme gorgée de haine et d'esprit de vengeance. Les phtèrgues allient donc la vision d'horreur qu'engendrent la plupart des abominations à un caractère translucide dû à leur non-vie.

Combat : particulièrement agressifs les phtèrgues combattent pour tuer. Ils privilégient des stratégies violentes (charge et attaque brutale) et choisissent toujours les cibles les plus faibles. Les phtèrgues ne peuvent être touchés que par des armes ensorcelées, en Sang de Kezyl ou en Sombre Acier ! Les phtèrgues apprécient les lieux habités et isolés où ils peuvent donner libre cours à leur violence sans grand risque. Sans pour autant craindre la lumière du jour, ces esprits tourmentés sont inoffensifs en pleine journée.

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

Physique : 10

Mental : 9

Mamel : 10

Social : NA

Chance : 5

Maîtrise : 5

Armure : 0

Initiative : 5d

Seuils de blessure

Perturbés (0-20) 00000

Balayés (21-40) 0000 -1

Dispersés (41+) 0

Compétences : Griffes spectrales 12, Sphère de l'Ombre 8, Magie instinctive 6

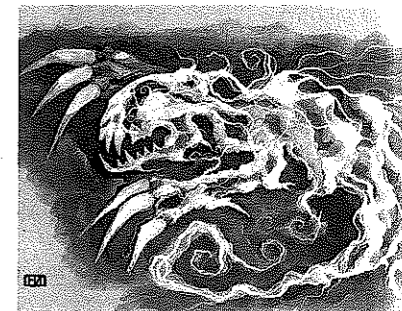
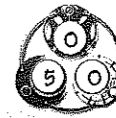
Faveurs : La marque de l'ombre, L'ombre du doute, l'frayeur

Capacités spéciales :

- *Griffes spectrales (dommages : FOR+8+1D10) :* seules les armures faites de matières organiques (cuir, bois, os, etc.) sont efficaces contre ces griffes.

- *Sorts :* Frisson de la nuit, Mémoire oubliée

Matériel usuel : -



Nécrosiauxes

Abomination

Organisation : les nécrosiauxes sont des créatures uniques créées par les arts de plusieurs Augures Noirs et artisans dévoyés afin de concevoir une

monstrueuse bête de guerre. Les nécrosiauxes n'ont donc aucune habitude sociale et sont toujours accompagnés de séides de Kalimsshar pour garder le contrôle sur eux.

Description : les nécrosiauxes font plus de cinq mètres de haut pour plusieurs centaines de kilos. Ils sont constitués de plusieurs carcasses assemblées par sorcellerie, souvent avec six pattes et une morphologie très massive. Une lourde queue cuirassée, parfois constituée du cou d'un jeune dragon sacrifié ou d'un serpent géant, prolonge un thorax renforcé où est monté une selle. La tête est souvent celle d'un dragon de Lôm, protégée par de grosses plaques osseuses hérissées de pointes. Les griffes antérieures sont souvent équipées de lames d'acier trempé, leurs yeux sont remplacés par des œufs de marbre mouchetés d'onyx.

Combat : particulièrement agressifs, les nécrosiauxes doivent être fermement retenus si l'on ne veut pas qu'ils causent des massacres dans leurs propres rangs. Ils tentent toujours de charger ou de saisir leur cible pour la dévorer. Un nécrosiauxe ne pare ou n'esquive jamais car il n'est pas conscient de son existence. À chaque round, le cavalier doit effectuer un jet de Physique + Équitation + Tendence Fatalité contre une Difficulté de 20, sans quoi le nécrosiauxe attaque la cible la plus proche. Par Niveau de Réussite, le cavalier le tient avec fermeté et évite ce jet pour un tour.

FOR	14	RÉS	15	INT	1
VOL	12	COO	5	PER	6
PRÉ	NA	EMP	NA		

Physique : 12**Mental :** 5 (10 contre des sorts)**Mamel :** NA**Social :** NA**Chance :** 0**Maîtrise :** 5**Armure :** 40

(cuirasse osseuse)

Initiative : 4d**Seuils de blessure**

Égratignures	00000	
Légère	0000	NA
Grave	0000	NA
Fatale	000	NA
Mort	00	

Compétences : Griffes 12 (dommages : 14 ; spécial : -5 à la Difficulté pour saisir), Morsure 10 (dommages : 20 ; spécial : -5 à la Difficulté si la cible est saisie), Pattes 10 (dommages : 10 ; spécial : -5 à la Difficulté pour déséquilibrer), Queue 10 (dommages : 14 ; effet : armures divisée par 2 ; poison : nécrosidae, Vir. 15, provoque une nécrose des tissus infectés et



oblige à cocher une case de blessure 5 tours après l'injection pendant encore deux au bout d'une heure. La nécrosidae ne se conserve pas et ne peut être vendue), Course 7

Faveurs : Sens de la vie, l'rayeur**Capacités spéciales :**

- **Régénération :** à tout moment, le nécrosiauxe peut être régénéré par Sorcellerie et boucherie médicale. Le sorcier s'y emploie, effectue un jet de Sorcellerie + Médecine contre une Difficulté de 15. Par Niveau de Réussite, il gomme une case de blessure du nécrosiauxe (1 tour par case).

- **Masse :** les attaques du nécrosiauxe ne se parent pas, on ne peut que les esquiver.

Araignées des ténèbres

Abominations

Organisation : les araignées des ténèbres sont des animaux des cavernes de Kali grossièrement domestiqués. Elles ont une organisation tribale, basée sur des groupes de trois à huit individus, tous fécondables entre eux et dotés d'une assez bonne cohésion face aux autres prédateurs.

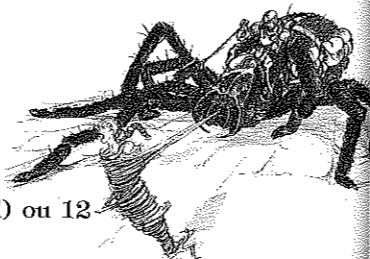
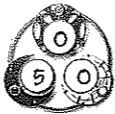
Description : les araignées des ténèbres sont des arachnides velus d'environ un mètre cinquante de haut pour trois mètres d'envergure. Leur pelage est d'un noir bleuté et recouvre tout leur corps et leurs huit pattes d'une épaisse toison rêche. Les yeux sont laiteux, tirant sur le verdâtre et les chélicères de la mâchoire dégoulinent d'une salive empoisonnée. Elles sont utilisées comme montures par les seigneurs de Kali et par certains seigneurs de Kar. Leur capacité à escalader des murailles abruptes avec un cavalier cuirassé sur leur dos a posé d'une fois posé des problèmes lors d'assauts sur les Crocs.

Combat : les araignées sont des montures assez obéissantes qui se dressent assez facilement par la force. Leur technique de combat primitive est de chercher à emmailloter le cavalier avec leur salive. Lorsqu'elle est montée, l'araignée est conduite de façon à mordre sur commande et gêner la défense pendant que le cavalier attaque à la lance. S'il le désire, le cavalier peut déclencher une attaque d'emmaillotage, mais ne peut alors pas attaquer durant cette phase d'Initiative ballotté en tous sens alors que l'araignée se dandine pour étirer ses fils autour de la victime en une danse fulgurante.

FOR	10	RÉS	8	INT	3
VOL	4	COO	12	PER	5
PRÉ	NA	EMP	3		

Physique : 7**Mental :** 1**Mamel :** NA**Social :** NA**Chance :** 6**Maîtrise :** 0**Armure :** 6 (crin naturel) ou 12

(caparaçon de cuir)

**Initiative :** 4d**Seuils de blessure**

Égratignures	0000	
Légère	000	-1
Grave	000	-3
Fatale	00	-5
Mort	0	

Compétences : Corps à corps 6, Morsure 5 (dommages : 6 + poison), Acrobatie 7, Course 5, Escalade 9, Esquive 5

Faveurs : Sens de la vie**Capacités spéciales :**

- **Poison :** arachnise, Vir. 25, provoque une nécrose des tissus. Cochez une case de blessure toutes les six heures. Pour soigner une victime de l'arachnise, il faut faire un jet de Premiers Soins Difficulté 15 et obtenir un Niveau de Réussite par blessure causée par le poison. Par le biais de la Médecine, la Difficulté n'est que de 10. Un jet réussi de Premiers soins ou de Médecine diminue la virulence de 5 par Niveau de Réussite et autorise un nouveau jet de Résistance. On ne peut faire qu'un jet toutes les six heures, le temps d'attendre les résultats de ses efforts. L'arachnise se conserve mal (durée maximale : 4 jours, jet nécessaire : Manuel + Herboristerie Difficulté 20) et peut se négocier entre 2 et 3 dracs d'argent la dose.

- **Emmaillotage :** l'araignée effectue un jet de Corps à corps contre une Difficulté de 10. Par Niveau de Réussite obtenu, la cible perd une action. La seule façon de se dégager de ce type d'attaque consiste à couper les fils à la dague (1 action par action amputée). On ne peut pas parer une attaque d'emmaillotage, seulement l'esquiver. Si la cible perd toutes ses actions, elle est dans un cocon et se fait automatiquement mordre (-10 à la Difficulté du jet de Morsure).

Plasmhes de corruption

Abominations

Organisation : ces véritables abominations n'existent que dans les plus grandes cités. Elles naissent dans les bas-fonds, généralement dans les égouts où elles se nourrissent des émotions les plus viles des êtres pensants. Chaque crime, chaque délit, chaque acte de violence les rend plus fortes, ce qui accroît leur faculté de corrompre leur entourage. Cette corruption se manifeste par la dégradation de tout ce qui les entoure. L'eau des égouts devient encore plus polluée, les rats encore plus laids et plus féroces. Même la pierre se teinte de gris et la végétation prend des formes torturées. Bien qu'elle n'affecte pas directement les esprits des dragons et des humains, la présence de ces choses tend à aggraver le climat de tension tout autour d'elle. Un individu se mettra plus rapidement en colère, une simple dispute dégénérera en affrontement, etc.

Description : un plasmhe est une masse putride noirâtre qui peut atteindre une taille de deux à dix mètres de diamètre. La chose est visqueuse et sécrète un puissant acide qui dénature tout ce qu'il touche. Après un affrontement contre une telle créature, il vaut mieux jeter tout son équipement et aller se faire examiner par un prêtre pour déceler toute trace de corruption.

Combat : combattre un plasmhe de corruption n'est pas chose aisée. Il faut tout d'abord savoir qu'il en existe un et, généralement, quand cela devient évident, il est déjà trop tard. Ceux qui luttent contre ces horreurs remarquent leur présence à certains indices qu'ils découvrent sur la faune, la flore ou les bâtiments d'une ville.

Une fois que l'on a acquis la certitude qu'un plasmhe est présent dans une région, il faut envoyer les plus courageux combattants pour l'affronter. Les plasmhes de corruption sont totalement invulnérables au feu, à l'acide et au poison. Ils n'ont aucune intelligence et se contentent d'errer à la recherche de nourriture. Une fois détruits, ils se désagrègent lentement. Les effets néfastes qu'ils génèrent disparaissent progressivement au fil du temps.

FOR	6	RÉS	12	INT	NA
VOL	NA	COO	7	PER	8
PRÉ	1 à 15	EMP	NA		

Physique : 7**Mental :** NA**Mamel :** NA**Social :** NA**Chance :** 0**Maîtrise :** 0**Armure :** 0**Initiative :** 3d***Seuils de blessure**

Entaillé (1-30)	0000
Lacéré (31-60)	000 NA
Découpé (61-75)	000 NA
Tranché (76+)	00 NA

Compétences : Cracher

acide 8 (dommages : 5 +

1D10), Pseudopodes corrosifs 9

(nombre : Présence x 2,

dommages : 10 ; effet : dissout 2 points d'armure après

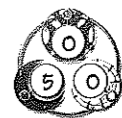
chaque touche ; spécial : par action, le plasmhe peut

attaquer avec tous ses pseudopodes)

Capacités spéciales :

- **Influence fataliste :** le plasmhe provoque un malus égal à sa Présence à tout jet lié aux sentiments coupables, à la résistance aux émotions violentes, déviantes ou perverses. Le plasmhe débute à 1 et croît d'un point toutes les deux semaines. Chaque personne présente dans un rayon de 500 m par point de Présence gagne automatiquement une croix en Fatalité par semaine. Tout dé de Tendence Fatalité conservé dans cette zone fait gagner le double des croix prévues.

- **Acide instinctif :** le plasmhe crache de l'acide dans la direction de toute source de douleur. La zone est de 20 m² sur 3 de haut. Le crachat est automatique et ne coûte pas d'actions. L'acide réduit instantanément l'Indice de protection de l'armure de ses dommages et en inflige la moitié au porteur. Au début du tour suivant, l'armure subit la moitié des dommages initiaux et le porteur un quart. Les dommages de l'acide interdisent toute réparation de fortune. Le plasmhe n'a aucun organe sensoriel précis et ne peut cracher à volonté.



Nécanthropes

Abominations

Organisation : ces êtres atroces sont l'œuvre des Augures Noirs. Ils sont un immonde mélange entre un être humain et un dogue. Les deux créatures n'en font plus qu'une seule et ne connaissent que la

souffrance. Les nécanthropes sont souvent utilisés par les infâmes seigneurs du royaume de Kalimsshar, pour traquer des êtres humains. Ils sont rapides et terriblement féroces. Toutes leurs facultés physiques sont décuplées par l'atroce supplice qu'ils endurent perpétuellement et qu'ils tentent de conjurer quand ils se battent. Personne n'a jamais rencontré ces pitoyables créatures en dehors du royaume de Nadjar. Il est fort probable que toutes celles qui ont essayé d'en sortir ont été massacrées. De toute manière, il est difficile pour elles de vivre en dehors d'un chenil puisqu'elles chercheraient par tous les moyens à mettre un terme à leur existence en se jetant du haut d'une falaise ou en s'attaquant à tout ce qui bouge pour mettre un terme à leurs tortures

Description : la bête a l'aspect général d'un humain mais avec un visage de dogue et un ou deux membres du corps d'un chien. Elle n'a aucun poil, son corps est couvert de bandages suintants, de cicatrices et de plaies purulentes. La chose peut se dresser sur ses deux pattes arrière mais cela la fait considérablement souffrir. Elle reste donc peu de temps dans cette position. Debout, elle peut mesurer jusqu'à deux mètres cinquante de hauteur. À quatre pattes, elle fait plus d'un mètre au garrot.

Combat : leur morsure transmet de terribles maladies et inocule un poison qui ne tue pas sa victime mais la fait souffrir à son tour. En outre, ces créatures sont dotées du pouvoir de transmettre temporairement ce qu'elles ressentent à une victime. La malheureuse est alors submergée par un flot d'images hideuses qui ne fait que traduire la perception qu'ont ces monstres de la vie. La proie souffre aussi bien mentalement que physiquement. Pour ces abominations, la mort est une délivrance et, quand elles meurent, leur dernier cri ressemble toujours à un cri de joie.

FOR	7	RÉS	10	INT	1
VOL	1	COO	9	PER	9
PRÉ	1	EMP	7		

Physique : 7

Mental : 3

Mamel : 3

Social : 1

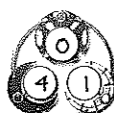
Chance : 0

Maîtrise : 2

Armure : 7

(peau pustuleuse)

Initiative : 4d



Seuils de blessure

Égratignures (5-10) 0000 (tous les dégâts inférieurs à 5 sont ignorés, la douleur n'étant pas assez forte)

Légère	000	NA
Grave	000	-1
Fatale	00	-3
Mort	0	

Compétences : Griffes antérieures 7 (dommages : 16 ; inutilisable si une blessure Grave est cochée, la douleur leur interdisant de se redresser), Morsure 8 (dommages : 7 + poison), Pister 12, Orientation 8

Faveurs : Sens de la vie, Frayeur

Capacités spéciales :

- **Porteur de peste :** à chaque morsure subie, la victime est infectée par la Peste d'automne (cf. livre de base p. 271) et doit effectuer un jet de Résistance.

- **Morsure de douleur :** si la morsure touche avec au moins un Niveau de Réussite, le nécanthrope peut choisir de ne pas infliger le D10 supplémentaire de dommages mais de copieusement infecter sa victime de sa salive maudite. Cette dernière ressent alors des brûlures atroces dans tout le corps et subit un malus de 2 à toutes ses actions pendant une heure par morsure de douleur.

- **Aura de douleur :** toute créature en vue (une par nécanthrope) peut être affectée par les émanations psychiques des nécanthropes. Si le nécanthrope dégage son aura, il passe à 3d d'Initiative. Toute créature ciblée subit un malus de 1 à toutes ses actions par nécanthrope la visant. Si un ou plusieurs nécanthropes sont blessés, le malus est alors égal au malus subi par le plus blessé +1.

Bardes blancs

Vagabond

Organisation : de tous les aspects du Neuvième Dragon, les bardes qui constituent cette mystérieuse "Compagnie Blanche" sont sûrement les plus intimement mêlés au quotidien des habitants de Kor. conteurs, comédiens, danseurs, poètes, les bardes partagent un talent artistique inégalé qui, dévoile les portes des fantômes et des peurs des hommes. Incarnations d'une partie de l'esprit de Kalimsshar, les bardes portent sur la scène du monde les spectacles qu'ils montent, au hasard de leurs voyages, dans le seul but de confronter les spectateurs humains aux fruits de leurs propres doutes.

Description : les bardes blancs sont vêtus de tissus blancs, en multiples costumes. Leur nombre est variable, tout membre qui disparaît le faisant pour laisser la place à un autre, plus approprié pour la prochaine destination. Lorsqu'ils revêtent leurs habits de comédiens, les bardes semblent prendre réellement l'aspect d'un vieil homme aux cheveux blancs, d'une créature de rêve aux formes envoiées, de jeunes baladins athlétiques et fougueux... Mais une fois la scène achevée, ils abandonnent corps, peau et atours de soie pour redevenir des êtres simples, affables, ombres parmi les ombres, simples silhouettes, immatérielles et vaporeuses.

Combat : les bardes seront rarement amenés à se battre, excepté dans le cadre de leurs performances. En cas de combat, ils préfèrent fuir, évitant ainsi de se dévoiler en laissant l'esprit de Kalimsshar se révéler dans toute sa puissance. Ils parviennent d'ailleurs inmanquablement à échapper à leurs agresseurs, quelles que soient les circonstances.

FOR	6	RÉS	5	INT	15
VOL	NA	COO	7	PER	8
PRÉ	16	EMP	14		

Physique : 5

Mental : 9

Mamel : 7

Social : 11

Chance : 0

Maîtrise : 10

Armure : 8 (cuir souple)

Initiative : 4d

Seuils de blessure

Égratignure 000

Légère 00 -1

Grave 00 -3

Fatale 0 -5

Mort 0

Compétences courantes (modulables selon les volontés de Kalimsshar) : Corps à corps 6, Athlétisme 7, Discrétion 8, Esquive 8, Histoire 10, Langage des signes 8, Déguisement 12, Don artistique 12 (théâtre, poésie, danse, etc.), Éloquence 9, Psychologie 10, Séduction 10

Compétences de magie : tout ce que Kalimsshar décide de leur attribuer (à la discrétion du meneur de jeu)

Faveurs : toutes celles décrites dans le livre de base, le livret d'écran et *Les Secrets de Kalimsshar*

Matériel usuel : costumes et matériel de scène et de déguisement, épées courtes, dagues et fléchettes, armures de cuir souple.

Vers putrides

Abomination

Organisation : les vers putrides sont parmi les créatures les plus redoutées de Kor. Conçues, à l'origine, par Kalimsshar pour former une menace naturelle propre à décourager les audacieux fourvoyés sur ses terres, ces vers sont devenus des prédateurs incontrôlables, croissant et grouillant dans tous les marais de Kali et même en dehors de ces terres impies.

Description : les vers putrides sont de gros reptiles longilignes de quatre à sept mètres de long, couverts d'une lourde carapace chitineuse hérissée de longs piquants rougeâtres. Leur corps est extrêmement musculeux et se divise en une douzaine de sections annelées de plus d'un mètre de diamètre. Leur bouche est un scolex articulé hérissé de dents baveuses et de mandibules acérées, capables d'arracher les bras d'un homme d'une simple détente.

Combat : les vers attaquent toujours par surprise, jaillissant des marais dans le dos de leur proie et tentant de les déchieter du premier coup en une attaque brutale. Ils se replient à la moindre opposition et utilisent leur milieu naturel pour tourner discrètement autour de leurs proies et ré-attaquer au bout de quelques tours selon un nouvel angle.

FOR	10	RÉS	8	INT	3
VOL	6	COO	9	PER	7
PRÉ	NA	EMP	NA		

Physique : 9

Mental : 3

Mamel : NA

Social : NA

Chance : 7

Maîtrise : 3

Armure : 14 (chitine)

Initiative : 5d

Seuils de blessure

Égratignure 0000

Légère 000 -1

Grave 00 -3

Fatale 00 -5

Mort 0

Compétences : Morsure 9 (dommages : 18 + infection), Discrétion 12, Esquive 6, Natation 7

Faveurs : Sens de la vie (les vers n'attaquent jamais les morts-vivants)

Capacités spéciales :

Larves de perversion : un personnage mordu par un ver putride est infecté par des larves de perversion grouillant entre ses dents multiples. Il doit immédiatement effectuer un jet de Physique + Résistance contre une Difficulté de 20. S'il réussit, les larves ne parviennent pas à se glisser dans ses blessures et meurent instantanément, étouffées par le sang qui s'écoule de la blessure. S'il le rate, il tombe immédiatement dans l'inconscience, des larves ayant pénétré son corps et parasité son système nerveux. Le personnage reste inconscient durant toute sa métamorphose, qui va durer (2 + Tendances Dragon de la victime) jours. Sa peau va se couvrir lentement de petites écailles noirâtres et de crin sombre. Son esprit va se dissiper et il deviendra rapidement un Corrompu, un être hideux et décérébré, avide de la compagnie de ses congénères et de chair humaine. Seuls les soins d'un Prodige, utilisant le cycle primordial (cf. livre de base p. 122), peuvent arrêter la métamorphose. Il est toutefois possible de tenter la chirurgie humaniste pour extraire les larves. Le médecin effectue alors un jet de Manuel + Médecine contre une Difficulté de 20 + 3 par jours écoulés depuis l'infection. Une seule tentative est possible.

Matériel usuel : -



LES SYRASS

Les Syrass et les tendances

Les Syrass ne sont pas soumis aux Tendances comme les hommes. En effet, rien en eux ne les rattache à l'humain. Leurs scores de Tendance sont fixes et ne peuvent être modifiés, que ce soit par leurs actions ou par leurs jets de dés. Les Syrass jettent le dé de la Fatalité et le dé du Dragon et choisissent celui qu'ils désirent. En magie, leur dé de la Fatalité est utilisé pour leur Sphère de l'Ombre et le dé du Dragon pour les autres Sphères en ce qui concerne les critiques et miracles.

création de presque toutes les races. Mais le plus étrange, ce fut que certains autres Grands Dragons acceptèrent à l'époque de s'entourer de ces créatures malignes, teintées de fatalité, mais dont la loyauté draconique reste un exemple pour toutes les races. En effet, s'ils sont fondamentalement fatalistes dans leur comportement, les Syrass sont des créatures draconiques au plus pur sens du terme. Pour eux, les Dragons, sans exception, sont leurs maîtres et leurs parents. Kalimsshar est, certes, celui qui a fait exister leur race mais les Syrass ne conçoivent pas l'existence comme les hommes.

mentalité

Les Syrass disposent d'une capacité intellectuelle phénoménale, issue de l'esprit même de Kalimsshar.

Premiers êtres vivants créés par Kalimsshar, les Syrass sont pour presque tout le monde des légendes effrayantes, relatives à de sinistres entités sans âge. Il faut bien reconnaître que ces légendes populaires, si elles ne sont pas le strict reflet de la réalité, en sont toutefois bien proches. Les Syrass furent créés par Kalimsshar lorsque celui-ci voulut montrer aux autres Dragons la puissance et le pouvoir qui découlaient de la création de races. La Vie devait être magnifiée et le Neuvième Fils de Moryagorn voulait que des peuples puissent être générés par ses pairs. Il se servit des Syrass comme assistants, agents et artisans lors de la

Ils sont rusés, retors et ne connaissent aucune limite. Car c'est bien là que les Syrass sont monstrueux aux yeux du monde. Les Syrass ne connaissent pas d'émotion, pas de doute, pas de morale, pas de barrière mentale. Leur existence est entièrement axée sur leur tâche et leur "société" n'existe que sur la base d'une hiérarchie figée. Lorsque plusieurs Syrass sont ensemble, il se crée automatiquement une hiérarchie entre eux. Comme ils ne connaissent pas l'ambition, cette hiérarchie ne sera jamais remise en jeu. Cette attitude radicale s'applique en tout. Les Syrass ne reculent jamais devant une difficulté, mais l'abordent avec réflexion. Le temps n'a pas d'influence sur eux, et ils n'hésitent pas à planifier sur des années un plan qui aboutira favorablement.

Rapports aux Dragons

Paradoxalement, ce sont les premiers êtres créés par le Héritier du Destin qui sont les êtres les plus stricts et les plus disciplinés qui soient. En fait, lorsque Kalimsshar les créa, il les modela à l'image de ce que les autres Dragons voulaient inconsciemment voir. Il les fit obéissants, fidèles, travailleurs et inflexibles. Lors de la création des différentes créatures "vivantes" et des Immortels, qui fut la seule collaboration de TOUS les Dragons, les Syrass furent pour bon nombre de Dragons des assistants de rêve. Par la suite, bon nombre d'entre eux retournèrent dans le giron ténébreux de Kalimsshar, mais quelques-uns restèrent fidèles à d'autres Dragons. De ce fait, les Syrass sont perçus avec respect par les dragons, leurs Aînés leur ayant bien expliqué la "perfection" de cette race si obéissante. Ils considèrent seulement qu'il est bien triste qu'une telle puissance réside encore dans les rangs de l'Ombre. Mis à part quelques anciens et les Grands Dragons, plus personne en Kor ne sait qu'il existe des groupuscules détachés. Les Dragons se contentent d'interdire aux humains de s'intéresser à ce sujet, décrété depuis longtemps par Ozyr, "source de tentation inacceptable".

pouvoirs

Nés d'un fils de Moryagorn, les Syrass sont des êtres d'une puissance incroyable. Les Syrass ont tout d'abord un rapport très intuitif aux forces magiques qui sous-tendent le monde. Leurs pouvoirs magiques sont équivalents à ceux des dragons adultes, et ils sont capables de déchaîner la puissance de nombreuses Sphères. Seuls quelques Dragons ont depuis longtemps interdit aux Syrass l'usage de leur Sphère. Pour les autres, leur ancienneté leur garantit une considération bienveillante qui leur permet encore d'en user. Les Syrass sont insensibles au temps. Étant par nature tellement liés au Dragon du Temps, ils ne disparaîtront probablement que le jour où ce dernier périra. Nul n'a jamais vu un Syrass mourir de vieillesse. La mort ne leur est toutefois pas inconnue et ils n'hésitent pas à sacrifier leur existence pour les besoins de leurs plans.

Mentalement, les Syrass sont également liés à Kalimsshar. Ce qu'ils voient, ce qu'ils entendent, peut être également perçu par le Seigneur de l'Ombre. Kalimsshar peut projeter une partie de sa conscience par leurs sens et user de magie, de télépathie ou de parole partout où ils se trouvent. Même les Grands Dragons ignorent cette faculté, dont Kalimsshar use relativement peu souvent, si ce n'est dans les cas où il doit prendre un léger avantage pour aiguillonner ses pairs. Les Syrass sont télépathes, le langage leur paraissant bien trop limité. Ils communiquent à vue et cette cohésion leur permet d'établir instantanément leur hiérarchie intuitive.

vie et organisation

Les Syrass vivent éloignés des communautés humaines, ayant pris soin au fil du temps de dissuader les hommes de les importuner et de cacher leur existence. Les Syrass peuvent vivre dans toutes les conditions climatiques, mais préfèrent les lieux clos, obscurs, souterrains si possible. Ils ont une organisation en maahyuk', sortes de meutes, chaque lieu d'implantation fonctionnant comme un peuple uni. Dans chaque maahyuk', il existe une hiérarchie figée, au sommet de laquelle se trouve un chef, responsable devant Kalimsshar des actes de son maahyuk'. Il donne son nom au maahyuk' et dispose toujours d'un lien privilégié avec Kalimsshar. Les Syrass sont omnivores et ne se nourrissent que le jour du Serpent, n'ayant pas besoin de plus. Ils sont asexués et se reproduisent par scissiparité, un deuxième individu croissant au sein du porteur. La croissance dure plusieurs jours, et les Syrass naissent adultes, avec toutes les connaissances de leur géniteur. Cette reproduction est très rare et ne survient qu'une fois ou deux par siècle. Avec les morts dus aux combats qu'ils mènent parfois, les Syrass ont atteint un équilibre de population qui avoisine les cinquante mille individus à travers le Royaume de Kor.

principaux maahyuk'

Nadjar maahyuk'

Ce maahyuk' est implanté à Nadjar, disséminé au sein de la communauté humaine et dans les profondeurs de la cathédrale de Kalimsshar. Leur dirigeant, Nadjar, serait le premier Syrass créé par Kalimsshar et aurait donné son nom à la Cité du Gouffre. Seuls Kalimsshar et Nadjar pourraient éventuellement parler de cette anecdote s'ils le désiraient.

Les Syrass vivant ici sont les serviteurs directs de Kalimsshar et lui sont utiles dans les nombreuses actions qu'il cautionne dans tout le Royaume de Kor. Leur population s'élèverait à environ dix mille individus, bien que rares soient les humains à en avoir vu un seul...

Naashri maahyuk'

Le plus légendaire des maahyuk'. Il est implanté dans les colossales falaises de la Lande Osseuse et s'étend sur des dizaines de kilomètres de tunnels, de cavernes et de fissures. Rassemblant plus de trente cinq mille Syrass, il ne laisse paraître qu'une population de quelques dizaines d'individus. Nombreuses sont les entrées cachées qui parsèment la Lande. De nombreux dragons de l'ombre vivent avec le maahyuk' et ces entrées leur servent à voyager discrètement sans jamais se montrer. Ces dragons dirigent le maahyuk' selon leurs plans, Kalimsshar laissant ces Syrass à la bonne volonté de ses enfants pour servir d'agents d'élite. Si une guerre d'ampleur venait à se déclarer ou si une attaque majeure devenait nécessaire, Kalimsshar utiliserait ces Syrass comme troupes et n'hésiterait pas à en mobiliser plusieurs dizaines.

Sebnek maahyuk'

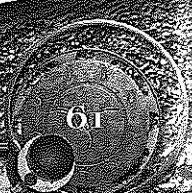
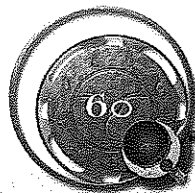
Dirigé par le présomptueux Sebnek, ce maahyuk' est le seul qui soit réellement devenu incontrôlable pour Kalimsshar. S'il ne compte qu'une vingtaine de membres, il est épaulé par de nombreux adeptes du Feu Corrompu. Il semble bien que de nombreux jeunes dragons de l'ombre ou du feu se soient joints à la confrérie et que le maahyuk' cherche à les diriger vers une alliance avec les Seigneurs Ardents. Sebnek est une exception, son contact avec un fragment du pouvoir de Kroryn lui a inculqué certains sentiments personnels comme l'ambition, l'envie et la mégalomanie. Étant le chef du maahyuk', il fait agir ses Syrass dans le sens de ses sentiments même si ces derniers n'y sont pas soumis.

Nirçatt maahyuk'

Ce maahyuk' est un petit groupe fidèle à Ozyr. La Maîtresse des Océans les conserve pour leur incroyable méthode et leurs connaissances colossales. Comptant une centaine d'individus, ce maahyuk' est implanté dans le temple d'Ozyr et n'a jamais été repéré par les humains. Même les discrètes sentinelles de la Loge Théologique ne se sont jamais doutées que dans l'ombre d'où ils montent la garde, de bien plus redoutables gardiens veillent sur eux...

Sok-utt maahyuk'

Ce maahyuk' dispose d'effectifs inconnus, probablement proches de deux ou trois mille. Les Syrass qui le composent sont les fidèles de Nanya et de redoutables voyageurs de l'Éther. Trait d'union sulfureux entre les deux Dragons, ce maahyuk' est chargé de missions mystérieuses au sein de l'Éther.



nypharath

FOR 18 **RÉS** 18 **INT** 12
VOL 14 **COO** 16 **PER** 10
PRÉ 12 **EMP** NA

Physique : 11**Mental** : 8**Manuel** : 8**Social** : NA (7)**Chance** : 3**Maîtrise** : 7**Armure** : 20 (cuir écailleux)**Initiative** : 6d**Seuils de blessure**

Égratignure	0000	
Légère	0000	-1
Grave	000	-3
Fatale	000	-5
Mort	00	

Compétences : Armes d'hast 12, Armes de distance 8, Armes tranchantes 12, Griffes 10 (dommages : 10), Morsure 8 (dommages : 12), Queue 7 (dommages : 8 ; spécial : -5 à la Difficulté pour déséquilibrer), Discrétion 8, Esquive 10, Conn. de la magie 12, Conn. des dragons 14, Histoire 10, Stratégie 8, Artisanat (variable) 8

Compétences de magie : Magie instinctive 9, Magie invocatoire 9, Sorcellerie 9, Sphère de l'Ombre 12, Sphère du Feu 7, Sphère des Vents 7, Sphère des Océans 7, Sphère des Rêves 7, Sphère des Cités 7, Réserve 25

Faveurs : Le parfum de la corruption, Le manteau de l'ombre, Frayeur (Difficulté 20), Vision nocturne

Capacités spéciales : télépathie

Matériel usuel : arme d'hast (hallebarde, voulge ou fauchard), narax, shig

myrindath

FOR 13 **RÉS** 10 **INT** 14
VOL 16 **COO** 20 **PER** 14
PRÉ 15 **EMP** NA

Physique : 9**Mental** : 12**Manuel** : 10**Social** : NA (6)**Chance** : 5**Maîtrise** : 5**Armure** : 15 (cuir écailleux)**Initiative** : 6d**Seuils de blessure**

Égratignure	000	
Légère	0000	-1
Grave	000	-3
Fatale	00	-5
Mort	00	

Compétences : Armes de distance 12, Armes tranchantes 10, Griffes 9 (dommages : 8), Morsure 7 (dommages : 10), Queue 6 (dommages : 6 ; spécial : -5 à la Difficulté pour déséquilibrer), Discrétion 14, Esquive 12, Conn. de la magie 14, Conn. des dragons 15, Histoire 12, Artisanat (variable) 8

personnalité

shig

Arme tranchante

Le shig est un puissant gantelet de métal garni de pointes aiguës. Il se porte au poing et contient une force magique considérable. Aucun homme ne peut porter un shig ou le toucher, son poids, sa forme et sa magie le rendant mortel. À chaque action, un homme qui touche un shig doit cocher une case de blessure et perdre un point de Caractéristique (déterminé au hasard).

Poids 3
 Init. +3
 Act. 1
 Dommages For +12 +1D
 Spécial Toucher de l'Ombre*

* La victime effectue un jet de Résistance + Volonté Difficulté 20 pour ne pas perdre un point de Caractéristique (déterminé au hasard).



Compétences de magie : Magie instinctive 12, Magie invocatoire 12, Sorcellerie 12, Sphère de l'Ombre 14, Sphère du Feu 10, Sphère des Vents 10, Sphère des Océans 10, Sphère des Rêves 10, Sphère des Cités 10, Réserve 35

Faveurs : Le parfum de la corruption, Le manteau de l'ombre, Frayeur (Difficulté 20), Vision nocturne

Capacités spéciales : télépathie

Matériel usuel : javelots (4), narax, shig



crinoth

FOR 12 **RÉS** 16 **INT** 18
VOL 14 **COO** 10 **PER** 12
PRÉ 20 **EMP** NA

Physique : 8**Mental** : 12**Manuel** : 7**Social** : NA (12)**Chance** : 0**Maîtrise** : 10**Armure** : 25 (cuir écailleux)**Initiative** : 5d**Seuils de blessure**

Égratignure	00000	
Légère	0000	-1
Grave	000	-3
Fatale	000	-5
Mort	00	

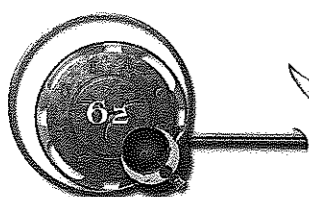
Compétences : Armes d'hast 7, Armes tranchantes 9, Griffes 7 (dommages : 9), Morsure 6 (dommages : 12), Queue 6 (dommages : 8 ; Init. -2 ; spécial : -5 à la Difficulté pour déséquilibrer), Discrétion 6, Esquive 7, Conn. de la magie 14, Conn. des dragons 16, Histoire 14, Artisanat (variable) 10, Diplomatie 12

Compétences de magie : Magie instinctive 10, Magie invocatoire 10, Sorcellerie 12, Sphère de l'Ombre 12, Sphère du Feu 10, Sphère des Vents 10, Sphère des Océans 10, Sphère des Rêves 10, Sphère des Cités 10, Réserve 30

Faveurs : Le parfum de la corruption, Le manteau de l'ombre, Frayeur (Difficulté 20), Vision nocturne

Capacités spéciales : télépathie

Matériel usuel : Arme d'hast (hallebarde, voulge ou fauchard), shig



LES IMMORTELS

Jyr

La haine qu'éprouve Jyr à l'encontre des Dragons ne s'est pas tarie, mais son obnubilation malade l'a considérablement éloigné de l'affection première qu'il entretenait pour le genre humain et sa si touchante fragilité. Pendant de longues années Jyr a appris des hommes et s'est intéressé aux passions fugitives meublant leur courte vie. Se prenant au jeu de la politique, il est devenu l'éminence grise de plusieurs factions rebelles et fut le moteur discret d'escarmouches comme de guerres.

Puis l'Inquisition a fini par ramper jusqu'à lui. Protecteur de certains mouvements extrémistes du courant humaniste, Jyr s'est retrouvé acculé. Afin d'éviter une guerre ouverte et une exposition prématurée, il n'a pas hésité un seul instant à sacrifier des groupes entiers à sa cause, faisant d'eux des martyrs plutôt que des victimes. Jyr a donc embrassé pour un temps la politique des Inquisiteurs, favorisant certains massacres dans le sud de l'Empire Nésora, accentuant la notoriété de leur violence afin de pousser le peuple à la révolte. La tension s'est accrue entre les cités draconiques et l'Empire Nésora. À l'heure actuelle, la gestion de cette situation est encore affaire de diplomates, mais beaucoup de fanatiques dévoués à la cause des Dragons aimeraient profiter de ces récentes victoires sur des bastions humanistes pour éradiquer ce pays hérétique. D'un autre côté, l'empire ne tient absolument pas à se laisser faire. Il suffirait de peu de choses pour que la situation dégénère véritablement et replonge Kor dans un affrontement fratricide et sanglant.

Fort heureusement, au sein même de l'Inquisition quelques esprits éclairés se sont rendus compte que quelque chose de louche se tramait. Suivant les événements de ces dernières années, un ordre très discret de représentants de toutes les castes

de Kor est parvenu à la conclusion que quelqu'un manipulait le cours des événements pour enflammer le royaume et qu'il ne s'agissait pas de dragons, pas même de Kalimsshar. Jyr a fui l'Empire Nésora pour détourner l'attention de sa personne.

Après son cuisant renvoi de la part de Khy, sa foi en l'humanité se changea en mépris pour ces êtres capables de tant de servitude et d'ignorance à l'égard de leurs créateurs. Se retrouvant plus seul que jamais, Jyr commença à délirer. Des sentiments contradictoires divisèrent son esprit. Une partie de lui se retrouve maintenant impuissante, chargée du fardeau de l'exclusion - tandis qu'une autre partie, dégoûtée par sa propre faiblesse, déclenche des crises de fureur destructrice. Jyr a perdu la trace de sa bien-aimée Sercya et ne parvient plus à rétablir de lien télépathique. Un jour d'errance, pris de folie furieuse il déchaîna imprudemment les éléments, attirant l'attention des Dragons. Alors que les puissantes ombres reptiliennes se dessinaient sur l'horizon, Jyr se réfugia dans les sables de Myriand pour se cacher et parvint jusqu'aux vestiges préservés de la cité.



Il y rencontra Dwan-Tereg, estropié et rendu fou par la sanction de Brorne à son encontre. La haine commune des Grands Ailés rapprocha les deux parias. Jyr découvrit le peuple survivant dans le secret des sables et lui apporta son enseignement. Nourris par la folie de leur seigneur draconique, la population grandissait dans une terreur mêlée de haine, une décadence forte et perverse qui séduisit Jyr. La vie était si dure dans la Myriand ensevelie, gorgée de magie, que seuls les plus forts survivaient. Tereg permit à Jyr de se nourrir sur Dwan dont l'âme était sa prisonnière depuis une blessure fatale reçue lors du séisme provoqué par Brorne.

À l'heure actuelle, Myriand est en train de devenir un bastion secret de l'Humanisme. Jyr et ses sbires attisent les foyers de la révolte à travers Kor et lorsque les conflits auront embrasé tout le royaume, Dwan-Tereg fera resurgir sa cité hors du désert pour porter le coup de grâce à l'empire draconique !

Sercya

Pendant des siècles, Sercya s'est laissée dépérir dans l'île de Jaspur. Tapie dans sa tanière secrète, son incroyable aura de Fatalisme a sournoisement et irrémédiablement teinté l'île d'une perversion innommable. Pendant quelques décennies, partageant les ambitions humanistes de son amant, elle tenta d'organiser des réseaux depuis sa retraite et sa cour s'enrichit rapidement de dizaines d'âmes serviles. Mais le chaos jasporien dont elle était à l'origine frappa jusqu'à son entourage dans des proportions inimaginables, rendant impossible les actions cohérentes et discrètes que réclamaient ses plans humanistes. Sercya semblait condamnée à régner sur un troupeau de larves, les mains liées par des pulsions qu'elle ne pouvait contrôler.

Se réfugiant dans la méditation, Sercya se mit à parcourir les étendues à mi-chemin entre rêves, cauchemars et réalité dans la seule quête d'un réconfort. Partout où son esprit voyageait, aucune merveille n'était plus capable de lui rendre un sourire. Alors, dans un dernier espoir, Sercya chercha à rencontrer la Chimère au cours de l'une de ses pérégrinations aux confins de son domaine onirique. Nenyta fut surprise par l'attitude presque craintive de cette pauvre créature désemparée et recueillit la tristesse de son âme ainsi mise à nu. À la fin, Sercya se tourna vers son interlocutrice inattendue, implorant cet instinct maternel qu'elle connaissait pour lui demander de l'aider à réaliser le seul rêve qui lui tenait à cœur. Mais Nenyta baissa les yeux, impuissante à satisfaire sa demande.

Devant cet ultime refus, Sercya, le cœur à nouveau déchiré, quitta le royaume des rêves. Ses pieds nus foulèrent la terre de Kor pendant les longues années d'une errance vaine et désespérée. Un beau jour, tandis qu'elle cheminait vers le Royaume des Fleurs, elle fut attirée dans une clairière par une aura jusqu'alors inconnue. Piquée dans sa curiosité comme cela ne lui était pas arrivé depuis une éternité, Sercya écarta les branches des arbres pour découvrir son enfant : un nourrisson abandonné, à son image, au visage empreint de toute la majesté de

l'innocence. L'émotion qu'elle ressentit provoqua un raz-de-marée de jouissance tel que la végétation alentour se mit à croître démesurément, la flore s'épanouissant dans l'instant et se sublimant comme jamais. Son enfant était là dans un berceau végétal, fragile et attendrissant comme un humain, n'attendant que le sein de sa mère. Touchée au plus profond de son âme, Sercya fit sien ce bébé, sans se douter un seul instant qu'elle venait de découvrir un fragment de la Bête qui avait failli terrasser Nenyta... et tandis qu'elle s'éloignait sereinement de la clairière, portant son "enfant" dans ses bras, l'explosion de vie s'éteignait déjà, ne laissant qu'une mare noire et putréfiée irradiant la corruption.

Ce formidable déploiement d'énergie n'échappa pas à la vigilance de Kalimsshar et de Nenyta, mais le temps qu'ils parviennent sur les lieux, Sercya s'était déjà envolée et était retournée dans un anonymat impénétrable. Nenyta parla à son frère d'Ombre de la conversation qu'elle avait eue avec l'Immortelle et ils ne mirent pas longtemps à comprendre ce qui venait de se passer. Conscients de l'extrême danger qui guettait Sercya, ils se promirent de mettre leurs efforts en commun pour la retrouver et la débarrasser de l'emprise néfaste du fragment.

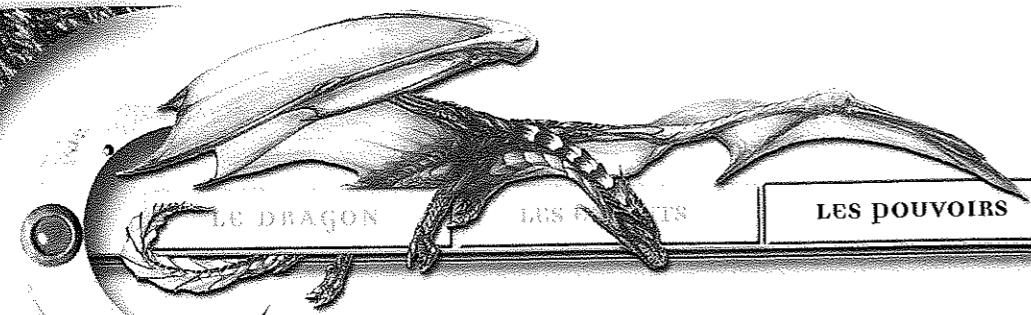
Dévorée et aveuglée par l'influence impérieuse de la bête, Sercya n'est plus capable de distinguer les contours de la réalité qu'elle façonne selon son instinct destructeur, s'imaginant que le monde entier en veut à son fils. Perdant chaque jour un peu plus pied avec la réalité, elle est déjà à l'origine de massacres atroces et sa soif de violence paraît inextinguible.



“Le premier jour, je t’ai ouvert les yeux, comme à un nouveau-né. Tu me cherchais, je devais t’offrir ce que tu recherchais. Tes progrès visibles m’en dirent long, lorsque j’ai enfin accepté d’ouvrir quelques portes de ton esprit. Maîtriser la Sphère de l’Ombre t’épanouissait, et j’ai vu comme tu te plaisais à ce jeu. Alors comment aurais-je pu résister ! Tu acceptais mes dons. Comme un enfant, je t’ai appris à te contrôler, à jouer avec ton ombre en la rendant fausse, à tromper les autres sur ton apparence. Ta volonté permettait de satisfaire les moindres désirs. Les personnes à tes pieds, comme cela pouvait être simple ! Il suffisait que tu les modifies, comme l’argile la plus souple, et que tu en extraies ce que tu souhaitais. Comment pouvaient-ils savoir que cela provenait de toi ! Ta ruse t’a toujours rendu invisible, et tu le devins réellement lorsque je t’ai donné le don. Kalimsshar t’avait repéré car une telle rapidité d’apprentissage l’étonnait. Nous partagions ensemble cette fierté. Obtenir enfin les secrets de notre maître fut ton cadeau le plus précieux. Comme j’ai pu aimer te voir renverser le cours des événements, apporter le chaos quand les Syrass t’en donnaient l’ordre ! J’ai joué de t’envoyer sur les terres maudites des frères, afin que tu leur apportes de rudes épreuves, leur démontrant la valeur de la Fatalité qui permet au Royaume de Kor de ne jamais perdre sa substance ! Tu es devenu guerrier, combattant, mage atroce aux immenses pouvoirs. Chevauchant les terres du royaume comme une apparition, répandant le doute et la soumission. Puis Kalimsshar t’offrit alors ce que tu désirais le plus. Le cœur du temps. Ouvrir tes mains et dessiner sur la peau de tes adversaires d’infâmes rides, de nombreuses ecchymoses, effriter aussi les os à l’intérieur de leur corps, ou tirer sur les veines comme un élastique et les faire claquer, céder, et répandre leur sang ! Et moi, je riais, et t’accompagnais, ayant partagé ton souffle de vie. Le jeu a peut-être été trop loin. Est-ce toi, imbécile, qui fut maladroit, pour te laisser avoir si facilement ? Je te revois mourir, encore et à chaque fois, ne voyant plus de toi que tes poignets sans mains, tes genoux déboîtés, tes côtes arc-boutées hors de ta peau, ton cœur mis à nu. J’ai perdu ce souffle que je t’avais cédé. Je ne respire plus, frère, je ne médite plus, tout tourne en moi, pensées et émotions sans que rien ne cesse. Approche donc, heure de la mort. Approche, puisque je n’appartiens plus à rien.”

LES POUVOIRS DE L'OMBRE





LA SPHÈRE DE L'OMBRE

LES DRAGONS et la création de la vie...

Les Dragons n'ont pas tous compris de la même façon le concept de vie et d'existence. Kezyr fut le premier, car son besoin de perfection l'avait fait s'interroger sur les Dragons eux-mêmes et la perfectibilité de leur existence. Mais après avoir créé Khy de façon solitaire, il pensait avoir échoué et se persuada de l'impossibilité de la réussite totale par la Vie. Il se focalisa alors sur la matière et l'inerte, plus simples à perfectionner. Heyra fut la plus grande créatrice, mue par l'envie et la curiosité de la diversité. Kalimsshar dut simplement provoquer chez elle et chez les autres Dragons la conscience de cette capacité de création.

La Sphère de l'Ombre est la forme de magie la plus crainte et la plus redoutée de tout Kor. Variée dans ses effets et terrible dans son application, ses résultats sont aussi implacables que le temps qui passe. La Sphère de l'Ombre regroupe des énergies liées à de nombreux domaines : la mort, la vie, le temps et les sentiments. Cet assemblage a toujours choqué ses détracteurs, que ce soit par ses mélanges contre nature ou par son étendue. Pour Kalimsshar, qui en est le maître incontesté, il n'y a de puissance dans la Sphère de l'Ombre que parce qu'il n'y a pas de moyen de la contrôler. On peut l'utiliser, la canaliser, mais jamais en devenir le maître. Depuis le premier doute, le premier sursaut ensommeillé de Moryagorn, la Sphère de l'Ombre a existé aux frontières du savoir tolérable par la raison. Dépasser cette limite, c'était prendre conscience d'incapacités que les Dragons cachaient aux hommes dans un vain espoir de les voir rester aussi purs qu'eux.

philosophie et aspects de l'ombre

Vaste domaine, la Sphère de l'Ombre comporte plusieurs aspects, tous liés. Le doute primordial de Moryagorn libéra un flot d'émotion, de forces et de pulsions incontrôlables. Lorsque Kalimsshar ouvrit les yeux, il était composé de ténèbres agglomérées et assemblées par la gangue de ces sentiments. Il comprit alors la peur de son Père : qu'à un

" De Moryagorn vinrent les Ténèbres du Sommeil, Des Ténèbres vinrent la Peur et le Doute, De la Peur vint la possibilité de la Fin, De la Fin vint le Temps, Du Temps vint la Mort, Et de la Mort vint la magnificence de la Vie."

- Premier mantra des Ténèbres

moment, tout s'arrête et qu'un échec scelle la fin de cette époque qu'il avait créée pour les Étoiles. Même s'il ne comprit pas ce que signifiaient les Étoiles, Kalimsshar vit alors en un instant le fil tenu qui se déroulait impitoyablement vers ce moment d'échec, quelle que soit sa distance. Le Temps était né car Kalimsshar l'avait compris. Mais avant ce néant par-delà le fil, il y aurait un temps où tout devait exister et où la vie devait triompher.

Kalimsshar règne sur un domaine colossal, en proie aux plus immenses responsabilités si l'on omet celles de Moryagorn. Il doit se montrer assez dynamique pour que les autres Grands Dragons continuent à agir, à créer, à détruire et à faire évoluer le monde. La Sphère de l'Ombre offre à Kalimsshar les moyens de sa mission et par son apprentissage, ses fidèles ont accès à des pouvoirs terriblement variés.

La Vie est une force motrice, quelle que soit son réceptacle. Que Heyra ait choisi de la magnifier dans la Nature n'est qu'un de ses aspects. Tous les Dragons peuvent créer la Vie, que ce soit une vie élémentaire, magique, organique ou éthérée. Ainsi, tous les adeptes de la Sphère de l'Ombre apprennent à promouvoir la Vie pour le changement et la diversité. Jamais la Vie ne sera donnée pour la Vie. Elle ne sera toujours que le moyen de retarder la mort afin d'achever son destin.

La Mort est le pendant de la Vie. Pour beaucoup, c'est la fin de tout, le moment où le corps est incapable de continuer et que l'esprit subit sa propre destruction. En fait,

pour les adeptes de l'Ombre, la mort n'est que le moment où l'esprit va se dissocier du corps car leur collaboration ne sera plus jamais fructueuse. Le corps disparaîtra alors en devenant la source d'une nouvelle forme ou en maintenant une autre vie. L'esprit perdra tous ses souvenirs, redevenant une force qui animera un jour un nouveau corps. D'ici là, il rôdera aux frontières de la réalité et pourra parfois devenir un serviteur temporaire. En ce sens, les Fatalistes croient à la réincarnation, mais toujours en termes d'âme motrice et non d'âme évolutive. Pour eux, la vie est une énergie constante et inaltérable. Elle fut créée par Moryagorn, elle fut domptée par les Dragons, mais jamais elle ne fut augmentée ou réduite. La Vie est ainsi faite que si elle apparaît quelque part, elle doit disparaître ailleurs.

Le Temps est dès lors l'aspect évident de la philosophie de la Sphère de l'Ombre. Rien ne stagnera, tout évoluera car il y aura toujours une création pour une destruction. Dans la magie de l'ombre, le rapport au Temps est rare, mais philosophiquement indispensable. Il faut toujours agir dans le sens de la modification, car si la stagnation venait à s'installer, le Temps serait bloqué, l'équilibre voulu par Moryagorn s'écroulerait, ce qui signifierait le réveil de l'Être Primordial et la fin du monde de Kor.

Par ces trois notions, la Sphère de l'Ombre donne déjà accès à des pouvoirs considérables. Mais au-delà, c'est la capacité de l'Ombre à créer la peur qui renforce encore sa force. Comme Moryagorn l'a connu, les hommes sentent la peur à l'approche de l'Ombre et c'est pour eux un moteur puissant. Kalimsshar décida donc de façonner sa Sphère pour qu'elle tire son pouvoir des émotions qu'elle provoque. Outre la peur, il vit que les autres émotions pouvaient être formidablement stimulantes et il inclut leur manipulation dans la magie de l'ombre.

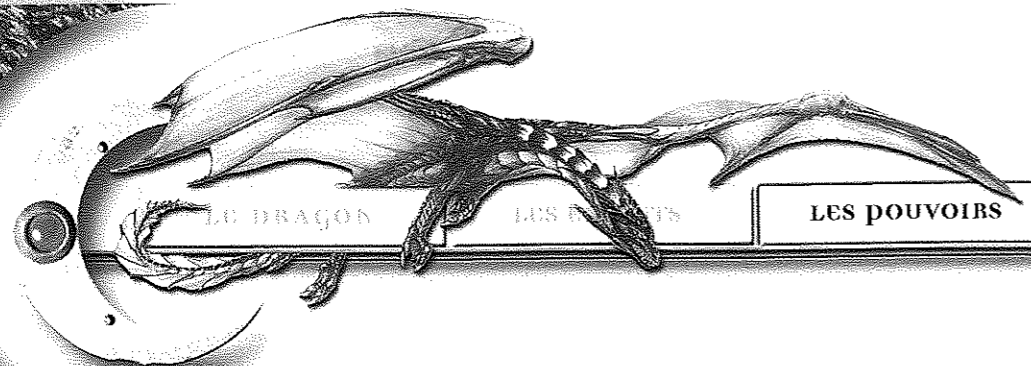


Les mages de l'ombre

philosophies Vu la diversité des notions présentes dans la Sphère de l'Ombre, ses adeptes possèdent des philosophies bien différentes selon leurs aspirations. Pour la majorité ce sont des adeptes de la Fatalité et des êtres à la mentalité tourmentée, instruits par les dragons de l'ombre dont ils se seront fait remarquer. Toutefois, il en existe une poignée qui pratiquent la magie de l'ombre avec des intentions relativement tolérantes, l'ayant souvent apprise de mentors peu avisés. Pour ces derniers, la

LES DRAGONS et la création de la vie... (suite)

Lorsque les Édits furent promulgués, Kalimsshar tenait beaucoup au quatrième. S'il semblait juguler la création et la variété, il était en fait indispensable. Il obligeait les Dragons à motiver l'évolution par l'influence sur l'Homme. En raison de son origine commune aux Neufs Dragons, il était pour Kalimsshar la quintessence de la potentialité. Il l'avait rendu mortel pour lui donner la ferveur et induire en lui l'évolution. Il était donc temps de juguler la diversité par la création anarchique. C'est pour cela qu'il cautionna cet Édît, sachant très bien que comme toute règle, il serait transgressé et que ces écarts assureraient un renouvellement suffisant sans qu'il soit envahissant...



compréhension de la Sphère et de sa philosophie profonde est bien maigre. Les dragons de l'ombre pourchassent ces mages autodidactes, qui ne voient généralement dans la Sphère de l'Ombre qu'une force et non une philosophie globale. Les Autocrates, comme on les nomme, sont malvenus à Kali et souvent torturés puis exécutés.

La magie de l'ombre donne pouvoir sur la Vie. Mais ses utilisateurs ne la séparent jamais de la Mort, qui est pour eux un pendant indispensable. Sans la Mort, la Vie ne vaut rien. Elle est vide de sens et sans valeur. Il ne faut pas attendre d'un mage de l'ombre qu'il puisse prodiguer les bénéfices de la Vie sans rappeler l'inéluctabilité de la Mort. Pour eux, c'est un devoir sacré et quasi-religieux. À l'inverse, leur immense majorité n'utilise ses pouvoirs sur la Mort que pour rappeler aux vivants les bienfaits de la vie. Il existe des extrémistes, d'un côté comme de l'autre, mais qui sont souvent durement rappelés à l'ordre par le dragon qui les a initiés.

Le pouvoir sur le Temps que certains mages osent utiliser est un autre aspect de la Sphère. Ces audacieux sont des êtres stables et avertis de la portée de leurs actes. Ce sont des philosophes, des théoriciens qui n'ont pas grande influence sur la caste noire, bien qu'ils puissent en fait en être les chefs les plus sages.

La maîtrise des émotions est un aspect plus récent de la Sphère. Souvent puissantes, les émotions sont un formidable moyen de pression qui donne souvent à leur utilisateur une vision supérieure de sa condition. C'est la voie la plus dangereuse. À force d'utiliser l'Ombre pour modifier l'esprit des autres, elle se transforme en nécessité pour le mage, en filtre dont ses adeptes ne peuvent se passer. En agissant sur la psyché des autres, la leur devient dépendante de cette impression de pouvoir qui masque leurs propres faiblesses.

Place dans la société

Pour l'habitant de Kor, un mage de l'ombre est toujours un être malfaisant, pervers et destructeur. Cette réputation vient des plus vindicatifs et des plus démonstratifs d'entre eux. L'Inquisition et ses nombreux alliés en font d'ailleurs une généralité, ce qui permet de brandir un épouvantail suffisant pour éviter au peuple de douter de la sagesse des

Dragons. Mais pour le pauvre bougre de Kali, le mage de l'ombre n'est pas un fléau. C'est le porte-parole de leur seigneur, celui qui a été choisi par ses fils, leur seul recours magique, celui qui peut les soigner et les aider. Sortis de Kali, les mages fatalistes se gardent bien de montrer leur appartenance à la caste noire. Ils troquent leurs bracelets contre ceux d'autres Sphères qu'ils maîtrisent, n'hésitant pas à les réduire ou même à ne pas les porter. Leurs sorts sont alors utilisés discrètement et sans témoins. Il est de coutume pour les novices de la caste noire d'entendre cette phrase de leurs instructeurs : " Pour l'un d'entre nous qui se laissera emporter et découvrir par les esclaves des Dragons, cent d'entre nous vivront paisiblement à leurs côtés sans jamais être soupçonnés... "

Organisation interne

Les mages de l'ombre n'ont pas une hiérarchie très stricte. La caste noire des mages regroupe les Augures Noirs, qui sont des mages par vocation, et les Adeptes, qui sont les Élus portant La marque de l'Ombre (cf. la Faveur du même nom, p. 251 du livre de base). On les regroupe souvent sous le nom de mages de l'ombre. Les Augures Noirs sont les décideurs politiques formant l'architecture administrative de la caste. Ce sont les instructeurs et les seuls citoyens permanents. Les Adeptes sont des membres rattachés, non sédentaires, qui s'impliquent peu dans la politique de la caste. Tous les mages de l'ombre sont donc soit des Élus de l'Ombre soit des mages instruits par les enfants de Kalimsshar (et porteurs eux aussi de La marque de l'Ombre). Il en résulte à la fois une forme d'élitisme et une grande diversité de styles, car la majorité des membres ne sont pas affiliés qu'à elle.

S'il est assez aisé de progresser en puissance pure, il n'en va pas de même pour l'accession aux postes officiels. Un Augure Noir puissant n'obtiendra pas toujours le respect de ses pairs. Parvenir au moindre poste de la caste est un jeu mortel de traîtrises, de meurtres, de mensonges et de mésalliances. Bon nombre d'adeptes préfèrent ne pas s'engager dans ce jeu, dont les récompenses sont toutefois en rapport avec la terrible pression et les innombrables dangers qui le jalonnent. Ils laissent aux Augures Noirs les affaires de cette compétition. Lors de ces affaires politiques, les dragons liés aux mages n'interviennent pas, considérant que leurs Élus doivent assumer seuls leurs ambitions.

Du fait même de ses attraits et de sa lente infiltration dans les rangs draconiques, la magie de l'ombre coupe ses pratiquants de leurs confrères. Il n'y a guère qu'en Kali que les titres importent. Hors de ces noires terres, le mage n'est qu'un agent infiltré, qui ne pourra se vanter devant personne du moindre titre.

L'Apprenti

Le jeune mage porte le nom de Profane. Il constitue un infime élément d'une cohorte de jeunes mages souvent avides de savoir. Les Profanes ne reçoivent pas beaucoup d'enseignements ; il leur incombe la tâche de libérer leur esprit du carcan de ses limites supposées. Les Profanes recherchent avidement les conseils des mages plus expérimentés et sont prêts à tout pour entrer dans leurs bonnes grâces. La compétition est féroce et il n'est pas rare de voir des Profanes composer des groupes pour progresser et faire pression sur les autres étudiants isolés. La mort est aussi un moyen d'éviter qu'un autre ne vous vole un secret et les morts sont courants chez les Profanes.

La Sphère de l'Ombre doit être de 3, en plus des obligations inhérentes au premier Statut.

L'Initié

L'Initié porte le titre de Prêcheur. Il a réussi à s'extirper de la masse inculte des Profanes pour devenir un mage relativement compétent. Les Prêcheurs sont souvent porteurs de nombreuses illuminations qui sont autant de défauts des croyances draconiques. Les Adeptes les plus incultes s'adressent souvent à eux pour obtenir un enseignement de base sur les voies de l'Ombre. Le Prêcheur est souvent envoyé en Kor afin de confronter ses convictions aux " erreurs " draconiques et juger de la puissance de sa foi. S'il parvient à effectuer un voyage initiatique assez conséquent, voire à semer les premières graines de sédition chez certains citoyens, il peut alors être accueilli par ses pairs et devenir un Augure. La Sphère de l'Ombre doit être de 5, en plus des obligations inhérentes au deuxième Statut.

Le Mage

Arrivé à ce degré de puissance, le Mage prend le nom d'Augure. Il est alors reconnu comme un occultiste compétent et dépositaire d'un savoir déjà considérable. Il obtient un prestige notable dans l'Ordre Noir et sera souvent considéré comme un instructeur

intéressant pour les meilleurs Adeptes. Il commence à devenir un élément politique potentiel et retrouve une ambiance de compétition et d'intrigue comparable à celle existant parmi les Profanes, mais infiniment plus mortelle et servie par des moyens bien supérieurs...

La Sphère de l'Ombre doit être de 7, en plus des obligations inhérentes au troisième Statut.

Le Grand Mage (ou Archi Mage)

Le Grand Mage prend le titre d'Annonciateur. Il est alors considéré comme une sommité dans l'Ordre Noir et ses expériences personnelles sont souvent uniques et riches de terribles enseignements. Nombreux sont les Annonciateurs qui refusent les titres et postes officiels, cherchant souvent à s'exiler ou à ouvrir une Fosse ou une autre école dans un lieu tranquille. Toutefois, environ un quart d'entre eux continuent de se lancer dans la course au pouvoir et subissent alors une terrible pression, venue à la fois des Augures ambitieux, des autres Annonciateurs mais aussi des Oracles peu désireux de se voir évincés.

La Sphère de l'Ombre doit être de 8, en plus des obligations inhérentes au quatrième Statut.

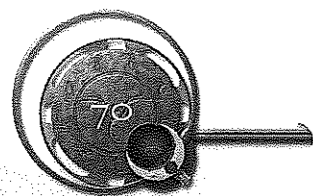
Grand Maître

Les Augures Noirs de ce Statut portent le nom d'Oracle. Il existe de très nombreux Oracles, mais aucun ne peut se vanter de commander à l'ensemble de l'Ordre Noir. Il convient en général de distinguer deux types d'Oracles : ceux qui sont restés dans l'Ordre et qui sont devenus très puissants et incroyablement retors pour avoir atteint un tel Statut, et les Oracles qui se sont retirés. Ces derniers ont acquis un savoir suffisamment incroyable pour que les Oracles, un dragon ou Kalimsshar lui-même les élèvent à ce rang prestigieux. Bien peu se vantent de leurs expériences, trop souvent impossibles à décrire.

La Sphère de l'Ombre doit être de 9, en plus des obligations inhérentes au cinquième Statut.

Les écoles de magie

Les écoles de l'ombre sont des lieux de ténèbres. Que ce soit par discrétion pour perdurer au sein des nations draconiques ou par principe, ces académies sont toujours installées sous terre, dans des lieux difficilement accessibles. Hors de Kali, la discrétion est primordiale. Les sanctuaires magiques sont





donc toujours cachés et même les fidèles ont des difficultés à les trouver. Il n'y a pas de coutume de taille ou de style. Certaines sont de simples caves aménagées en lieu de culte où les adeptes se retrouvent pour étudier et prier, alors que d'autres sont de véritables petits villages troglodytes où les adeptes peuvent vivre en permanence. Les bougies, le suif et les lampes à huile sont chichement disposées.

Dans Kali, les écoles ont pignon sur rue et sont toutes des lieux de culte et d'étude administrés par les Augures Noirs. Il en existe de nombreuses dans chaque ville, de nombreux Augures de haut rang s'installant avec leurs novices pour créer de nouveaux cercles d'étude. Ces écoles sont souvent assez grandes et logent les mages y étudiant. Le style de vie varie du tout au tout, dépendant uniquement de l'Augure Noir dirigeant. Certaines écoles sont des sanctuaires oppressants, humides, entretenus par des laquais morts-vivants, où la vie peut être ponctuée de

prières, de cérémonies interminables et de séances de travail proches de la torture. Mais d'autres sont des lieux désinvoltes, où chacun mène son travail à son gré et se trouve libre de ses mouvements.

Les fosses

Les Fosses sont les écoles les plus nombreuses et les plus connues. Ce sont les seules implantées en dehors de Kali. On y enseigne la Magie instinctive, rapide à maîtriser et demandant peu d'installations. Ce sont de petites structures, où les esclaves sont souvent utilisés comme cobayes et où les Adeptes passent quelques semaines pour se perfectionner ou apprendre de nouveaux sorts.

Les gouffres

Les Gouffres sont les plus dangereuses et les plus terrifiantes de toutes les écoles. On y enseigne la Magie invocatoire. Ces écoles font prévaloir de longs moments de méditation afin de bien anticiper les forces que le mage va

mettre en œuvre. On dit souvent que les corridors de ces écoles sont autant de passages béants vers des Eeries d'Ombre dont pourraient émerger de terribles créatures. Les invocateurs de l'Ombre sont souvent des êtres aux aguets, toujours méfiants envers leur environnement en souvenir de leurs moments de solitude dans ces couloirs sombres, hantés par des bruits inquiétants.

Les abîmes

Les Abîmes sont des écoles surprenantes. Que ce soit par les arts qui y sont pratiqués ou par la diversité de ses membres, les surprises sont nombreuses. On y enseigne la sorcellerie et nombreux sont les artisans à les fréquenter dès qu'ils ont réussi à s'attirer les faveurs d'un dragon de l'ombre. La discipline y est lâche, la connaissance se basant plus sur de difficiles expériences individuelles que par des règles systématiques. C'est en effet dans les Abîmes que l'on trouve les mages les plus endurcis, capables des idées les plus insensées et des sacrifices personnels les plus ultimes. La scarification, l'automutilation et l'expérience de la douleur sont en effet pour eux de puissantes Clés...

pour le personnage

Après ces considérations sur la Sphère de l'Ombre, la philosophie de ses adeptes et les écoles où elle s'enseigne, voici les informations nécessaires à son utilisation en jeu. Vous trouverez ici les différentes carrières présentes au sein de l'Ordre Noir des mages, leurs Avantages, leurs Compétences particulières et de nombreux sorts pour les incarner.

Tout ce nouveau matériel doit être approuvé par votre meneur de jeu avant d'être utilisé pour éviter un éventuel décalage entre personnages d'un même groupe. Sachez aussi que si votre MJ peut accepter de nouveaux traits en votre faveur, les mages de l'ombre sont affectés par des limitations qu'il peut aussi imposer.

Particularités des mages de l'ombre

Attention, la Sphère de l'Ombre et les sorts qui en dépendent ne peuvent normalement être acquis que par les magiciens disposant de La marque de l'Ombre (cf. Faveur du même nom, p. 251 du livre de base). Qu'ils l'aient obtenu par le biais d'un Lien d'Ombre ou par un Avantage à la création (ce qui

implique alors une instruction durant l'enfance), ils doivent avoir montré des aptitudes pour cette magie particulière. Mais certains mages peuvent aussi s'être aventurés sur les voies tortueuses de l'Ombre par d'ambitieuses recherches personnelles. Ceux-ci sont connus sous le nom d'Autocrates. Les Autocrates sont officiellement interdits par la caste noire des mages et n'en sont pas reconnus. Les Autocrates doivent impérativement posséder le Désavantage suivant.

Nouveau désavantage

Autocrate (5)

Le personnage est un utilisateur autodidacte de la Sphère de l'Ombre. Il peut avoir acquis ce savoir par l'étude de livres interdits subtilisés à des mages de l'ombre, ou pire, avoir rencontré un mage de l'ombre peu regardant qui a eu l'inconscience de l'instruire de son propre chef. L'Autocrate peut alors développer la Sphère de l'Ombre et des sorts de l'ombre. Ce Désavantage doit systématiquement faire l'objet d'une préparation conjointe avec le meneur de jeu, qui se chargera de déterminer les circonstances exactes de ces études autonomes. Le personnage Autocrate obtient automatiquement le Désavantage Ennemi (5) qui représente le dragon, la faction ou les membres de la caste noire qui recherchent les Autocrates et peuvent posséder des informations sur lui (à discrétion du MJ). Il obtient également Méfiance (2), qui découle de sa crainte d'être découvert. Aucun de ces deux Désavantages ne rapporte bien sûr de points d'Avantages...

Toutes les Compétences et Privilèges qui suivent sont accessibles aux Augures Noirs, les Adeptes n'étant pas instruits de ces capacités que les Augures protègent assez jalousement. Bien sûr, les Autocrates n'y ont pas accès non plus. Les sorts sont par contre accessibles à tous, Augures Noirs, Adeptes, Autocrates et autres. Il conviendra juste au meneur de jeu de relier le passé de l'Autocrate à ses choix.

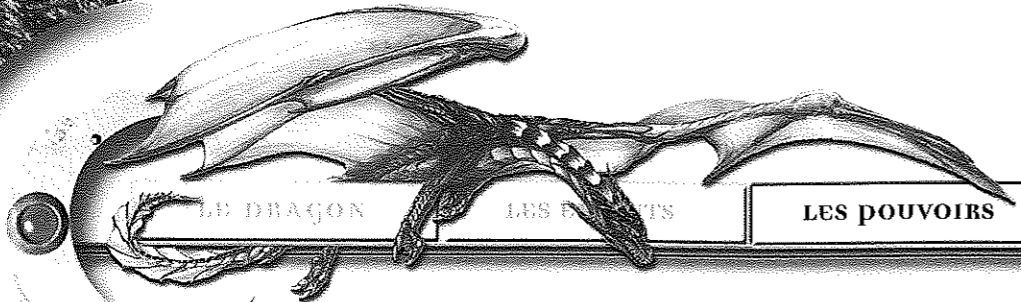
Compétences

Cartographe des rêves (Pratique)

Cette Compétence est identique à celle qui est décrite dans *Les Voiles de Nanya* p. 42. Par contre, elle ne peut pas dépasser 5 + Tendance Dragon et n'est accessible qu'aux Augures Noirs possédant déjà la Sphère des Rêves à 3.

Magie de l'ombre et tendances

L'utilisation des Sphères de magie est limitée par la Tendance Dragon de chaque mage, qui peut l'utiliser jusqu'à un niveau égal à sa Tendance Dragon + 5. Mais cette règle ne s'applique que pour les huit Sphères draconiques. La Sphère de l'Ombre est soumise à la Tendance Fatalité. Plus qu'une simple Compétence, la Sphère de l'Ombre est une philosophie qui demande des sacrifices moraux et une orientation d'esprit s'opposant systématiquement à l'idéologie draconique. De même, c'est le dé de la Fatalité qui compte lors du lancement des sorts de l'ombre et qui sert à déterminer d'éventuels Miracles. Comme énoncé précédemment, il est toujours possible de développer une Sphère à un certain score, puis de voir baisser la Tendance limitative. La Sphère reste alors utilisable à un score égal à sa Tendance limitative +5 AU MOMENT de son utilisation. Elle est figée à son score établi, et ne peut plus progresser avant que les Tendances ne repoussent la limite. Seuls les humains sont sujets à cette règle, les dragons et les autres créatures élémentaires ayant des rapports différents avec les forces magiques.

**Domination (Influence)**

Cette Compétence représente une capacité à se faire reconnaître des créatures de l'Ombre et à s'en faire parfois obéir, ce qui induit une sorte d'immunité. Le mage confronté à une créature de l'Ombre effectue un jet de Social + Domination contre une Difficulté égale à Volonté x 3 de la cible. Si le jet est réussi, la créature reconnaît un Augure Noir et le laisse tranquille. Avec un Niveau de Réussite, la créature consent à ignorer les compagnons de l'Augure, jusqu'à un par Point de Présence. Avec deux Niveaux de Réussite, la créature est partiellement soumise et l'Augure peut lui donner un ordre mineur (pas plus d'une demi-heure de résolution).

Nécromancie (Théorique)

Cette Compétence rassemble toutes les connaissances liées aux morts-vivants, à leur métamorphose et à leurs coutumes. Elle peut s'utiliser de différentes façons. Avec l'Attribut Mental, elle permet de connaître les aspects morbides du Fatalisme, les différentes catégories de morts-vivants et leurs pouvoirs attribués. Avec Manuel, elle permet de procéder aux rites funéraires et aux actes de conservation des corps, comme la momification et les embaumements. Enfin, avec Social, elle permet d'évoluer dans la société mort-vivante de Nadjar et d'éviter les impairs qui froisseraient les Patriarches. Bien sûr, bien peu osent explorer trop avant cet aspect de la Compétence...

Privilèges**Nom de Kalimsshar (3)**

En évoquant à demi-mots son affiliation au Héraut de la Fatalité, le personnage peut provoquer la crainte et respect de son interlocuteur si celui-ci est de Statut équivalent ou inférieur (ou croit l'être). Le personnage effectue un jet de Social + Intimidation contre Mental + Volonté de sa cible. Avec un jet réussi, le personnage provoque la passivité, l'hésitation et la crainte. Avec un Niveau de Réussite, la victime est effrayée et incapable d'agir à l'encontre du personnage. Elle est tremblante et hésitante. Avec deux Niveaux de Réussite, la victime est paralysée de peur et sera incapable de parler de cette expérience par peur des représailles.

Puissance de sang (5)

Lorsque l'Augure Noir décide de puiser dans ses Réserves et de se mutiler pour obtenir des Points de Magie, il obtient deux Points de Magie par case cochée au lieu d'un seul.

Sortilège fétiche de l'Ombre (4)

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

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

Voix de Kalimsshar (4)

Lorsque le personnage effectue un jet en rapport avec l'Attribut Social, il peut doubler cet Attribut pour un jet. Ce Privilège est utilisable une fois par jour par Point de Tendance Fatalité.

Optiques de carrière

Les profils qui suivent n'ont rien d'absolu. Ils sont accessibles à tous les mages de la caste noire. Les autres utilisateurs de la Sphère de l'Ombre peuvent les choisir s'ils deviennent des mages à part entière. Ce changement est soumis aux règles indiquées en marge.

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

Rassemblant les déçus de la caste des mages, Kalimsshar a pris à son compte l'éducation de certains mages selon des voies proches de celles de Nanya, mais sans faire valoir de surveillance sur les Sphères développées. De ce fait, certaines carrières sont ouvertes aux mages de l'ombre selon la description données dans *Les Voiles de Nanya*.

L'enchanteur

Cf. *Les Voiles de Nanya* p. 35

Les mages enchanteurs de Kalimsshar préfèrent souvent magnifier la puissance de la sorcellerie par son impermanence. De ce fait, ils sont sensibles à la magie "figée" des spécialistes des rituels, mais en réprouvent la stabilité. Pour eux, la magie est une force vive qui doit rehausser la vie de son éclat et non briller perpétuellement. Ils cherchent rarement à faire perdurer leurs créations, toujours en quête de changement et de nouveauté.

De plus, Kalimsshar a laissé ses adeptes développer de nouvelles carrières propres à la magie de l'ombre.

L'invocateur

Cf. *Les Voiles de Nanya* p. 34

Pour ces mages, leur Interdit est une profession de foi. Ils sont parmi les plus sages dans la philosophie de l'Ombre et respectent

toujours l'équilibre élémentaire. Beaucoup d'invocateurs sont dotés d'un courage confinant à l'inconscience, bon nombre d'entre eux ayant disparu suite à des problèmes avec les créatures qui hantent les Portails d'Ombre. Ceux qui ont survécu à ces désagréables expériences en ressortent toujours méfiants et nerveux.

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

changer de carrière

Lorsqu'un personnage décide de changer de carrière, il conserve son Statut d'Augure Noir, ainsi que les Bénéfices et Techniques qui en découlent, mais perd l'usage des Bénéfices spécifiques à sa carrière - conséquence de l'arrêt de leur pratique et du changement d'optique du personnage.

Il lui est ensuite possible de choisir une nouvelle voie, mais le coût de toutes les Compétences spécifiques à cette nouvelle carrière sera doublé. Par exemple, un invocateur souhaitant devenir nécromant devra, en s'engageant dans cette voie, dépenser deux fois plus de points pour développer Nécromancie - Compétence correspondant à la spécialité de sa nouvelle carrière. De plus, tous les Privilèges de caste voient leur coût augmenté de 2.



BENEADO

Le nécromant

Devise : " La mort n'est qu'un passage. Le corps n'est qu'un outil. "

Motivations : outrepasser, contrôler et transcender.

Interdit : " L'Éternité n'existe pas... "

Requiert : Nécromancie à 6, Magie invocatoire à 5, Tendance Fatalité à 3, 4 au maximum en Empathie

Spécialisation : Nécromancie - le personnage ne peut être spécialisé dans aucune Compétence Sociale.

Bénéfice : Sacrifice

Le nécromant peut canaliser l'énergie vitale d'un être en train de mourir, que ce soit de son fait ou d'une cause extérieure (maladie, vieillesse, combat, etc...). En se concentrant, il peut transformer cette énergie en Points de Magie. Il effectue un jet de Mental + Sphère de l'Ombre contre une Difficulté de 10. Par Niveau de Réussite et jusqu'à un maximum égal au nombre de cases de blessures de la créature (cochées ou non), il obtient un Point de Magie dans sa Sphère d'Ombre ou dans sa Réserve. Il ne peut les attribuer à d'autres

**pour le MJ :
Kalimsshar
et les nécromants**

Kalimsshar réserve un statut particulier aux nécromants. Il considère ces derniers comme des pions, nécessaires pour effrayer les populations fidèles à la cause draconique et attirer l'attention. Tant que l'Inquisition pourchasse des hordes de morts-vivants, elle n'en est pas à rechercher ses meilleurs agents qui eux sont infiltrés dans la société draconique. De ce fait, Kalimsshar aide parfois les nécromants mais les laisse quelque fois tomber sans remords. Bien des nécromants vivent dans l'illusion d'être les vrais serviteurs de Kalimsshar et seuls les plus vieux ont compris leur instable position. Ils s'en accommodent, tentant de rester assez fins dans leurs méthodes pour ne pas risquer leur propre peau et ne font preuve d'aucune solidarité avec leurs novices bercés d'illusion.



Sphères. Certaines créatures, comme les dragons ou les êtres nés de la magie ou résultant d'un sort, ne sont pas affectées, pas plus que les morts-vivants. Ces points sont durables et limités par la Sphère ou la Réserve. Ce Bénéfice doit être utilisé dans le même tour ou le tour suivant la mort de la victime.

Le profanateur

Devise : " Nulle règle n'élève l'Homme... "

Motivations : libérer, corrompre, éveiller.

Interdit : " Tu ne t'engageras jamais... "

Requiert : Social à 5, Psychologie à 6, Discrétion à 5, Castes à 5, Magie instinctive à 5

Spécialisation : Psychologie

Bénéfice : Murmures des ombres

Lorsqu'il tente de modifier les convictions d'une personne (que ce soit par l'utilisation d'un sort ou par Baratin ou Psychologie), le personnage peut ajouter sa Tendance Fatalité au résultat de son jet. Il est alors investi de la langue mielleuse de Kalimsshar et trouve plus facilement les mots qui sèmeront le doute, provoqueront la sédition et libéreront

son interlocuteur du carcan de ses convictions. Bon nombre de ces mages sont alliés avec les Tentateurs, auxquels ils fournissent une aide magique considérable.

Le spécialiste élémentaire

Cf. Les Voiles de Ninya p. 34

Le mage de l'ombre spécialiste préfère presque toujours se spécialiser dans la Sphère de l'Ombre. En effet, ses autres Sphères sont toujours soumises à des limitations du fait de ses Tendances, sans parler de la difficulté de s'instruire auprès de dragons ou de mages d'autres éléments qui sont presque introuvables à Nadjar...

Le spécialiste des rituels

Cf. Les Voiles de Ninya p. 34-35

Les mages qui choisissent cette voie sont souvent d'anciens artisans noirs qui désirent sublimer leur art en y ajoutant la magnificence de la magie. Lorsqu'ils ne le sont pas, ils ont souvent dans leurs relations de

nombreux artisans noirs dont les chefs d'œuvre n'ont d'égal que la profondeur de leur folie.

Le tueur de rêves

Devise : " L'inconscient sera notre champ de bataille "

Motivations : explorer, dévoiler, transformer.
Interdit : " Tu ne pénétreras jamais l'esprit des dragons. "

Requiert : Sphère des Rêves à 4, Sphère de l'Ombre à 5, Magie invocatoire à 7, Psychologie à 5

Spécialisation : Cartographier les rêves

Bénéfice : Intrusion mentale

Le tueur de rêves acquiert un bonus égal à sa Tendance Fatalité lorsqu'il utilise un sort visant à entrer dans l'esprit d'une victime plongée dans un cauchemar (le meneur de jeu est libre de décider de la présence de ce cauchemar). Une fois dans l'Éther, il peut ajouter sa Tendance Fatalité à tous ses jets impliquant l'Attribut Social.

**NOUVEAUX
sortilèges**

Les sorts de l'ombre regroupent les domaines que Kalimsshar s'est plu à cautionner au cours des Âges. Tous les mages de l'ombre peuvent accéder à ces sorts même si certains seront plus ou moins difficiles à dénicher selon la carrière choisie, le type d'école fréquenté ou le maître rencontré.

Magie instinctive**Âge**

Niveau : 1

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 10

Clés : Œil fermé, rune de l'Ombre, main ouverte, pouce et index formant un cercle, murmure

Effets : Le mage détermine avec précision l'âge d'un objet. Si ce dernier comporte des parties amovibles ou d'origines différentes, le sort est capable de les différencier. L'objet peut avoir une taille maximale d'un mètre cube. Il est possible de lancer ce sort sur un homme ou un animal (Difficulté 15) ou sur une créature élémentaire ou surnaturelle (Difficulté 20). Certains dragons peuvent être pris pour cibles à une Difficulté de 25 s'ils tolèrent le sort. Ce sort permet de connaître avec précision l'Augure de naissance d'une personne ou l'époque de confection d'un objet rare. Il n'y a pas de limite de temps.

Griffe d'os

Niveau : 1

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : Gargouillement de gorge, rune de l'Ombre, morceau de chitine long d'un pouce

Effets : Le mage enfonce brutalement le morceau de chitine dans son avant-bras. Ce dernier semble alors pousser dans la chair du mage et comprime ses muscles en les rétractant pour dévoiler les os. La chitine forme de nouveaux tendons et s'étire en fines lames. La souffrance est incroyable, mais la griffe obtenue inflige des dommages de 12 au corps à corps. Elle déchire les armures et divise toutes les armures sans métal par deux. Le mage obtient un bonus de toucher de +2 à ses attaques par Niveau de Réussite au lancement. On ne peut parer avec cette griffe qui perdure une heure par point en Ombre.

**pour le MJ :
Kalimsshar
et les nécromants
(suite)**

L'exemple le plus secret de cette situation reste le royaume de Zangar, que Kalimsshar soutint tant qu'il avait besoin des nécromants zangaris pour attirer l'attention. Une fois que ses agents infiltrés ailleurs ont eu fini leurs actions, il laissa les nécromants sans recours et donna secrètement des informations à l'Inquisition pour dénicher ces " profanateurs ". Il ne leva pas le petit doigt pour les aider durant la Troisième Croisade, ses fils se retirèrent brusquement sur son ordre. Il se débarrassa ainsi de serviteurs inutiles et devenus ambitieux et fit mine de perdre une fameuse manche face à ses frères et sœurs...

Révélation

Niveau : 1

Coût : 5

Temps d'incantation :
immédiat

Difficulté : 15

Clés : Morsure de la langue, yeux fermés, main devant les yeux**Effets** : Le mage se mord la langue et avale son propre sang. En un instant, des vapeurs rouges dansent devant ses yeux clos et dessinent des formes évocatrices. Leur interprétation est immédiate et révèle le sentiment majeur qui anime la cible à cet instant. Pour le mage, il semble s'écouler plusieurs minutes mais en réalité, cela ne dure qu'une seconde. Si la cible a une Empathie supérieure à la Volonté du mage, ce dernier doit effectuer un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 15 ou subir un malaise dû au contre-choc. Il est alors déséquilibré et confus, et subit un malus de 5 à toutes ses actions pour cinq minutes.**Mâchoire monstrueuse**

Niveau : 2

Coût : 8

Temps d'incantation :
1 tour

Difficulté : 20

Clés : Sable noir de Kali, sang humain, rune de l'Ombre**Effets** : Le mage verse le sable dans sa main et s'entaille la paume pour l'imbiber de sang. Il porte le mélange à sa bouche et se concentre un instant. Dès que le sort est incanté, le mage peut faire jaillir de sa bouche de longs tentacules noirâtres semblables à des anguilles. Ces tentacules portent à chacune de leur extrémité une de ses dents rendue acérée. Les tentacules font dix mètres de long par point en Ombre et le mage peut s'en servir pour attaquer, enlacer ou se tracter. Il s'en sert avec un jet de l'Attribut concerné et avec une Compétence

égale à sa Coordination, qu'il la possède ou non. Exemple : pour frapper ou enlacer, Physique + Coordination contre la Difficulté du type d'attaque.

On ne peut ni charger ni faire d'attaque brutale. Si un tentacule est touché et que l'esquive échoue, le mage subit les dommages normaux sans armure et le sort est rompu. Le mage a alors la bouche en sang et meurtrie. La résistance des tentacules permet de supporter le poids du mage, sans plus et tout dépassement arrache une partie des gencives. Le sort dure (8 + 2 par Niveau de Réussite) tours.

Dard de Kalimsshar

Niveau : 2

Coût : 7

Temps d'incantation :
immédiat

Difficulté : 20

Clés : Fléchettes à pointe d'obsidienne, balayages des bras**Effets** : Le mage jette la fléchette vers l'ombre de son adversaire. Celle-ci touche automatiquement et se plante dans tous les supports. Elle ne peut s'esquiver ou se parer. Elle immobilise la cible tant qu'elle n'est pas ôtée. La victime peut parler mais tout mouvement est impossible. Ce sort a une portée de trente mètres et n'est pas utilisable dans les lieux très sombres, où l'ombre de la cible n'est pas nette.**Émotion contrôlée**

Niveau : 2

Coût : 4

Temps d'incantation :
3 actions

Difficulté :

5 + Volonté de cible x 3

Clés : Mains paumes vers le bas, mouvement rapide des doigts, yeux révulsés**Effets** : Ce sort permet de modifier un sentiment de la cible et de le remplacer par unautre durant (1 + Niveaux de Réussite) minutes. La cible ne se rend compte de rien mais interprète à son gré le sentiment qui l'habite. À la fin du sort, la cible est prise d'un léger malaise et de maux de tête. Elle se souvient de son revirement passager mais sera incapable de l'expliquer. **Exemples d'émotions** : peur, haine, amour, envie, passion, dégoût, irritabilité, euphorie, malveillance, fatigue, paresse, vitalité, courage, désespoir.**Présence sulfureuse**

Niveau : 3

Coût : 10

Temps d'incantation :
1 tour

Difficulté : 25

Clés : Rune de l'Ombre, poudre de diamant (au moins 50 g), mélodie rapide**Effets** : Le mage étale la poudre de diamant sur son visage en psalmodiant. Il se pare alors d'une allure prestigieuse apte à subjuguier ses interlocuteurs. Il peut influencer (1 + Niveaux de Réussite) personnes. Les cibles affectées considèrent le mage avec intérêt, appréciant son jugement et cherchant instinctivement à lui plaire et à s'en approcher. Le mage peut influencer les avis des cibles, mais les revirements notables demandent un jet de Social + Présence contre une Difficulté égale à deux fois la Volonté de la cible. Un revirement complet et la négation de ses convictions profondes sont impossibles.**Magie invocatoire****Esprit du Gouffre**

Niveau : 1

Coût : 8

Temps d'incantation :
20 minutes

Difficulté : 15

Clés : Chant murmuré, bras écartés, yeux clos, objet personnel ou os**Effets** : Le mage projette son esprit aux frontières du Gouffre des âmes et tente de retrouver l'âme errante d'un défunt. L'époque du décès peut être d'un siècle par point en Ombre. Le mage rassemble les effluves de cette âme amnésique et communique télépathiquement avec. Les chances pour que l'âme comprenne ce qu'on lui dit ou réponde à une question sont égales à la Tendence Fatalité du lanceur + Niveaux de Réussite sur 1D10. Le contact dure une minute par Point de Volonté du mage. Ce sort est une variante du dialogue mortuaire, mais infiniment plus dangereuse, bien que plus précise. En cas d'échec au lancement, le mage doit effectuer un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 20 ou perdre son âme, aspirée par le Gouffre. Il meurt alors instantanément.**La flamme de Kali**

Niveau : 2

Coût : 10

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 10

Clés : Sablier de sable noir, rune d'Ombre sur la cible, cérémonie nocturne**Effets** : Le mage plonge ses mains dans le torse de sa cible mort-vivante et lui arrache le reste de son cœur, qu'il jette en direction de Shar pour créer un pont avec le cœur de Kalimsshar qu'il scelle en plaçant le sablier dans la plaie béante. Le mort-vivant ainsi ensorcelé restera animé jusqu'au premier jour du prochain Augure du Fataliste et se libérera ainsi des contraintes d'existence lui étant imposées.**Dette de Kalimsshar**

Niveau : 2

Coût : 12

Temps d'incantation :
2 heures

Difficulté : 20

Clés : Sablier de sable noir à briser, sentiment de peur chez la cible (à provoquer)**Effets** : Ce sort permet d'altérer la force vitale qui sous-tend l'âme d'un humain pour le faire vieillir. La cible vieillit de (5 + Niveaux de Réussite) ans. La cible vieillit visuellement en accéléré, sa pilosité abonde et son visage se creuse instantanément de rides. On ne peut lancer ce sort que deux fois sur la même cible, après quoi l'âme est altérée et peu malléable.**Flux vital**

Niveau : 2

Coût : 8

Temps d'incantation :
2 actions

Difficulté : 15

Clés : Runes de l'Ombre, bras tendus, frémissement profond, yeux fermés**Effets** : Le mage lève les bras au ciel et les braque vers deux cibles. Des arcs d'énergie pourpre crépitent entre ses mains et ses cibles. Il peut alors à son gré interchanger des cases de blessures entre les cibles, qu'elles soient cochées ou non. Il peut décider d'être un des protagonistes. Le transfert dure une action par case transférée. Aucune case n'est régénérée par ce processus et les deux cibles subissent des souffrances intenses durant tout le sort. (+5 à la Difficulté de toute action entreprise). Le sort dure tant que le mage est concentré.**Étreinte de l'Ombre**

Niveau : 2

Coût : 6

Temps d'incantation :
2 actions

Difficulté : 15

Clés : Poussière de charbon, posture élancée**Effets** : Le mage jette la

poussière de charbon aux pieds d'une cible (de moins de cinq mètres) située à moins de quatre mètres et lève les bras au ciel dans un geste brusque. La poussière devient alors de longs filets d'Ombre gluante dont les plus épais ressemblent à des serpents. La cible doit effectuer un jet de Physique + Esquive contre une Difficulté de 15 + 5 par Niveau de Réussite du mage pour ne pas être saisie et emprisonnée. Les tentacules ont une Force égale au score d'Ombre du lanceur et s'en libérer demande un jet de Physique + Force contre une Difficulté de Mental + Ombre du mage. Ce sort dure (1 + Niveaux de Réussite) tours.

Vision traumatique

Niveau : 3

Coût : 12

Temps d'incantation : 5
tours

Difficulté : 20

Clés : Rune de l'Ombre, cercle d'évocation tracé au sang de fluix**Effets** : Le mage crée un pont spirituel avec le Gouffre des âmes. Il échange alors l'esprit de sa victime avec une âme errante et incomplète. La victime subit alors la pire des expériences d'Outre-Tombe tout en restant consciente. Durant ce temps, l'esprit échangé tente de se libérer de ce corps qui le fait souffrir. Le corps est pris de convulsions, se mutile et cherche à se dégrader. Le sort dure (1 + Niveaux de Réussite) minutes. Lors du retour de l'esprit de la victime, cette dernière doit effectuer un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de (15 + 3 par minute de l'échange).

Si ce jet est raté, l'esprit ne peut se réintégrer et deviendra un Esprit tourmenté.

L'esprit prisonnier mutilera le corps jusqu'à la mort. Si le personnage retrouve son esprit, il aura subi une Égratignure par minute du sort et restera à jamais marqué. Il obtient alors le Désavantage Mauvais souvenir et Déviance (au choix), ce dernier se manifestant dans les semaines suivantes comme un effet secondaire.

Portail de désespoir

Niveau : 3

Coût : 15

Temps d'incantation : 15
minutes de préparation, 1
minute devant la cible

Difficulté : 25

Clés : Rune de l'Ombre, runes des Rêves, posture de méditation, rictus, râles moqueurs**Effets** : Ce sort est semblable au sort Psychonaute (cf. *Les Voiles de Ninya*, p. 45). Il ne s'utilise par contre que sur une cible en proie à un cauchemar. Le ou les intrus entrant dans le cauchemar rencontreront toujours des situations désagréables ou dangereuses, vu l'état d'esprit du dormeur. Il est possible de rester dans le cauchemar tant que le dormeur est inconscient. Si les intrus règlent la situation effrayante (comme détruire un monstre hideux et agressif), ils risquent de transformer le cauchemar en rêve et doivent alors instantanément jeter 1D10 (non modifiable, pas de Tendances)

sous leur Volonté. Si ce jet échoue, ils se dissolvent et disparaissent comme dans le cas d'un réveil inopiné. Si ce jet est réussi, ils sont bannis de l'esprit du dormeur, qui s'éveillera quelques minutes plus tard en se souvenant d'avoir rêvé d'eux.

Mort-vivant asservi

FOR 7 RÉS 8
INT 2 VOL 8
COO 5 PER 5
PRÉ 1 EMP NA

Physique : 5
Mental : 2
Manuel : 3
Social : NA
Armure : selon dotation
Initiative : 3d

Seuils de blessure
Égratignure OOOO
Légère OOO NA
Grave OO NA
Fatale OO NA
Mort OO

Tendances : les morts-vivants asservis ne peuvent utiliser les Tendances. Ils ont un score de Fatalité égal à celui du mage (au moment du lancement) pour déterminer les effets de sorts.

Compétences : le mort-vivant asservi conserve ses Compétences Physiques, mais amputées d'un point. Il ne peut servir de mentor. Il n'a plus de Bénéfices, Techniques, Privilèges ou Faveur. Par contre, il obtient automatiquement les Faveurs suivantes : Sens de la vie et Frayeur. Matériel usuel : selon dotation

Rappel draconique

Niveau : 3
Coût : 30
Temps d'incantation : 3 tours
Difficulté : 25

Clés : Un os de dragon, de la terre corrompue de Kali mêlée à un peu d'élément du dragon
Effets : Le mage de l'ombre appelle l'esprit élémentaire du dragon décédé à qui appartient l'os. Le dragon se manifeste sous une forme spectrale, composée d'ombre et de restes de la matière élémentaire du dragon. L'esprit est souvent furieux d'avoir été extirpé du flux élémentaire où il sommeillait et le mage devra effectuer un jet de Mental + Volonté contre la Volonté du dragon. Ce dernier possède les Caractéristiques de sa forme draconique (sauf pour les enfants de Khy). Par Niveau de Réussite, le dragon est soumis pour un quart d'heure. Durant ce temps, son corps obéit au mage et agit pour lui. Le dragon reste de toutes façons réticent et refusera d'instruire le mage ou de répondre à ses questions à moins que le mage n'effectue un jet similaire pour chaque question. En cas de combat, le dragon dispose de toutes ses facultés et devra les utiliser. Il ne laisse aucune trace et tous ses coups physiques sont portés avec son corps spectral, qui gèle et nécrose les chairs. Si le mage n'obtient pas de Niveau de Réussite à son jet de contrôle initial, le dragon reste inactif et invective copieusement le mage avant de se dissiper. Il persiste un tour par catégorie d'âge. Si le jet est raté, le

dragon est libre de toute entrave et agresse le mage tant qu'il persiste. Si le jet est un Échec critique, le dragon dévore l'âme du personnage et emmène son corps dans le flot élémentaire dont il provient. Le mage meurt sans recours.

Sorcellerie

Échardes d'Ombre

Niveau : 1
Coût : 2 + 1 par projectile
Temps d'incantation : 10 minutes
Difficulté : 15

Clés : Rune de l'Ombre, longs clous d'acier, huile noire, posture (à genoux)
Effets : Le mage enfonce les clous le long des os du dos de sa main pour en faire des fléchettes mortelles. Lorsqu'il le désire, le mage peut retirer un clou et le lancer sur une cible située jusqu'à (Force x 3) mètres. Les clous se lancent avec la Compétence Armes de distance et offrent un bonus de +1 au toucher par jour passé dans le mage (au maximum égal à deux fois le score de Tendance Fatalité au moment du lancement du sort). Les clous sont indétectables à l'œil nu tant qu'ils sont enfoncés et lors de leur lancement, ils laissent un long sillage de fumée glaciale et noirâtre. Tant qu'il conserve les clous en lui, le mage doit garder cochées autant de cases de blessures que la moitié du nombre de clous (en commençant par les Égratignures et arrondi au supérieur). Ces cases sont impossibles à effacer ou à déplacer que ce soit par magie ou par médecine.

Œil de vie

Niveau : 1
Coût : 7
Temps d'incantation : 2 minutes
Difficulté : 15
Clés : Ovale au sol en forme d'œil de la Fatalité, appel autoritaire

Effets : Ce sort permet d'enchanter une zone en y concentrant les forces primales de la vie. L'ovale peut faire jusqu'à dix mètres par point en Ombre. Toutes les créatures à l'intérieur de cette zone lors de la fin de l'incantation sont alors soignées d'une case de blessure (la plus basse cochée). Le mage dispose de plus de (Niveaux de Réussite) cases qu'il peut régénérer chez une cible ou plusieurs. Tout mort-vivant présent dans le cercle prend un niveau de blessure par Niveau de Réussite du mage et devra sortir, ne pensant plus qu'à cela. Toute relation sexuelle dans le cercle est fertile et donnera un ou plusieurs enfants tout à fait normaux. Les champs ainsi bénis verront leur récolte doubler lors de la prochaine moisson. Au dehors du cercle, une surface importante (une bande d'environ la moitié du diamètre) sera instantanément drainée de sa force vitale. Les champs deviendront envahis d'herbes rachitiques, la récolte pourrira et les personnes présentes subiront un niveau de blessure. Les morts-vivants tomberont en poussière et leurs spectres reviendront périodiquement hanter l'endroit.

Servitude de l'Ombre

Niveau : 1
Coût : 6
Temps d'incantation : 5 minutes
Difficulté : 15

Clés : Rune de l'Ombre, cadavre, sentiment de vitalité
Effets : Ce sort permet de transformer un cadavre ou son squelette en un serviteur animé dénué de toute émotion. Une partie du caractère du défunt est encore perceptible (brutalité, finesse, rébellion, etc.), mais le mort-vivant est amnésique, à peine conscient de son état. Il est soumis à la volonté du mage et restera animé jusqu'au

prochain jour du Serpent + (Niveaux de Réussite) jours. Les mages de l'ombre usent souvent de drogues pour provoquer leur vitalité ou accomplissent de longues périodes de repos avant de lancer ce sort.

Champion de l'Ombre

Niveau : 2
Coût : 7
Temps d'incantation : 20 minutes
Difficulté : 20

Clés : Un objet non ensorcelé, sang d'Abomination, rune de l'Ombre tracée du doigt sur l'objet
Effets : Le mage de l'ombre utilise ce sort pour conférer à une créature mort-vivante un bonus de (3 + Niveaux de Réussite) dans un Attribut et de (2 + Niveaux de Réussite) dans deux Compétences. L'objet choisi doit être en rapport avec les Compétences augmentées. Chaque mort-vivant ne peut avoir qu'un sort de ce type sur lui. Si le mort-vivant est physiquement séparé de l'objet, le sort est rompu. Les morts-vivants enchantés sont souvent chargés de missions spéciales et commandent alors des hordes de créatures de l'Ombre.

Miroir des souvenirs

Niveau : 2
Coût : 8
Temps d'incantation : 20 minutes
Difficulté : 15

Clés : Miroir, poudre blanche, poudre noire
Effets : Le mage ensorcelle un miroir pour observer des images s'y étant reflétées auparavant. Il jette deux poignées des poudres sur le miroir et incante. Les poudres s'animent alors et forment une image du reflet passé. Le mage peut reculer dans le temps en fonction de sa concentration à raison d'un tour par mois. Ce sort peut

remonter le temps jusqu'à (Sphère de l'Ombre + Niveaux de Réussite) années.

Malédiction de Kalimsshar

Niveau : 3
Coût : 20
Temps d'incantation : 10 minutes
Difficulté : 25

Clés : Poupée, rire glacial, fermeture du poing
Effets : Ce sort, d'une portée de vingt mètres, entraîne la transformation de la cible en mort-vivant. La cible résiste à chaque tour avec un test de Mental + Volonté contre une Difficulté de 20 pour éviter de perdre un Point de Volonté. Le sort dure (Sphère de l'Ombre du mage x Niveaux de Réussite) tours. Si elle arrive à zéro, la victime devient un mort-vivant asservi et passe sous le contrôle du nécromancien. Il perd toute humanité et devient un monstre inextinguible. La malédiction peut être contrée si le mage meurt avant la fin de la transformation. Le personnage est mort et injouable.

Augure

Niveau : 3
Coût : 16
Temps d'incantation : 15 minutes
Difficulté : 25

Clés : Neufs tablettes de matière élémentaire marquées de leur rune, sablier de cristal, Sang de Moryagorn
Effets : Le mage tente de décrypter les mystères du destin par une prédiction. Il brise le sablier et étale le sable, l'asperge de Sang de Moryagorn et jette les tablettes élémentaires au-dessus. Selon leurs positions, il détermine la trame du destin. Il peut alors avoir une évocation de l'avenir probable d'un personnage, d'un groupe, d'un objet, d'une situation (résumable en deux mots). Il apprend

alors l'élément dominant du futur de la cible dans une période donnée : avec un jet réussi, le sort indique l'élément dominant de la prochaine année, avec un Niveau de Réussite, sur les dix prochaines années et avec deux, sur le prochain siècle. Le sort ne donne que l'élément principal de la période donnée. Il se peut parfois que le sort révèle un avenir lointain, mais plus important alors que le mage recherche des informations proches. Tels sont les mystères du temps. Si un personnage est insatisfait de l'augure, il peut décider de "briser le destin". Pour ce faire, comme le destin n'est que potentiel, il doit puiser dans son propre avenir pour changer les choses. Il doit donc dépenser sur-le-champ des Points d'Expérience et énoncer clairement son désir de "briser le destin". La dépense varie selon l'importance des faits bouleversés :

Mineur : une mauvaise rencontre, un mauvais voyage
10 points
Notable : un mariage, la mort d'un PNJ mineur ou d'un PJ anonyme
20 points
Important : une guerre locale, la mort d'un héros ou d'un PJ célèbre, les plans d'un dragon
30 points
Bouleversement : la mort d'un roi, une guerre d'ampleur, les plans d'un Grand Dragon
40 points

À ce moment, le meneur de jeu peut demander l'accomplissement d'une quête au cours de laquelle le personnage aura l'opportunité de réussir à "briser le destin", mais où il ne gagnera que la moitié des

Points d'Expérience prévus. Ses éventuels compagnons, s'ils n'ont pas décidé de "briser le destin", ne sont pas soumis à cette réduction mais ne pourront rien faire pour changer le cours des choses : ni accomplir de faits héroïques, ni arriver au bon moment pour infléchir l'avenir.

Utiliser l'Augure dans ses scénarios

Le sort Augure est un sort que le meneur de jeu doit bien anticiper avant de l'intégrer dans son équipe de joueurs. Ce sort est clairement à vocation épique. Le personnage décidant de "briser le destin" devient alors le centre de l'aventure et c'est à lui que les opportunités héroïques s'offrent. Les autres sont alors des héros secondaires, dont l'histoire se souviendra comme de glorieux alliés, mais pas comme héros. Le MJ doit être à même de gérer une mise en scène relativement cinématographique, qui met en avant le ou les héros tout en proposant aux autres personnages d'offrir une aide d'appoint qui peut tout à fait être indispensable. Augure est un sort qui s'utilise avec beaucoup de délicatesse et dont les Augures Noirs usent seulement dans les cas réellement importants. Si le meneur de jeu préfère ne pas se risquer à l'intégrer à sa table, il peut purement et simplement décider que ce sort n'existe pas.

LE LIEN DE L'OMBRE

Taggard

Taggard possède une longue chevelure écarlate. Ses yeux bleus sont froids et inspirent la peur. Ses bras sont couverts de tatouages obscènes et de scarifications. Son port est altier et dénote toute sa suffisance et son arrogance.

Caste : aucune (ancien Prodigé)

FOR 8 RÉS 6
INT 10 VOL 12
COO 7 PER 7
PRÉ 11 EMP 6

Physique : 7
Mental : 9
Manuel : 4
Social : 6
Chance : 5
Maîtrise : 5
Armure : 12 (long poncho de cuir bouilli)
Initiative : 4d

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

Lien : Skykss, dragon de l'ombre adulte

Kalimsshar ne comprend pas la conception du Lien développée par ses frères et sœurs. Plutôt que de créer un système contraignant basé sur les privilèges, le respect des lois et l'autorité, le Grand Dragon de l'Ombre voit dans le Lien l'occasion d'un présent de grande valeur qui récompense les fidèles parmi les fidèles. Tout humain qui doute, remet en cause les dogmes établis et voit dans le Fatalisme une autre approche de la réalité peut bénéficier du Lien. Dès lors, Kalimsshar ne s'attache à aucun principe structuré quant à l'établissement dudit Lien ; il agit selon son impulsion. Ainsi, la progression de niveau peut tantôt être fulgurante, tantôt très lente. Les Faveurs octroyées peuvent être "classiques" ou uniques, répondant à un souhait particulier de l'Élu. Une seule contrainte est de mise : l'Élu et son dragon sont libres de rompre leur Lien à tout instant à condition d'en référer à leur Grand Dragon tutélaire. Ceci n'empêche en rien des réactions d'orgueil ou d'égoïsme de la part de jeunes dragons qui se voient dépossédés d'une relation privilégiée...

Taggard

Taggard était un jeune Prodigé ambitieux et pétri d'arrogance. Brillant, il pensait sa sagesse énorme et ses croyances inébranlables. Convaincu d'être promis à un avenir brillant, il pérorait, ironisait et persiflait face à la médiocrité de ses congénères. Cette arrogance est parvenue aux oreilles de Heised Lô, qui n'était pas encore le Grand

"La notion de Lien est trop réductrice, préférons-lui celle de Présent draconique !"

- Taggard, Élu de l'Ombre

Prodige que l'on connaît aujourd'hui. Ce denier décida alors de remettre ce jeune présomptueux dans le droit chemin en le soumettant à une épreuve pénitence : l'aveu public d'incompétence !

Convité par Heised Lô à le rejoindre, Taggard fut convaincu que le grand jour était enfin arrivé. De mois en mois, Taggard, d'abord ému et impressionné, trouva ses marques et... retomba dans ses mauvaises habitudes. L'heure était venue pour Heised Lô d'agir. Ainsi, il convia Taggard à le rejoindre lors d'une réunion privée. Là, il avoua à son jeune "disciple" qu'il pourrait refuser la place de Grand Prodigé qui semblait lui revenir s'il rencontrait un autre Prodigé capable de trouver une solution viable à un problème qui le tenait en haleine depuis trop longtemps. À ces mots, Taggard prit la balle au bond et s'attaqua sans retenue au dit problème. Comme il se devait, celui-ci était insoluble pour qui n'était pas empli de sagesse et Taggard, le jour de la nomination d'Heised Lô, dut reconnaître son incompétence.

Piqué au plus profond de son orgueil, le jeune Prodigé jura la mort du Grand Prodigé et prit la fuite. Au fil de ses errances, et de sa haine grandissante, Taggard a rejoint le royaume de Kali, prêt à tout pour affirmer sa supériorité. Ni sa rage ni sa haine ne se sont apaisées, d'autant qu'une rencontre fortuite l'a lié à Skykss, un fils de Kalimsshar qui, lui aussi, voue une haine sans borne au vieux Heised Lô !

L'appel de l'ombre

Dès qu'un être vivant goûte à la Fatalité, un enfant du Seigneur de l'Ombre tressaille et cherche désormais à contacter le Fataliste en puissance. Son travail consistera à faire douter sa cible et la conduire petit à petit vers le Fatalisme. Une fois le pas franchi, le dragon propose alors le Lien tel un cadeau de bienvenue.

Kalimsshar surveille toutes ces manœuvres avec beaucoup d'attention et de patience. De fait, rares sont ses fils qui proposeront le Lien sans avoir reçu son assentiment. Cependant, à aucun moment, le Grand Dragon de l'Ombre ne fera pression sur sa progéniture... le Lien ne s'établit que s'il doit s'établir !

Les compagnons draconiques

Les enfants de Kalimsshar ont bien compris l'importance que ce dernier accorde aux humains. Cependant leur interprétation de la valeur des hommes peut varier du tout au tout. Pour certains, celui-ci est l'égal d'un jeune dragon et doit être modelé pour qu'il s'épanouisse en grandissant, pour d'autres il n'est qu'un jouet fort complexe qui fournit de longues heures de plaisirs vicieux.

Quelle que soit leur conception de l'humanité, les dragons de l'ombre restent des êtres complexes et indépendants ; ils attendent, en retour, que leur(s) Élu(s) soi(en)t aussi indépendant(s). Ils sont fiers de leur relation privilégiée et la gèrent comme se gèreraient les contacts entre deux vieux amis : ni trop entreprenant, ni trop distant.

Les élus de Kalimsshar

Dès début de leur relation les enfants de Kalimsshar sont bien renseignés sur leur compagnon. En effet, dès la première lueur de Fatalité chez leur (futur) Élu, ils commencent leur quête, le pistant et l'étudiant durant de nombreux mois. Forts de cet avantage, ils peuvent ainsi aborder leur candidat dans les meilleures conditions qui soient, en le flattant, en se jouant de ses convictions ou, éventuellement, en le faisant paniquer. Par la suite, le temps aidant, et pour peu que le compagnon humain se montre respectueux de l'attention que lui porte son dragon, les relations vont muer petit à petit et prendre la forme d'une réelle entente empathique. Le renforcement de cette camaraderie va de paire avec la progression de l'humain dans sa Tendance Fatalité.

Taggard (suite)

Compétences : Armes contondantes 7, Acrobatie 7, Corps à corps 9, Discrétion 9, Esquive 11, Conn. de la magie 6, Conn. des dragons 4, Premiers soins 8, Armes mécaniques 7 (spécialisation : arbalète 9), Psychologie 11, Castes 5, Intimidation 6
Compétences de magie : Magie instinctive 10, Sorcellerie 8, Sphère de l'Ombre 12, Sphère des Cités 5, Sphère du Feu 4, Sphère de la Nature 3
Avantages : Ambidextre, Sixième sens, Résistance à la magie (toutes Sphères)
Désavantages : Appel de la bête, Ennemi (5 ; Heised Lô), Méfiance
Faveurs : La marque de l'Ombre, L'ombre du doute, Le parfum de la corruption, Corruption, Vision nocturne
Équipement : arbalète légère (Init.+1 ; dommages : 10 + 1D10), entre 4 et 6 carreaux ensorcelés avec le sort Pointe suintante (cf. livre de base, p. 220)



Le prélude

Le prélude proposé par Kalimsshar semble toujours fortuit. Alors qu'il a bien étudié son futur compagnon et, dès que le Grand Dragon a donné son accord, le fils de l'ombre rencontre son Élu. Il le fait toujours sous forme humaine afin de pouvoir éventuellement le charmer par des atours connotés sexuellement. Une fois le contact établi, commence une discussion traitant des joies et richesses du Fatalisme. Ayant l'avantage de la connaissance, le dragon amènera toujours la conversation vers des thèmes sensibles pour son compagnon, en lui révélant l'importance que peut revêtir le Fatalisme dans ce type de situation. En fin de discussion, la question traditionnelle sera toujours posée : Veux-tu nous rejoindre ? Si la réponse est positive, le dragon se dévoile dans toute sa splendeur draconique et offre le Lien à son nouveau partenaire. Si la réponse est hésitante ou négative, le dragon prend aussi sa forme draconique pour prendre congé de son compagnon sans oublier de lui glisser à l'oreille une phrase ambiguë l'enjoignant à réfléchir sereinement à sa proposition. Dès ce moment, l'humain sera toujours sous la surveillance d'agents fatalistes pour que, s'il semble prêt un jour, le dragon puisse le rejoindre dans les plus brefs délais.

Les rites

Il n'y a pas à proprement parler de rites ! En effet, la relation privilégiée entre les deux êtres prône la liberté et le non-respect des dogmes rigides des autres Grands Dragons. Dès lors, Kalimsshar laisse ses protégés agir comme bon leur semble. Ainsi, tant que le Lien existera, les deux compagnons ponctueront leurs rencontres de fêtes, d'hommages, de moments privilégiés... En effet, il n'est pas rare que les compagnons célèbrent, chaque année, l'anniversaire de leur rencontre, instaurant des fêtes personnelles relatives à des exploits, des réussites ou des échecs. Au cours de ces festivités, il est de coutume que les compagnons s'échangent des cadeaux pour renforcer leur amitié et confirmer l'attention qu'ils portent l'un pour l'autre. Il va sans dire que les cadeaux proposés par le dragon sont rarement compréhensibles pour un humain normalement équilibré.

Il est aussi de coutume que, dès qu'un humain voit son niveau de Fatalité augmenter, son compagnon draconique se précipite pour le féliciter de sa "prise de conscience".

Parfois, cette occasion est aussi choisie pour l'offre d'un présent considérable : la progression d'un niveau dans le Lien.

Au fil de leur relation, l'Élu apprendra à apprécier certains moments privilégiés et récurrents : les rencontres avec le "frère de sang" de son dragon. Ces rencontres se dérouleront toujours alors que les deux dragons sont sous formes humaines. Elles prendront la forme de discussions philosophiques sur l'avenir du Royaume de Kor, la place du Fatalisme dans la société, l'art de contrôler les Humanistes... Dès les premiers instants, ce "frère de sang" inspirera confiance à l'Élu et il ressentira une forte empathie avec lui. De fait, ce "frère de sang" n'est autre que Kalimsshar qui passe ainsi en revue ses fidèles. Ces rencontres peuvent aussi être l'occasion d'offrir des Dons, des Faveurs ou de passer un niveau. Cependant, à aucun moment, Kalimsshar ne dévoilera sa véritable identité !

Faveurs, sanctions et particularités**Les faveurs de Kalimsshar**

Le Grand Dragon de l'Ombre est très créatif et ne se limite pas à un système de Faveurs rigide et codifié. Souvent, il crée de nouvelles Faveurs selon ses besoins ou selon l'individu qu'il désire récompenser. Il n'est pas rare non plus qu'il offre la même Faveur à deux individus de niveau de Lien différent car il juge que les conditions le poussent à une telle décision. Enfin, il ne répugne pas à faire don (temporairement) de certaines de ces Faveurs à des êtres pensants qui ne font pas partie de ses Élus.

Deuxième niveau : L'appel de l'Ombre

En réussissant un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté égale aux Caractéristiques Mental + Volonté de la cible, cette dernière avoue spontanément sa plus grande angoisse. Par Niveau de Réussite supplémentaire, elle exprimera volontairement une peur enfouie presque aussi profondément dans son inconscient.

Deuxième niveau : Aura ténébreuse

En réussissant un jet de Mental + Présence + Tendance Fatalité contre une Difficulté de 20, l'Élu dégage une aura maléfique d'une noirceur absolue. Cette aura absorbe toute lumière dans une zone de deux mètres autour

de l'Élu. Chaque Niveau de Réussite augmente cette zone d'influence de deux mètres. Au cœur de l'aura plus aucune source lumineuse ne fonctionne. Toute personne prise dans l'aura se sent totalement aveugle et seul l'Élu peut s'y repérer. L'aura peut durer dix minutes par niveau de Lien.

Troisième niveau : Masque de mort

En réussissant un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté égale aux Caractéristiques Mental + Volonté de la cible, l'Élu provoque chez cette dernière une expérience traumatisante : vivre sa propre mort ! Cette illusion angoissante tétanise littéralement la victime qui subit ainsi un malus de 10 à toutes ses actions durant la prochaine heure. La sensation et la vision vécues ne sont que des illusions et sont sans rapport avec une réelle projection dans le futur.

Quatrième niveau : Membre spectral

L'Élu ouvre les portes du Royaume de l'Ombre pour gagner un nouveau membre spectral. En réussissant un jet de Mental + Volonté + Tendance Fatalité contre une Difficulté de 20, l'Élu voit un de ses membres remplacé par une horrible parodie spectrale. Cette excroissance maléfique peut servir d'arme (Compétence Corps à corps) et inflige FOR + 5 + 1D10 dommages ; chaque Niveau de Réussite confère 2 points de dommages supplémentaires. De plus, les adversaires de l'Élu doivent réussir un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 20 pour ne pas fuir terrorisés !

Sanctions

Seuls des actes directement orientés contre le Fatalisme (perdre des Points de Fatalité est sanctionné), peuvent impliquer des sanctions pour un Élu de la part de Kalimsshar ou son compagnon draconique. Ces sanctions prennent souvent la forme d'une perte temporaire ou définitive d'un Don ou d'une Faveur. Cependant, si un dragon se sent trahi il peut, selon son bon vouloir, infliger des épreuves ou des punitions à son Élu. De même, si un Élu pense que le comportement de son compagnon draconique a pour but de lui nuire, il peut demander à Kalimsshar de briser le Lien. Pour ce faire, il doit chercher un groupe de Fatalistes en contact avec le Seigneur de l'Ombre qui lui servira d'intermédiaire ou, à ses risques et périls, prendre contact avec un autre fils de Kalimsshar pour qu'il se fasse le héraut de sa requête. Ce dernier n'est aucunement tenu de répondre positivement à cette demande.

Particularités**Les familiers**

L'un des cadeaux les plus courants de la part d'un dragon est l'offre d'un familier. Cette offre correspond toujours à l'interprétation draconique de ce que souhaite l'Élu (qu'il ait exprimé ce souhait ou non). Ainsi, si l'Élu rêve d'un partenaire sexuel attirant, son compagnon draconique lui offrira ce qui lui semble, à lui, attirant ; par exemple, un esclave eczémateux à la peau ocellée si suintante. De même, toutes les notions subjectives sont interprétées selon des critères incompréhensibles pour un humain mentalement sain. Ces familiers peuvent se révéler fort utiles comme ils peuvent vite devenir des poids morts encombrants.

La plupart des dragons sont orgueilleux et susceptibles, leur faire remarquer leur "mauvais goût" expose l'Élu à une crise et à des sanctions quasi inévitables.

Empathie draconique

Comme précisé dans *Les Forges de Kezyr* (cf. p. 52), devenir un Élu permet d'entrer dans le vaste écheveau spirituel composé par la somme de toutes les relations empathiques existantes. Dans ce contexte, les Élus de l'Ombre ont développé quelques techniques pour ne pas être trop facilement manipulés par les autres Élus.

Identification d'un Élu : les Élus de Kalimsshar sont passés maître dans l'art d'identifier les Élus des autres Grands Dragons (hormis ceux de Khy qui restent encore un mystère). Moyennant la réussite d'un jet de Social + Empathie + niveau de Lien contre une Difficulté de 20, un Élu de l'Ombre peut identifier si un interlocuteur est porteur du Lien avec un Grand Dragon autre que Kalimsshar et Khy. Dans le cas des Élus de Khy la règle évoquée page 52 du livret *Les Compagnons de Khy* reste d'actualité. Pour leur part, les Élus du Seigneur Ténébreux ne peuvent être identifiés par les Élus des autres Grands Dragons. Entre eux par contre, ils peuvent se reconnaître par la réussite d'un jet de Social + Empathie + niveau de Lien contre une Difficulté de 20 + Tendance Fatalité de la cible.

Un Élu de Kalimsshar peut aussi vouloir se faire connaître comme tel. Le personnage doit alors tenter un jet de Social + Présence + Tendance Fatalité contre une Difficulté de 20, pour être identifié dans un rayon de 10 mètres par niveau de Lien. Une

telle reconnaissance nécessite aussi que les êtres vivants présents réussissent un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 10 pour ne pas ressentir une vague de dégoût et de panique qui leur donne un malus de 5 sur toutes leurs actions durant deux minutes.

Maillage draconique : les Élus de Kalimsshar ne sont pas exclus du maillage draconique, cependant ils interprètent assez mal l'information mentale qui y est véhiculée. Ainsi, lorsqu'une information est transmise à tous les dragons et leurs compagnons simultanément, les Élus de l'Ombre doivent réussir un jet de Mental + Intelligence + Tendance Dragon contre une Difficulté de 30 pour décrypter l'information.

Masque du mensonge : les Élus de Kalimsshar ont détourné le maillage draconique à des fins de manipulation. En effet, en réussissant un jet de Mental + Volonté + Tendance Dragon contre une Difficulté de 30, ils peuvent envoyer une rumeur à tous les enfants et Élus des autres Grands Dragons. Tout échec signifie que le subterfuge est éventé et qu'un Grand Dragon lance certains de ses fils à la poursuite du "plaisantin" ; un échec critique signifie que plusieurs Grands Dragons s'associent dans cette chasse !



Dons, Faveurs et cadeaux

Plus que tous les autres Grands Dragons, Kalimsshar est très généreux en ce qui concerne les Dons, les cadeaux et même les Faveurs majeures. En effet, il considère que l'usage de ceux-ci contribue à étendre l'influence de la Fatalité au plus profond du Royaume de Kor. Il n'est, dès lors, pas rare que des Élus jouissent de plusieurs Faveurs et d'avantages multiples sans pour autant être des fanatiques. De même, Kalimsshar et ses fils analysent toujours finement les situations dans lesquelles s'impliquent leurs Élus afin de, si nécessaire, offrir pour l'occasion et momentanément un petit avantage qui permettrait une nouvelle victoire de l'Ombre !

Appel au dragon

Quelle que soit la distance, un dragon ressent toujours l'appel de son compagnon et peut évaluer l'urgence de cet appel. Les effets de ce dernier doivent être jugés selon les motivations de l'Élu et en effectuant un jet de Mental + Empathie + Tendance Fatalité contre une Difficulté de 15. Chaque Niveau de Réussite obtenu par le personnage définit les conditions dans lesquelles le dragon accepte de se déplacer. Il est toujours possible de dépenser des Points de Chance.

Échec critique : le dragon prend l'appel comme un affront et décide de se venger de l'importun. Les formes de cette vengeance sont laissées à la méchanceté du dragon : mort, torture, envoi d'abominations... Toujours est-il que le Lien est définitivement rompu.

Échec : le dragon entend l'appel mais ne juge pas utile de se déplacer.

Réussite simple : le dragon se déplace en cas de danger mortel. Il peut si nécessaire envoyer un autre de ses Élus ou un être lié à Kalimsshar pour porter main forte à son compagnon.

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

2 Niveaux de Réussite : le contact télépathique s'établit instantanément. Le dragon peut prodiguer des conseils. Il envoie immédiatement un autre de ses Élus ou des serviteurs du Seigneur de l'Ombre à la rencontre de son compagnon.

3 Niveaux de Réussite : le dragon peut utiliser le Lien pour communiquer une partie de sa puissance à l'Élu. Ce transfert prend toujours la forme de l'augmentation momentanée des Compétences de magie ou de l'apprentissage automatique (mais momentané) de sorts de la Sphère de l'Ombre. De plus, si l'Élu le lui demande il se déplacera.

4 Niveaux de Réussite : le dragon fait tout ce qu'il peut pour venir à la rencontre de son Élu.

Illumination draconique

Comme tous les autres Élus, les compagnons des dragons de l'ombre peuvent être frappés par l'illumination draconique comme décrite dans le livret *Les Orphelins de Szyl* (p. 52). À la seule différence des autres Élus, ceux-ci doivent réussir un jet de Mental + Empathie + niveau de Lien contre une Difficulté de 30 + Tendance Fatalité. En cas de réussite, le personnage se voit entouré d'un halo de noir profond qui absorbe toute lumière l'entourant. Dorénavant, il sera identifié comme un être démoniaque par tous les humains qui réussissent un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 20. De plus il gagne de façon permanente le

Désavantage Mauvais œil (cf. livre de base p. 74) en plus des autres Désavantages et Avantages normalement acquis. Il va sans dire que les Inquisiteurs de tous poils verront en lui une cible de choix à abattre.

Lien multiple

À l'inverse des autres Grands Dragons qui présentent, pour la plupart, le Lien multiple comme une hérésie dangereuse tant pour leurs enfants que pour les Élus humains, Kalimsshar favorise cette attitude. Deux Élus d'un même dragon se haïront et entreront dans une compétition acharnée, guidée par la jalousie, pour prouver à leur compagnon draconique leur valeur. En situation critique, par contre, une sorte d'impulsion fraternelle peut pousser un Élu à venir au secours de son " concurrent " au mépris du danger et, parfois, au péril de sa vie. Hormis ces rares exceptions, les Élus s'épuiseront dans des luttes vaines pour s'attirer plus de Faveurs et de reconnaissance.

Kalimsshar, dans sa grande perversion et par son souci d'accorder à chaque être vivant les mêmes chances de devenir une espèce dominante, accorde aussi le Lien à des non-humains, il ne voit aucun inconvénient à ce que ses Élus soient issus des peuples primitifs (Sklads, Mérogs, etc.) ou des Abominations issues des manipulations de certains sorciers particulièrement retors. Toutes ces créatures bénéficient des mêmes avantages que les Élus humains mais la plupart d'entre elles ne savent pas vraiment les utiliser à bon escient.

Modifications corporelles

Chaque changement de niveau de Lien engendre des modifications corporelles qui attestent de la ferveur de l'Élu pour le Héraut de la Fatalité. Les modifications les plus courantes vont de simples altérations telles une modification de prononciation (voix sifflante et gutturale), un assombrissement des cheveux en noir, des pupilles modifiées... à des altérations très importantes telles une pigmentation noire sur tout le corps, une odeur de soufre, de fines écailles comme épiderme, des portions de corps spectrales, etc. Ces marques sont irréversibles, ni une magie de haut niveau, ni une rétrogradation dans le niveau de Lien ne redonnent un état normal aux portions de corps altérées ;

La mort d'un compagnon

La mort d'un Élu n'est pas, quoi qu'il essaye de faire croire, qu'un interlude puéril dans la vie d'un fils de l'ombre. Pour cacher sa profonde déchirure, il adoptera, au mieux, une attitude arrogante se traduisant souvent par un commentaire caustique et désinvolte à l'égard d'un compagnon qui n'a pas su se prémunir du danger. Les dragons les plus âgés aiment se lancer dans une action puérile et gratuite, justifiant leur acte pervers par la douleur qui les assaille. Au pire, il prendra la décision de se donner la mort ! La mort d'un Élu de Kalimsshar n'a de répercussion que sur ses pairs et sur les enfants du Grand Dragon de l'Ombre. Ceux-ci ressentiront un bref instant un grand vide intérieur, puis retourneront à leurs activités.

La mort d'un compagnon (suite)

Les plus sensibles absorberont, sur la réussite d'un jet de Mental + Empathie + Tendance Fatalité contre une Difficulté de 25, les dernières volontés du défunt et veilleront, si possible, à les exécuter.

La mort d'un compagnon draconique conduit son Élu à souffrir d'amnésie. Il se souvient vaguement avoir eu un bon ami mais tout ce qu'ils ont fait ensemble est oublié. De même, il perd immédiatement tous les Bénéfices du Lien, ses familiers éventuels le fuient... seuls ses stigmates attestent de son union à la Fatalité. L'absence d'intérêt pour ce décès - la mort n'étant qu'une fatalité parmi tant d'autre - conduit le personnage à transférer définitivement 1 Point de sa Tendance Dragon au profit de sa Tendance Fatalité. Dorénavant, sa Tendance Dragon ne pourra plus jamais excéder 4.



Ordres, castes et Lien

Kalimsshar ne faisant que soutenir de loin les Ordres Noirs, aucune obligation de cet ordre n'est imposée aux futurs Élus. Ils peuvent faire partie de toutes les castes, draconiques ou noires, et pourront être adoptés par la caste noire des mages s'ils reçoivent La marque de l'Ombre. De même, le Héraut de la Fatalité accepte en son sein de nombreux sans-castes. Ces derniers ne bénéficient ni de traitement de faveur ni de traitement de défaveur. Certains fils de Kalimsshar les pousseront - pour leur bien - à s'investir plus que de coutume dans les arts magiques de la Sphère de l'Ombre. En effet, ces sans-castes sont souvent les cibles privilégiées de sorciers en mal de chair à Abomination ou d'Inquisiteurs soucieux d'éliminer des ennemis faciles.

En ce qui concerne les castes, des membres de chacune d'elles, hormis les Prodiges, ont déjà goûté du fruit défendu nommé Fatalité ! Kalimsshar et ses plus proches enfants mettent tout en œuvre pour que les Prodiges, dernier bastion de l'intégrisme draconique, comprennent à leur tour toutes les richesses de l'Ombre.

seule une intervention directe d'Heyra peut réduire à néant une altération de niveau 3 ou inférieure.

Rupture du Lien

Kalimsshar a la possibilité de briser à tout instant le Lien unissant l'un de ses enfants à un humain. Une telle décision le chagrinerait toujours et sera motivée par des raisons extrêmes (dangers pour l'Humanité, boule-

versements inconsidérés de ce qui doit être, etc.). Lorsqu'un fils du Grand Dragon de l'Ombre subit cette sévère sanction, il prend souvent l'initiative définitive de se suicider se jugeant indigne de l'amitié qu'il doit trahir.

Tendances et Lien

Partant du principe que la Fatalité dirige réellement le monde, et selon l'adage "Fataliste un jour, fataliste toujours !", Kalimsshar accorde un regard particulier et circonspect à des Élus qui, pour quelque raison que ce soit, décident de retourner vers les autres Grands Dragons ou d'embrasser la cause humaniste.

Le retour aux Grands Dragons : le dragon ne brise pas son Lien avec son Élu en espérant continuer à le manipuler et, le cas échéant, toucher un autre dragon qui tenterait de ramener son Élu sur le droit chemin en lui proposant à son tour le Lien. Le retour aux Grands Dragons est perçu par certains comme une aubaine pour le Fatalisme car ils ouvrent ainsi de nouvelles brèches en introduisant le ver dans le fruit. En effet, il ne doute pas que l'humain reviendra à eux dans de brefs délais.

L'Humanisme : les Humanistes laissent dubitatifs bon nombre de dragons de l'ombre. Ils ont conscience que c'est un développement possible pour l'Homme et que Kalimsshar les considère avec bienveillance, sans jamais avoir donné de raisons. Mais ils craignent que leurs membres extrémistes ne brûlent trop d'étape et ne nuisent en définitive à l'humanité. S'il existe de nombreuses communautés d'Humanistes réfugiés, ces derniers sont souvent des modérés, tolérés par les dragons pour plaire à Kalimsshar. Le passage d'un Élu dans les rangs humanistes est une bonne occasion pour étudier ce phénomène et, indirectement, pour aider les hommes à s'émanciper. Seul regret des fils du Seigneur Ténébreux : certains Humanistes prometteurs sont aussi intégristes que les adeptes des Grands Dragons et répugnent à écouter les arguments nés de la Fatalité. Pire, certains confondent même Élus de Kalimsshar et Élus des Grands Dragons...

LES ORDRES NOIRS

histoire d'une rébellion

Pour les historiens, l'Âge des Fondations prit fin en 1815, quand Kalimsshar ouvrit les portes de Nadjar aux hommes devant leur demande pressante. Treize ans plus tôt, Ozyr avait institué les castes. Les premiers pèlerins qui arrivèrent alors en Kali étaient les déçus et les exclus de ces structures si rigides et contrôlées. Kalimsshar leur offrit la liberté et devint cet instructeur libertaire qu'ils recherchaient tous. En quelques siècles, ces humains s'organisèrent en ordres, qu'ils nommèrent Ordres Noirs comme une insulte jetée à la face des Dragons. Kalimsshar se désintéressa de leur organisation, laissant les hommes décider eux-mêmes de leurs structures sans qu'un Dragon ne les contrôle. En permettant aux mécontents et aux ambitieux d'accéder à des connaissances secrètes ou interdites, sans les contraintes des castes draconiques, il modèla une société d'insoumis, anarchique et égalitaire. Étrangement, en plus de quatre mille ans, aucun événement majeur n'a menacé ni les Ordres Noirs ni Kali. Aujourd'hui encore, les insatisfaits de Kor se retrouvent dans les Ordres Noirs de Kalimsshar.

Les Ordres Noirs présentent un visage ambivalent. Démagogie et laxisme, ténacité et élitisme. La formation des citoyens noirs est organisée en fonction de ces quatre objectifs.

Ils accueillent tout le monde sans considération de sexe, d'âge ou de passé. Les anciens révèlent aux novices une histoire de Kor différente de celles qu'ils connaissent. Ainsi, ceux qui ne resteront pas à Kali commenceront à douter des castes et des dragons, alors que d'autres tenteront d'y trouver la Vérité. Les

derniers se raccrocheront à cette nouvelle version des faits avec une ferveur née du désespoir. À chacun de trouver sa voie et pour ce faire, rien ne lui sera réellement interdit...

instruction et évolution

Les instructeurs sont bons, mais les cours ne sont jamais obligatoires et pas toujours assurés. Les élèves peuvent se spécialiser ou rester polyvalents. La formation est copiée sur les castes draconiques, pour faciliter l'intégration et entretenir les similitudes. Seuls les cours de Statut trois et plus sont secrets. La liberté de mouvement des élèves s'étend à tout Kor. La structure des Ordres Noirs s'est élaborée de façon très ouverte : peu de Bénéfices spectaculaires ou Techniques repérables, quelques Privilèges, moins de contraintes spécifiques mais un niveau un peu plus élevé. Ainsi, les citoyens noirs se fondent aisément dans tous les milieux.

Tout nouveau venu, à quelques exceptions près, est obligé de (re)commencer au premier Statut. Il franchit ensuite les étapes à un rythme d'un an minimum par niveau de Statut. Cette restriction permet aux responsables des Ordres Noirs de tester la motivation des nouveaux et de préserver leurs secrets des espions. Pourtant la progression est ardue. Une atmosphère lourde d'intrigues et de manipulations sordides gâche bien des talents. Moins d'un élève sur dix s'élève de la lie grouillante de Kali, et atteint le troisième Statut. La concurrence est rude pour obtenir les Statuts

Obtenir le troisième rang de Statut est le prétexte à une cérémonie d'intronisation. Le rituel peut prendre diverses formes : combat, duel magique, création d'œuvres sous l'emprise de drogues d'éveil, etc. Ce n'est qu'un leurre. Tous les nouveaux citoyens noirs, sans qu'ils soient prévenus, subissent une opération mêlant magie et chirurgie fatalistes, durant laquelle on leur remplace une vertèbre cervicale par une écaille de dragon de l'Ombre. Par la suite, bien peu de citoyens noirs s'en aperçoivent ou même en sont informés. Par ce moyen, Kalimsshar et tous les dragons de l'ombre reconnaissent à vue les citoyens noirs. Cela garantit à la fois l'efficacité et la sûreté de ce réseau occulte à l'échelle de Kor. Pour l'instant, ce réseau n'a servi que ponctuellement, jamais dans son entier. C'est l'un des secrets les mieux gardés des Ordres Noirs de Kalimsshar.

convoités de Citoyen, Maître et Grand Maître. Seuls les meilleurs accèdent aux sanctuaires souterrains de Nadjar, où des épreuves cruelles, sanglantes et meurtrières sont organisées. Évoluer sans cesse est essentiel pour (sur)vivre dans Kali car telle est la volonté de Kalimsshar...

Dans les Ordres, dans Nadjar, jusque dans leurs rêves, les citoyens noirs baignent sans cesse dans l'ambiance malsaine et individualiste de la Fatalité. Elle se répand comme une contagion. Certains individus y sont plus sensibles que d'autres, quelques-uns résistent, d'autres s'y abandonnent. Grâce à une véritable propagande pour la liberté d'agir, de parler et de penser, Kalimsshar conduit naturellement les hommes à se tourner vers la Fatalité. Parfois, à partir du deuxième Statut, des méthodes de coercition peu subtiles mais efficaces sont utilisées sur les citoyens "tendancieux" : menaces, chantage, empoisonnement...

La politique de secret et de dissimulation des Ordres Noirs a un but précis : infiltrer les citoyens noirs dans Kor, pour qu'ils œuvrent pour l'évolution de la société humaine. Les citoyens noirs se retrouvent jusque dans les plus hautes sphères des castes et des royaumes. Ils forment un maillage occulte au sein du Royaume de Kor, voué à entretenir sans cesse le cycle création/destruction pour le Héraut de la Fatalité.

Le seul Interdit qui s'impose aux citoyens noirs est la Loi de la Trahison : tu ne dévoileras ni ton appartenance à ton Ordre Noir, ni les secrets de ton Ordre. Pour maintenir ce secret, le citoyen noir suit souvent, du moins en apparence, les Interdits de la caste draconique.

combattants

Le Grand Dragon du Feu n'a jamais demandé à ses combattants de marcher dans une voie particulière, mais de rester fidèle à la voie qu'ils ont choisie. Kroryn laisse les combattants s'engager sur les voies de la Fatalité si tel est leur choix. Dès lors, il les considère comme des adversaires puissants mais sans

honneur. Il déplore qu'ils ne respectent pas les Interdits de l'Arme, du Sang et de l'Honneur. En libérant ces combattants des contraintes de leur caste, Kalimsshar a dévoyé certains humains très prometteurs.

Nadjar accueille de nombreux combattants qui désirent se libérer du fardeau des Interdits. Bien peu pourtant restent plus d'un an ou deux. Devoir recommencer au premier Statut constitue pour beaucoup un affront à leur ego démesuré. D'autres ravalent leur fierté mais succombent à la duplicité et aux mensonges coutumiers à Nadjar. Finalement seule une minorité atteint le troisième Statut, celui de Combattant noir.

Les Combattants noirs reçoivent un excellent entraînement, quoique extrêmement mortel. Les instructeurs les amènent combattre dans les arènes de Nadjar contre des créatures monstrueuses, des Abominations errantes et capturées, ou même parfois des dragons de l'ombre en manque d'action. Ils les mènent jusqu'aux Crocs, où ils renient leurs sentiments en tuant leurs anciens frères d'armes. Ils suppriment toutes leurs émotions, formant des guerriers d'exception pour lesquels seule la victoire compte, quel qu'en soit le prix. Les Combattants noirs refusent d'être les modèles que Kroryn idéalise pour ses guerriers. Ils veulent le pouvoir mais pas de responsabilités, ils veulent être puissants mais sans retenue, ils veulent être craints plus que respectés.

Beaucoup retournent dans Kor et deviennent de véritables seigneurs de guerre ou des chefs de compagnies mercenaires assoiffés de sang. Les plus méthodiques, les plus froids, les plus discrets, ceux qui aiment la moiteur de la nuit, sont contactés par les mystérieuses Ombres, les assassins de Kalimsshar infiltrés dans la caste de Kroryn. La sélection est impitoyable : le Combattant noir doit prouver sa valeur en affrontant sa peur la plus profonde, puis en détruisant le symbole de son aspiration la plus chère. Ceux qui échouent sont jetés dans le gouffre de Nadjar et meurent souvent de peur avant même de s'écraser des milliers de mètres plus bas. La dernière épreuve reste la plus terrible : l'apprenti assassin doit s'arracher la peau du visage, la tremper dans une flaque d'Ombre, pour la recoller ensuite sur ses chairs à vifs. Après cette mutilation volontaire, le nouvel assassin gagne la capacité magique de ne jamais attirer l'attention et de se perdre dans les ombres (bonus de 5 aux jets de Discrétion).

Privilèges

Dissimulation (5) : le combattant est habitué à cacher ses armes sur lui. Il peut dissimuler pour (500 g x Statut dans l'Ordre Noir) d'armes sur lui, sans qu'un jet soit nécessaire, pour peu qu'il ne soit ni dévêtu ni fouillé.

Prédateur nocturne (4) : le combattant gagne les sens des prédateurs nocturnes (vision, ouïe, odorat). Il ne subit pas de modification à la Difficulté pour ses actions la nuit ou dans l'obscurité, tant qu'une source de lumière si faible soit-elle est disponible. En contrepartie, ses yeux luisent dans l'obscurité comme ceux d'un chat.

Statut et expérience

1 : Apprenti noir

Requiert : une Compétence d'arme à 6, Physique à 4

Bénéfice : le personnage peut développer une spécialisation de Combat.

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 sur la technique utilisée (botte secrète, Technique spéciale, etc.).

2 : Spadassin noir

Requiert : une Compétence d'arme à 8, Physique à 5, 30 points dans les Compétences Physiques

Bénéfice : le personnage peut posséder deux spécialisations de Combat.

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.

3 : Combattant noir

Requiert : une Compétence d'arme à 9, Physique à 6, 40 points dans les Compétences Physiques

Bénéfice : le personnage peut porter une attaque supplémentaire sans pénalité à chaque tour de combat.

Le coup du maître : lorsqu'il combat avec une arme dans laquelle il s'est spécialisé et qu'il obtient une réussite critique, le personnage peut dépenser des Points de Chance ou de Maîtrise pour les ajouter au jet sur la table des critiques. Il peut au maximum dépenser autant de points que son niveau de Statut et tous ces points doivent être du même Attribut mineur.

4 : Maître d'armes noir

Requiert : une Compétence d'arme à 10, Physique à 7, 50 points dans les Compétences Physiques

Bénéfice : lorsqu'il combat un adversaire maniant une arme utilisant la même Compétence que celle dans laquelle (ou lesquelles) il s'est spécialisé, le personnage gagne un bonus de 2 points à tous ses jets d'attaque et de parade.

La voie du maître : lorsqu'il combat, le personnage n'est pas soumis à la règle des Tendances et peut conserver n'importe quel dé sans gagner ni perdre de Points de Tendance (sauf dans le cas d'une réussite critique).

5 : Grand Maître d'armes noir

Requiert : une Compétence d'arme à 10+, Physique à 8, 60 points dans les Compétences Physiques

Bénéfices : la Difficulté de tous les jets de combat est réduite de 5 lorsque le personnage utilise son arme de prédilection. De plus, il ne peut être ni désarmé, ni abusé par une feinte d'arme de la même famille que la sienne.

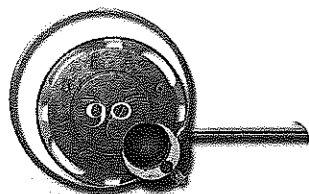
La maîtrise parfaite : le personnage ne peut subir d'échec critique lorsqu'il utilise son arme de prédilection. Tous les "1" obtenus sur un jet de combat sont donc relancés.

Érudits

Ozyr instaura les castes. Kalimsshar les détourna. Ozyr sait. Kalimsshar sait. Ozyr tait. Kalimsshar révèle. Ozyr dévoile. Kalimsshar dissimule. Mais tout ce que le Grand Dragon des Océans a créé, tout ce qu'elle a construit si patiemment, si méticuleusement, ne constitue aux yeux de Kalimsshar qu'une faible architecture, aussi fragile que la Tour d'éternité qu'il détruisit en l'effleurant.

La quête du savoir a souvent conduit des érudits sur les chemins tortueux de la Fatalité, puis sur les routes sombres et poussiéreuses de Kali. Nadjar est pour beaucoup la promesse de connaissances secrètes, interdites ou oubliées. D'aucuns disent que les palais souterrains de l'ordre abritent peut-être plus de livres que les bibliothèques d'Oforia. Les érudits rejoignent Nadjar quand ils pensent que la caste d'Ozyr ne peut plus rien leur offrir. Patients, ils n'hésitent pas à attendre des années et à tout sacrifier pour parvenir aux sous-sols envahis de bancs de brumes méphitiques, interdits à tous ceux qui n'ont pas encore atteint le Statut d'Érudit noir.

Les anciens préviennent toujours les nouveaux : ne cherchez jamais querelle à des guerriers qui ont une cicatrice autour du poignet gauche... Le fils d'Inus Kar, Ionos, fut enlevé par des forces Fatalistes engagées dans la Bataille du Marais Sombre durant laquelle son père perdit la vie (1865 AdC). Endoctriné durant des années, il devint le premier Grand Maître Noir des Épées. Une tradition étrange se mit en place à sa mort : à chacun de ses successeurs serait greffée sa main gauche qui portait l'arme. La tradition se propagea : à chaque combattant noir qui devient grand maître d'une arme est greffée la main d'un maître précédent.



Les très bons enseignants forment leurs élèves à la pensée libre, sans barrières ni contraintes. Pendant les premières années, les professeurs les guident subtilement à déceler les moindres failles de toute connaissance. Par contre, les cours ne suivant aucun programme, peu aboutissent seuls. À partir du troisième Statut, les Érudits noirs doivent décider de l'orientation de leurs recherches. C'est la mise en application des cours des premières années. Dans le champ d'étude qu'il choisit, l'Érudit noir s'entraîne à convertir un auditoire à sa vision ou à retourner toute situation à son avantage sur divers sujets : les lois, la stratégie, la philosophie, l'histoire, etc. Ozyr, en croisade contre les Humanistes, se méfie peu des Fatalistes. Pourtant, les Érudits noirs ont toute latitude pour faire progresser la liberté de pensée dans les royaumes de Kor. Dissimulés par la structure même de leur propre caste, les Érudits noirs disposent d'excellentes positions pour influencer les courants de pensée de Kor et ainsi contrer ses efforts de contrôle du savoir...

Privilèges

Graphologue (3) : l'érudit a appris à discerner les schémas de pensée sous l'écriture. Du moment que l'érudit dispose d'au moins vingt lignes manuscrites, il peut faire un jet de Mental + Psychologie ou Lire et écrire (prendre le plus faible des deux) Difficulté 15. Il obtient une information sur la psychologie de l'auteur par Niveau de Réussite.

Réseau occulte (4) : l'érudit connaît les endroits, échoppes, cercles occultes, où l'on parle de choses interdites et où l'on échange des livres sulfureux. Sur un jet de Social + Vie en cité Difficulté 15, il peut rentrer en contact avec des représentants de ces groupes. Ce Privilège n'est utile que dans les villes d'au moins dix mille habitants.

Statut et expérience

1 : Apprenti noir

Requiert : une Compétence Théorique à 6, Mental à 4

Bénéfice : le personnage peut se spécialiser dans une Compétence Théorique de son choix.
La lettre et le nom : du moment qu'il a déjà lu un écrit, le personnage est capable d'en reconnaître l'auteur sans effectuer de jet.

2 : Initié noir

Requiert : une Compétence Théorique à 8, Mental à 5, 30 points dans les Compétences Théoriques

Bénéfice : par un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de (Volonté de la cible

x 3), le personnage peut discerner si un interlocuteur est actuellement tenté par la transgression d'Interdits, de lois ou d'Édits (ou s'il est en train de le faire).

La rune et le secret : en réussissant un jet de Mental + Lire et écrire contre une Difficulté de 15, le personnage peut déterminer l'origine, la date ou le sens général de n'importe quel ouvrage écrit (y compris les symboles, les runes et les motifs divers). Chaque Niveau de Réussite lui donne une de ces trois informations.

3 : Érudit noir

Requiert : une Compétence Théorique à 9, Intelligence à 6, 40 points dans les Compétences Théoriques

Bénéfice : le personnage lance un dé neutre pour tous ses jets de Mental qu'il rajoute au résultat du dé choisi.

L'homme et l'étoile : par son seul regard, le personnage peut déterminer si le personnage est touché par une Étoile. En réussissant un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté de 10, il peut découvrir une des Motivations de l'Étoile pour chaque Niveau de Réussite.

4 : Sage noir

Requiert : une Compétence Théorique à 10, Mental à 6, 60 points dans les Compétences Théoriques

Bénéfice : en tant que disciple de Kalimsshar, le Sage noir ressent intuitivement les rapports de force entre individus. Il discerne automatiquement les tensions, les alliances et les intérêts des groupes d'individus.

Le livre et le temps : une fois par jour, en réussissant un jet de Mental + Chance contre une Difficulté de 15, le personnage peut se souvenir d'un texte et obtenir des informations sur n'importe quel sujet traité par l'écrit (histoire, légende, géographie, science, etc.).

5 : Prophète noir

Requiert : une Compétence Théorique à 10+, Mental à 7, Intelligence à 8, 70 points dans les Compétences Théoriques

Bénéfice : en appelant à la source du pouvoir de Kalimsshar, le Prophète noir peut poser une question précise à l'auteur de n'importe quel écrit qu'il détient. Ce Bénéfice force l'esprit désincarné de l'auteur à y répondre. Il ne peut utiliser ce Bénéfice qu'une fois par jour, et une unique fois par écrit.

L'homme et le destin : le personnage est tellement en phase avec le monde qu'il peut lire dans le destin comme dans un livre. Une fois par jour, comme le ferait un Oracle, il peut interroger les astres pour obtenir une réponse à l'une des questions qu'il se pose sur son avenir ou celui de ses compagnons.

protecteurs

Les conflits entre Brorne et Kalimsshar jaillissent de leurs différences. Brorne incarne la stabilité, la droiture et la longévité, Kalimsshar le chaos, la duplicité et la mortalité. Nul doute que toute l'œuvre de Brorne, et surtout sa caste, s'oppose entièrement à ce que Kalimsshar représente. Pourtant, le Héraut de la Fatalité raffole des protecteurs, qui lui fournissent tant de nouveaux talents...

Les protecteurs ne quittent jamais leur caste. Soldat un jour, soldat toujours... Mais ils délaissent leur vocation pour de multiples raisons. Quelques-uns, qu'ils soient épris de liberté, qu'ils se délectent dans la domination des faibles, qu'ils penchent vers l'Humanisme ou le Fatalisme, ou que l'Inquisition dégoûte, bravent les Interdits et rejoignent Nadjar.

La formation des protecteurs noirs est pénible. Il leur faut exceller à la fois dans le combat et les relations sociales. Les nouveaux venus sont envoyés chez les citoyens importants ou les seigneurs de guerre de Kali en tant que soldats, miliciens privés ou gardes du corps. Les plus malchanceux patrouillent dans les souterrains de Nadjar pour maintenir un semblant d'ordre dans ce chaos (cela se résume souvent à protéger la population des créatures maléfiques qui rôdent...). La progression dépend uniquement de l'esprit décisionnel de l'engagé. Un bon meneur se démarque et monte en grade plus vite qu'un bon soldat. Pour passer capitaine, le protecteur noir doit découvrir et résoudre un conflit important sans autre aide que celle de ses compagnons. Ensuite, pour monter encore dans la hiérarchie, ils doivent choisir des missions à la tête de corps d'armées, soit très difficiles et ponctuelles, soit plus simples mais longues, souvent dans les Crocs.

Les protecteurs noirs se réintègrent aisément dans la caste de Brorne. Qui saura que ce grand stratège aux manœuvres meurtrières revient de Nadjar ? Que cet instructeur si dur est un Fataliste endurci ? Même l'Inquisition, bras armé de Brorne contre toutes les hérésies, bascule parfois du côté de ceux qu'elle pourchasse. Certains Inquisiteurs ont toujours oscillé vers le Fatalisme inconscient, certains siégeant même peut-être au concile des Grands Inquisiteurs de la Forteresse des Neuf Pics...

Privilèges

Conviction (4) : la liberté qu'offre Kalimsshar à tous les Ordres touche particulièrement les protecteurs noirs. La conscience et l'acceptation de leurs propres actes deviennent leurs

principes fondamentaux. Quand leur libre-arbitre est menacé (torture, domination magique, contraintes, etc.), le protecteur noir peut résister en ajoutant sa Tendence Fatalité à tous ses jets de Volonté.

Sacrifice (5) : une fois par jour, le protecteur noir peut se sacrifier pour sauver d'autres personnes. En guise de "sacrifice", la Fatalité le guide durant un combat. Il ne peut plus utiliser les Tendances, mais gagne un Point de Fatalité à chaque fois qu'il décide d'ajouter sa Tendence Fatalité à une attaque, parade, ou à un jet de dommages. Ses adversaires décident de ne plus s'occuper d'autres cibles et l'attaquent en priorité, à cause de l'aura de menace incroyable qu'il dégage.

Statut et expérience

1 : Soldat noir

Requiert : 20 points dans les Compétences de Combat, Physique à 3

Bénéfice : le personnage peut porter un bouclier dragon et développer une spécialisation de Combat.

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.

2 : Lieutenant noir

Requiert : 30 points dans les Compétences de Combat, 15 points dans les Compétences d'Influence

Bénéfice : le personnage peut donner des ordres aux protecteurs de Statut inférieur et demander l'octroi d'hommes de troupe 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 strictement inférieur.

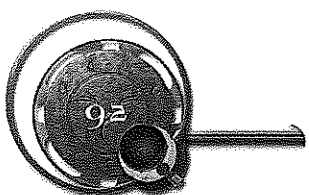
La cuirasse du dragon : chaque fois qu'il effectue une parade au bouclier, le personnage peut dépenser des Points de Maîtrise APRÈS son jet pour réussir sa défense.

3 : Capitaine noir

Requiert : 40 points dans les Compétences de Combat, 25 points dans les Compétences d'Influence, avoir résolu une situation délicate (en combat ou par action sociale)
Bénéfice : le personnage est autorisé à



Les érudits noirs circulent dans les couloirs obscurs et encombrés d'étagères à l'aide de cartes entières des étages, tatouées sur les corps distendus de serviteurs décerés. Tous ces guides infortunés sont les traîtres à l'Ordre Noir, comme en témoignent les chaînettes enfouies sous les replis de leur cou, et les entrelacs tatoués de leurs crânes rasés...



prendre les mesures qu'il juge nécessaires pour faire respecter les Lois draconiques au sein d'une cité.

Le souffle du dragon noir : lorsque le personnage choisit le dé de la Fatalité au cours d'un combat, il gagne automatiquement un Niveau de Réussite supplémentaire, et ce, quelle que soit l'action, si son jet est réussi.

4 : Commandeur noir

Requiert : 50 points dans les Compétences de Combat, 40 points dans les Compétences Sociales, avoir commandé avec succès un bataillon de 200 hommes minimum

Bénéfice : le personnage est investi de l'autorité de Kalimsshar et peut faire appliquer sa loi sur l'ensemble du Royaume de Kor. De plus, lorsqu'il prend le commandement d'une unité, tous les hommes qui suivent ses ordres gagnent un bonus de 2 à toutes leurs actions de combat. Ce bonus n'est applicable que si le personnage participe activement au combat.

Le sang du dragon noir : le protecteur noir peut prendre sur lui les blessures de tout être vivant. Il peut diminuer chaque blessure d'un seuil par Niveau de Réussite sur un jet de Physique + Volonté Difficulté 10. Il lui est impossible de transférer une case de Mort.

5 : Dragon noir

Requiert : 60 points dans les Compétences de Combat, 50 points dans les Compétences Sociales, avoir commandé avec succès une compagnie de 1000 hommes minimum

Bénéfice : Le protecteur noir jouit d'une telle réputation que tous ses adversaires (au sens large) subissent en sa présence un malus de -3 pour chaque action agressive dirigée contre lui (attaques physiques, magiques, sociales, etc.)

Réveil d'entre les morts : en dépensant définitivement un Point de Résistance, le protecteur noir peut transformer en mort asservi n'importe quel cadavre " frais " d'être humain (moins d'une semaine). Voir le sort Servitude de l'Ombre pour les caractéristiques de ce serviteur.

MAGES

Les relations entre Nanya et Kalimsshar ont toujours été ambiguës. La douceur de Nanya s'oppose à la brutalité de Kalimsshar, pourtant l'un et l'autre sont maîtres de l'Éther. Alors que l'apprentissage de la magie de l'ombre n'est pas permis à Onyr, de nombreux mages de l'Ombre et fervents disciples de Kalimsshar arpentent néanmoins la cité flottante, souvent cachés mais parfois avec l'accord tacite du Grand Dragon de la Magie.

La démarche des mages qui se rendent à Nadjar ressemble à celle des érudits. Ceux qui recherchent des connaissances secrètes ou interdites s'y retrouvent. Certains cherchent à augmenter leur propre puissance, tandis que d'autres se mettent volontairement au service de Kalimsshar, formant les Augures Noirs. D'autres désirent apprendre les secrets de la Sphère de l'Ombre et enfin quelques-uns s'y réfugient pour mener leurs expériences en paix...

La formation des Augures Noirs sert un objectif principal : déterminer jusqu'à quel point le mage supportera d'apprendre la magie de l'ombre. Cette épreuve dure deux longues années. L'enseignement met en avant la ruse, l'audace et la force morale des étudiants. Les non-mages, les Adeptes, cautionnés par leur dragon, sont souvent méprisés par les Augures Noirs qui se considèrent comme les " vrais " mages de l'ombre. Mais les dragons de l'ombre, qui seuls accordent ce don, ne prennent que les meilleurs, sans aucune autre distinction. Après un enseignement difficile et mortel, les Augures Noirs se dissimulent dans une caste ou entrent dans une des organisations de mages de l'ombre. Ceux qui ne sont pas choisis restent souvent à Nadjar, dirigeant la vie spirituelle de la cité et de la province. Leur formation les prédispose à œuvrer depuis les ombres. Beaucoup d'entre eux deviennent ensuite des nécromants et détournent sans en avoir conscience l'attention des Grands Dragons, des castes et de l'Inquisition loin des véritables agents infiltrés de Kalimsshar.

Les mages noirs de la Sphère de l'Ombre sont craints plus que respectés. Quelques-uns s'affichent mais la plupart reste en retrait. Ils servent à équilibrer les rapports entre éléments. Les mages noirs qui embrassent les professions indispensables de gardiens, de fidèles, de chimères, de guetteurs de l'ombre, ou de la Confrérie Noire protègent l'humanité des excès des autres mages, fatalistes, maléfiques ou assassins, et jugulent les actions de l'Ordre Fataliste et des Sorciers Obscurs en particulier. Tous s'accordent sur un point : un mage fataliste n'est pas forcément un mage noir et inversement. Cela n'empêche pas certains de jouer sur les deux tableaux...

Privilèges

Discretion (5) : du moment que le mage dispose de toutes les Clés d'un sort sur lui, il peut lancer ce sort sans Clé de posture ni de voix.

Émotions exacerbées (5) : le mage retient à grand peine ses émotions. Mais il a appris à s'en servir lors du lancement de ses sorts. Sur

un jet de Mental + Empathie Difficulté 5, le mage gagne un bonus de 1 par Niveau de Réussite pour un lancement de sort. Le meneur de jeu peut demander un bon *roleplay* pour accorder la totalité du bonus obtenu. À cause du drain d'énergie que cela représente, le mage ne récupère cette capacité qu'après avoir dormi ou médité.

Esprit esclave (5) : le mage dispose d'une relation empathique avec une créature de magie, affiliée à une Sphère particulière. Cette créature l'aide physiquement ou psychologiquement dans le lancement des sorts de sa Sphère. Si le mage lance un sort avec l'aide de son familier, il doit consacrer une unité de temps supplémentaire au lancement du sort (si le lancement du sort se compte en actions, le mage doit rajouter une action, s'il se compte en heures, une heure, etc.). Le mage gagne un bonus de 3 à chaque fois qu'il utilise son familier. Un mage ne peut créer un lien qu'avec un familier.

Rêveur (5) : le mage est un rêveur invétéré. Le monde des rêves lui est aussi familier que celui de l'éveil. Pour des interactions entre le mage et le monde des rêves ou ses habitants, le mage peut rajouter sa Tendance Dragon ou Fatalité à tous ses jets (sauf ceux de magie).

Statut et expérience

1 : Apprenti noir

Requiert : une Sphère ou une Discipline à 4, Mental à 4, 10 points dans les Compétences de magie

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

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 pure, etc.

2 : Initié noir

Requiert : une Sphère ou une Discipline à 5, Intelligence à 6, 20 points dans les Compétences de magie

Bénéfice : en réussissant un jet de Mental + Connaissance de la magie Difficulté 15, le personnage peut reconnaître un sortilège lancé par un autre mage. Si ce sortilège utilise sa Sphère privilégiée, la Difficulté de ce sort est réduite de 5.

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 (portée, dommages, précision, etc.). Ces bonus peuvent s'appliquer

sur deux sortilèges différents ou pour améliorer deux effets d'un même sortilège. S'ils ne sont pas dépensés, ils sont tous simplement perdus.

3 : Mage noir

Requiert : une Sphère ou une Discipline à 7, Mental à 6, 30 points dans les Compétences de magie

Bénéfice : le personnage est désormais capable de concevoir ses propres sortilèges et de rédiger des parchemins magiques.

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.

4 : Grand Mage noir

Requiert : une Sphère ou une Discipline à 8, Intelligence à 8, 50 points dans les Compétences de magie

Bénéfices : le personnage ajoute le niveau de chacune de ses Sphères à tous ses jets de défense contre des sortilèges utilisant la Sphère correspondante.

La flamme : une fois par combat, le personnage peut lancer un sortilège de Magie instinctive sans dépenser aucun Point de Magie.

5 : Grand Maître noir

Requiert : une Sphère ou une Discipline à 10, Mental à 8, 70 points dans les Compétences de magie

Bénéfice : le personnage est immunisé aux effets des sortilèges de niveaux 1 et 2 de sa Sphère privilégiée.

La source noire : une fois par jour, le mage noir peut puiser dans sa Réserve personnelle de Points de Magie pour infliger des blessures, à raison d'une égratignure pour deux Points de Magie. Les points utilisés de cette manière ne peuvent être regagnés avant le prochain coucher de soleil - quel que soit le moyen utilisé (méditation, rituel, etc.).

Artisans

Kezyr reprochera toujours à Kalimsshar de l'avoir manipulé, trompé, de s'être moqué de lui et de ses réalisations mais surtout de lui avoir fait perdre l'amour de son fils, Khy.

À chaque fois qu'un artisan succombe à la Fatalité ou quitte sa caste pour rejoindre Nadjar, c'est un peu de son œuvre qui part encore en poussière, pour rejoindre celle de la Tour qu'il voulait éternelle.

Quand des protecteurs meurent dans Nadjar ou à proximité, leur âme, pour se protéger de la corruption ambiante, s'attache souvent à l'objet qui leur était le plus cher : leur bouclier dragon. Sous l'influence de la magie fataliste de Kalt, le visage de ces morts se grave sur l'écaïlle. Une fois découverts, ces boucliers sont accrochés dans la Galerie des Boucliers-Visages. La nuit, les visages s'animent et les protecteurs décédés discutent entre eux de lois, de stratégie, de Tendances et de philosophie, ou se rappellent leurs combats mémorables. Chaque nuit, quelques protecteurs noirs se recueillent et écoutent dévotement ces âmes emprisonnées.

Les dragons de l'ombre ne font pas la sélection de leurs futurs Élus au hasard. Ils choisissent leurs Élus pour leur santé mentale exceptionnelle. Pour cela, ils se dissimulent parmi les étudiants et les professeurs, créent des situations de conflit, volent, mentent, trichent. De nombreuses et violentes rixes émaillent parfois les cours, les étudiants forment des clans, tout est prétexte pour se démarquer. L'ambiance y plus difficile à supporter que dans tout autre Ordre Noir. Les meilleurs mages de Kor, les plus solides physiquement et psychiquement, sortent des Fosses.

Les artisans qui vont à Nadjar cherchent des expériences nouvelles et désirent se libérer des contraintes de la caste de Kezyl. L'Ordre Noir attire ceux qui ne vivent que pour leur art, sans souci de leur entourage, de leurs confrères, voire d'eux-mêmes. Beaucoup assistent aussi aux cours de l'Ordre Noir des mages, pour parfaire leur connaissance de l'artisanat élémentaire. La formation des artisans est quasi inexistante. Les souterrains de l'Ordre Noir abritent des ateliers immenses, des forges infernales, d'immenses lacs de teintures nauséabondes ; Apprentis et Compagnons noirs sont exploités pendant plusieurs années. Peu tiennent plus d'un cycle, et ceux qui dépassent la première année subissent parfois des dégradations mentales ou physiques. Leur corps se déforme pour mieux répondre aux exigences de leur spécialité, et leur esprit s'accorde à la Fatalité ambiante. Ceux qui n'abandonnent pas accèdent après deux ans minimum au Statut d'Artisan noir, et donc, enfin, aux Grands Mystères, les salles interdites, recelant de majestueux chefs-d'œuvre. Mais le calvaire continue : on les prive alternativement puis simultanément de leurs sens pour qu'ils puissent sentir la matière par l'esprit et la travailler admirablement. Si l'esprit de l'Artisan noir supporte ces épreuves, il devient un véritable maître dans son art. Nombre d'entre eux, en mission, parcourent Kor à la recherche de soies particulières, d'argiles uniques, ou de métaux précieux. Tous les éléments sont magnifiés, qu'ils soient profanes ou arcanes, animés ou inanimés, vivants ou morts. En guise d'examens, les professeurs demandent souvent que les œuvres mêlent l'inconciliable : eau et feu, végétal et minéral, chair et métal...

Les Artisans noirs sont plus souvent artistes qu'artisans. Quelques-uns des meilleurs artistes sont formés dans l'Ordre Noir et travaillent pour les Kalishites, au grand dam de Kezyl. Bien que quelques Artisans noirs entreprennent une œuvre de sape des royaumes de Kor, la plupart se retirent dans la caste draconique ou se fondent dans la multitude d'artisans non affiliés. Certains conçoivent des œuvres grandioses : des parcs et labyrinthes vivants, des tombeaux et urnes funéraires nourrissant les rêves des vivants par les souvenirs des défunts, des sculptures de chaleur et de froid, des camées permettant de rencontrer la personne représentée dans des bulles de rêves, etc. La faction des Dissimulateurs accueille de nombreux Artisans noirs qui pratiquent les transformations du corps apprises à Nadjar. Ni Kezyl, ni les autres artisans n'ont conscience de cette intrusion

dans leur caste. Si l'Inquisition continue de les pourchasser, ils pourraient se détacher des artisans pour rejoindre Kalimsshar.

Privilèges

Compagnon du voyage (2) : l'artisan noir reconnaît à des signes discrets sur des œuvres d'art ou d'artisanat les marques de ses compagnons de l'Ordre Noir. Ces signes secrets permettent de laisser des messages simples (passage, présence, danger, etc.).

Fausseur (3) : l'artisan noir est très doué pour copier d'autres œuvres. Il gagne un bonus de 3 sur tous ses jets de Contrefaçon d'œuvres d'art ou d'artisanat (et pas sur la copie d'écriture, de signature, de documents, etc.).

Mécène (3/4/5) : l'artisan a un mécène qui lui achète ses meilleures réalisations si la qualité est au rendez-vous. Suivant le coût d'achat du Privilège, la Difficulté du jet d'Artisanat diminue. Pour 3 points, la Difficulté est de 25, pour 4 elle est de 20, pour 5 elle est de 15. La base de rémunération est de 500 dracs de fer + 500 par Niveau de Réussite. L'artisan doit travailler pendant un minimum de trois semaines pour apporter une œuvre présentable à son mécène.

Statut et expérience

1 : Apprenti noir

Requiert : une Compétence d'Artisanat à 6, Manuel à 3

Bénéfice : le personnage peut développer une spécialisation de Compétence Technique.

D'un compagnon à l'autre : 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.

2 : Compagnon noir

Requiert : une Compétence d'Artisanat à 7, Manuel à 4, 40 points en Compétences Manuelles

Bénéfice : le personnage peut développer n'importe quelle Compétence Manuelle humaniste à un niveau maximum égal à son Attribut Mental + 2, du moment qu'il trouve un professeur.

La voie du progrès : en réussissant un jet de Mental + Coordination contre une Difficulté de 10, le personnage peut comprendre le fonctionnement de n'importe quel objet mécanique et l'utiliser comme s'il possédait la Compétence appropriée à un niveau égal à la moitié de son Attribut Manuel (arrondi au supérieur).

3 : Artisan noir

Requiert : une Compétence d'Artisanat à 8, Manuel à 5, 60 points en Compétences Manuelles

Bénéfice : chaque fois qu'il fait appel aux Tendances, le personnage peut dépenser 1 Point de Chance pour relancer le dé de l'Homme ou de la Fatalité.

Puissance de l'émotion : l'artisan noir retire une émotion particulière des œuvres d'art ou d'artisanat. Si elle correspond à la situation et s'il réussit un jet de Mental + Empathie Difficulté 5, l'artisan noir gagne un bonus égal à 1 + Niveaux de Réussite pour un jet unique. Par exemple, épée et violence lors d'un combat, sculpture et charme pour un rendez-vous galant devant une fontaine de marbre taillé. Cette Technique ne peut être utilisée qu'une unique fois par objet et (niveau de Statut) fois par jour.

4 : Maître Artisan noir

Requiert : une Compétence d'Artisanat à 10, Manuel à 6, 70 points en Compétences Manuelles

Bénéfice : le personnage est capable de comprendre le fonctionnement de n'importe quel mécanisme rien qu'en le touchant. Il peut ainsi déclencher ou désamorcer toutes sortes de pièges, ôter la pièce indispensable d'un rouage, saboter une arme complexe.

Simulacre de vie : l'artisan noir, en sacrifiant un Point de Maîtrise (qui peut être récupéré via Points d'Expérience), insuffle le mouvement à une œuvre. Cette Technique permet aux non-mages de réaliser des



œuvres enchantées sans user de Sphères. Il n'est pas possible de créer un service ou un serviteur par ce moyen : l'œuvre agit uniquement en fonction de ce qu'elle représente. Par exemple, dans un tableau bucolique, les cygnes nagent dans le lac, tandis que les enfants jouent sur la rive, la statue d'un athlète prend des poses et effectue des mouvements typiques de son activité. Cela peut surprendre une personne non prévenue.

5 : Maître Artisan noir

Requiert : une Compétence d'Artisanat à 10+, Manuel à 8, 80 points en Compétences Manuelles

Bénéfices : à chacun de ses jets, le personnage lance et conserve un dé supplémentaire de l'Homme qui ne lui rapporte aucun Point de Tendance, et ce, quelle que soit son affiliation. *La force du rouage :* en dépensant 1 Point de Maîtrise, le personnage peut utiliser son Attribut Manuel à la place de n'importe quel autre Attribut. Si le jet est réussi, il ne regagne aucun Point de Maîtrise

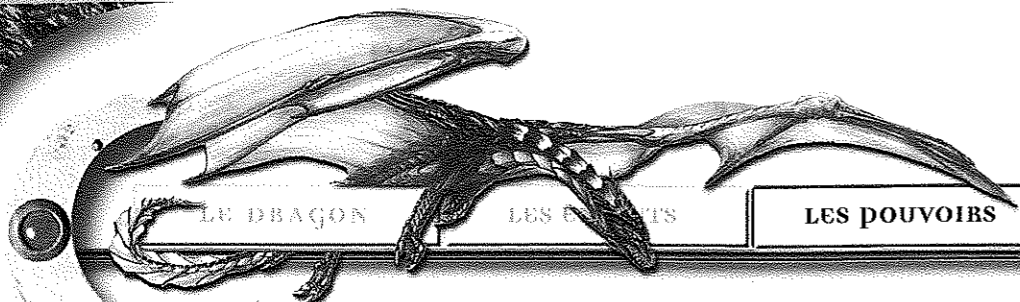
Voyageurs

Malgré leurs différences de mentalités, de méthodes et d'objectifs, Szyl et Kalimsshar partagent le même sentiment, la même peine de ne pouvoir être compris par leurs aînés. Szyl, toujours fidèle à son désir de liberté totale, laisse les voyageurs aller où ils le désirent, comme ils désirent et quand ils le désirent. Kalimsshar apprécie de ne pas être le seul Grand Dragon à élever le libre arbitre au rang de principe fondamental de l'existence.

Les voyageurs qui se rendent à Nadjar n'y cherchent pas un enseignement différent. Ils parcourent Kali, vérifiant de leurs propres yeux les légendes qui circulent sur cette contrée maudite et colportant les nouvelles. Certains travaillent pour les Dragons, d'autres pour les Humanistes, d'autres pour Kalimsshar, mais leur point commun essentiel est qu'ils se sont forgés leur propre opinion, sans intervention extérieure.

À Nadjar, on apprend comment se débrouiller dans un milieu hostile, froid et sec, quand des Abominations horribles battent la campagne, et quand le paysage urbain se révèle encore plus dangereux que la nature corrompue. On y côtoie bon nombre de gens, tous très différents, aux motivations très variées, grâce auxquels on apprend que le mensonge, la cupidité, la colère

Avec des confrères mages et érudits, un groupe d'artisans noirs édifie des fresques mémorielles. Ces bas-reliefs, frises, ou tapisseries retranscrivent les grands événements (batailles, fondations, unifications, etc.) de l'Histoire. Les érudits décrivent le déroulement connu des événements, les artisans procèdent à la transcription artistique, et les mages utilisent des sorts de diverses Sphères pour insuffler au support les faits soutirés des souvenirs et des écrits. Longues de plusieurs dizaines de mètres, ces œuvres entreposées dans les plus beaux palais de Nadjar offrent à ceux qui les recherchent de revivre les moments marquants de l'histoire de Kor, de Solyl aux Croisades. Actuellement, des peintres "recréent" l'Inquisition sur des vitraux de sang...



sont parfois indispensables pour survivre. Le royaume de Kali constitue une expérience unique et inoubliable pour tout voyageur.

Il existe des voyageurs fatalistes mais pas de voyageurs noirs. Il est d'ailleurs impossible de les regrouper dans une catégorie ou suivant un schéma d'action ou de pensée. Néanmoins, on retrouve énormément de voyageurs fatalistes dans la faction des Fils du Vent. Leur credo les conduit à faire circuler l'information et le savoir, dans le but de fournir au peuple ce qu'on lui a si souvent caché. En ce sens, ils sont des agents fatalistes qui œuvrent pour l'évolution de la société. Leur respect de l'authenticité du savoir leur évite de tomber sous la griffe de Kalimsshar. De toute façon, le Héraut de la Fatalité les apprécie comme ils sont.

Privilèges

Compagnon de Shar (4) : tant que Shar est visible dans le ciel, le voyageur noir bénéficie de l'influence du cœur lunaire de Kalimsshar. La journée, il perce à jour les illusions sur un jet de Mental + Perception d'une Difficulté égale au jet qui a mis en place cette illusion. De nuit, en extérieur, il ne souffre pas des malus dus à l'obscurité, et tous ses jets de Crochetage, Déguisement, Discretion et Pickpocket gagnent un bonus de 2. Par contre, pendant les jours et augures du Serpent, son visage devient hâve et blafard : la Difficulté de tous ses jets de Social augmente de 5.

Pionnier (4) : le voyageur noir sait comment ouvrir un passage dans des lieux sauvages, isolés, ou inconnus. La Difficulté de ses jets de réaction sur des agressions par le milieu naturel (catastrophes naturelles, climat, végétaux, animaux) est réduite de 5. Ses jets de Cartographie et d'Orientation dans ces régions oubliées gagnent un bonus de 2.

Souterrain (3) : le voyageur noir a une affinité avec les espaces clos et souterrains. Quand le voyageur se trouve dans un souterrain, tous les jets de Cartographie, Orientation, Perception et de Pistage gagnent un bonus de 2.

Statut et expérience

Les pré-requis pour progresser à Kali sont à peu près les mêmes que partout ailleurs.

commerçants

Khy et Kalimsshar sont les deux créateurs de la race humaine. Bien qu'ils représentent respectivement la Tendance Homme et la Tendance Fatalité, ils se sentent très proches

l'un de l'autre car tous les deux désirent laisser aux hommes le soin de choisir leur propre destinée et de s'affranchir de l'influence des Dragons. La caste des commerçants de Khy a été créée pour constituer le ciment social de Kor. Kalimsshar, qui éprouve la société humaine dans son ensemble, a besoin des commerçants pour infiltrer au mieux le royaume.

Les commerçants qui se destinent à l'Ordre Noir se classent en deux catégories : les marchands fatalistes, en général spécialisés dans des marchandises douteuses (poisons, artefacts, plaisir, esclaves, cadavres, Humanistes, etc.) et les professions de l'Ombre : espions, voleurs et mendiants en particulier. De nombreux joueurs viennent à Nadjar pour y faire fortune, les diplomates rencontrent des dignitaires de Kalimsshar, et les courtisans apprennent de nouvelles techniques.

L'Ordre Noir correspond plus à un comptoir immense qu'à un centre d'enseignement. Sur plusieurs sous-sols, des salles gigantesques abritent des serrals géants, des halles animées, des ateliers d'expertises, des chambres fortes protégées par des glyphes ou gardées par des morts vivants, des Cauchemars ou des Abominations, des amphithéâtres, des salles de vente aux enchères, etc. Des multitudes de passages secrets, oïlletons et autres placards magiques transforment les murs en gruyère. Les commerçants ne recommandent pas au premier Statut mais suivent ici un entraînement psychologique, pour étudier et apprendre à résister à toutes les techniques de manipulation connues. Les commerçants noirs développent leurs affinités avec les ombres ; les Interdits de la caste de Khy sont encore respectés car ils servent d'assurance et de régulation pour éviter trop de mauvaises surprises. Les marchands progressent en démontrant leur sens des affaires, tandis que les autres membres de l'Ordre Noir montrent leur habileté lors de grands jeux de piste et de chasses au trésor, qui sont parfois des arnaques audacieuses ou très meurtrières, ou en élaborant des rumeurs, intrigues, complots ou conspirations machiavéliques.

Les commerçants noirs sont très bien implantés dans tout Kor. Il est impossible de les différencier d'un citoyen normal. Si quelques-uns profitent avidement du système, la majorité entretiennent les flux commerciaux et informatifs, indicateurs de la santé et de l'évolution de Kor.

Privilèges

La Cause (4) : le commerçant appartient à une confrérie ou une faction très soudée. Les rapports entre membres sont aussi forts que les liens du sang d'une famille. Dès que le personnage a besoin d'aide, sa famille peut lui en fournir, mais le personnage doit garder à l'esprit qu'il faut toujours rendre la politesse.

Majordome (2/4) : le personnage possède un majordome. Pour deux points, il reste dans la demeure principale et gère la maison pendant son absence. Pour quatre points, il accompagne le marchand dans ses aventures. Il aide aux tâches quotidiennes mais ne participe pas aux éléments moteurs d'un scénario (combat, enquêtes, diplomatie).

Petit carnet (1 à 5) : le commerçant dispose d'un carnet d'adresse très fourni. À chaque début de scénario, le personnage lance 1D10 ; si ce résultat est inférieur ou égal au coût d'achat du Privilège, le personnage rencontre, par hasard, pendant un temps mort, une de ses connaissances, membre d'une caste, d'un Ordre ou d'une faction de Statut inférieur ou égal au sien. Ces PNJ peuvent lui rendre des services en échange de quelque chose (argent, enseignement, faveur, sexe, etc.), fournir des informations, etc. Il est souhaitable de créer quelques personnalités récurrentes, pour l'intérêt du jeu.

Statut et expérience

1 : Marchand noir

Requiert : Social à 3, 20 points dans les Compétences Sociales

Bénéfices : le personnage débute sa carrière avec une somme de 500 dracs d'argent.

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 réussir un jet de Social + Empathie contre une Difficulté de 20 pour obtenir la même information.

2 : Commerçant noir

Requiert : Présence ou Empathie à 6, 30 points dans les Compétences Sociales

Bénéfices : le personnage dispose d'un abri secret, dans la cité de son choix, comprenant une entrée normale et au maximum deux passages secrets.

Reconnaître son erreur : une fois par jour, en dépensant tous ses Points de Chance restants (minimum 1), le personnage peut transformer un échec critique en un échec simple.

3 : Négociant noir

Requiert : Social à 5, 50 points dans les Compétences Sociales

Bénéfices : le personnage connaît le nom et les principales caractéristiques de toutes les compagnies commerciales, guildes et factions marchandes de son royaume. Dans le cas d'un groupe récemment créé, il peut effectuer un jet de Social + Vie en cité contre une Difficulté de 15, ou de 20, dans le cas d'une compagnie secrète, pour obtenir ces mêmes informations. **L'examen de conscience** : chaque fois qu'il le désire, le personnage peut effacer tous ses cercles de Tendances, du moment qu'il vient de faire une bonne affaire.

4 : Dignitaire noir

Requiert : Présence ou Empathie à 8, 60 points dans les Compétences Sociales

Bénéfices : pour tous ses jets de Social ou de Manuel, le personnage lance un dé supplémentaire de la Tendance Homme ou Fatalité, qu'il peut choisir de conserver à la place de n'importe quel autre. De plus, il gagne un bonus de 1 à tous ses jets de Social effectués dans sa cité d'origine, ou dans celle où se trouve son abri principal.

Une technique éprouvée : une fois par jour, en dépensant 3 Points de Chance, le personnage peut doubler la valeur de son Attribut Manuel ou Social pour effectuer une action. Aucun Point de Maîtrise ou de Chance ne peut être regagné de cette façon.

5 : Prince Marchand noir

Requiert : Social à 7, 70 points dans les Compétences Sociales

Bénéfices : le personnage est à ce point psychologue qu'il sait toujours si on lui ment. En réussissant un jet de Social + Empathie contre une Difficulté de 15, ou de 20 pour un dragon, il peut également apprendre la vérité sans le montrer à son interlocuteur.

Le bénéfice du doute : une fois par jour, le personnage peut effacer de la mémoire d'un individu tout souvenir le concernant, du moment qu'il n'a eu aucun contact physique avec cette personne. La durée du souvenir ne peut excéder un nombre de minutes égal à la valeur de l'Attribut Social du personnage. Une fois "l'entretien" terminé, l'individu ne se doute même pas qu'il a rencontré le personnage.

L'école d'espions de Nadjar est très célèbre dans le milieu des espions. Mais c'est une fausse école que Kalimsshar a créée pour que les espions qui y sont formés soient des leurres, les premiers à tomber lors des purges, ce qui protège ses agents importants de la découverte. Khy a eu vent de cette affaire et a délégué Monsieur Ombre pour surveiller cette école. Le Prince des Espions s'est installé en tant que professeur des navuds, personne ne s'occupe de lui et il prend des notes sur l'organisation de Kalimsshar pendant ce temps. Quand un élève l'intéresse, il en fait sa cible. Il trahit sa position à ceux que sa cible espionne, la rencontre pour lui proposer de l'accompagner dans son école, sans jamais révéler son identité. Si sa cible refuse, les autorités se chargent d'elle, prévenues par la cible espionnée. Aucun de ceux qui ont refusé de suivre Monsieur Ombre ne leur a jamais échappé.

Regarde. Tu crois que ça arrive souvent des choses pareilles ? Je n'aime pas ce ciel là.
Ça annonce quoi, tu peux me le dire toi ?
Ça annonce quoi !

- J'ai froid. J'ai vraiment froid. Il faut que je dorme.

- J'en peux plus, qu'est-ce qu'on font là, il y a personne pour répondre, c'est ça ? ! Qu'on attaque ou qu'on assiège, mais qu'on reste pas là...

- Arrête de gémir, tu vas te faire étriper. Saloperie de froid, je vais crever si ça continue.

Ses mains sont bleues. Comme ses lèvres. Comme ses yeux. Les orbites creusées par la fatigue. Il regarde son compagnon. Il a la tête inclinée vers le ciel. Alors il observe, lui aussi, une fois de plus. Le présage de jours mauvais ne fait pas de doute. Le ciel ne s'améliore pas. Il empire. Il fait de plus en plus froid, la brume s'épaissit. Le camp est livide, les tentes délavées. Ils restent droits, pour la plupart, dignes, dressés comme des mulets à porter leur propre fardeau. L'énorme armée de Kern, habillée, bardée d'armures impeccables, patiente. Elle patiente depuis des jours, depuis la sanglante prise du fort Tarek. Au loin, dans la brume et le crachin, les bruits de l'armée de Solyr, hennissements de chevaux et cris des conscrits hâtivement enrôlés pour défendre la frontière. Pourquoi attendre, leur laisser tout ce temps...

Un soldat tombe, il chiale, le cul trempant dans la boue. Un autre le relève, le gille, le secoue. Sa main lui redresse le menton, leurs yeux se croisent. Les autres se reprennent et se redressent. Un Commandeur vient, passe le long des rangs, nerveux, en frappe un au passage, le maudit. Il l'accuse de flancher. Le temps est au devoir, à la maîtrise de soi, pas à l'hystérie.

- Restez sur vos gardes. Ici, on ne fléchit pas, on est prêt à tout donner. Celui qui ne montrera aucun effort sera vite déçu de son sort. C'est à vous de voir.

Il part. Peut-être pour s'enfermer de nouveau dans l'une des tentes. Il y a quelques feux qui ne brillent pas beaucoup. Délavés comme le reste. Certains y mettent parfois du bois humide. La fumée épaisse les fait tousser. Mais ils exposent

leur lassitude à la chaleur et se régénèrent, pour un temps, sous le bruit

du travail des forgerons. Les armuriers battent leur rythme, jour et

nuit, noient les camps de leurs sons métalliques. Ça affûte, ça

aigüise, reprenant les armes, chauffant, martelant, refroidissant et dormant à essayer. Leurs visages coulent de

sueur, ils les margeraient presque. Lux, ils ont chaud.

Ce seul bruit est une issue. Car partout règne le

silence. Même le camp des combattants reste

silencieux et des tentes chamarrées des Zals

ne proviennent que toux et grognements.

Les barbares, si fiers, ne sont pas

habités à un climat si froid, si

humide. La crainte qui flotte

dans l'air comme un pressen-

timent. Cette nausée qui

envahit, qui tiraille le

ventre. L'angoisse des

ténèbres rend

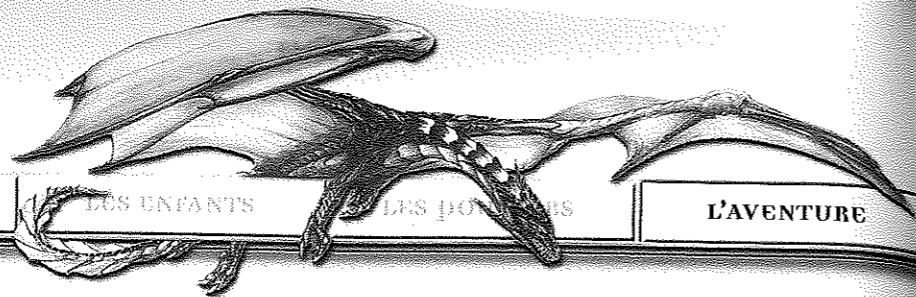
nerveux. Et le ciel,

au fil des heures,

qui noircit.

L'AVENTURE





LES GUERRES HUMANISTES

" Dans la nuit brilleront les astres de lumière, Faisceaux de vie, guides des âmes, Hérauts du crépuscule du règne draconique. "

- Alya, annonciatrice de la Prophétie

une alternative

L'introduction de ce nouvel épisode de la campagne reprend là où s'était suspendu le premier : aux portes de la capitale. Si vous êtes parvenu à mener les personnages jusqu'à la veille de la bataille des trois armées, il y a deux possibilités. Soit vous avez décidé ensemble d'attendre les nouveaux événements pour jouer la campagne sans interruption, soit vous avez choisi de mettre en scène votre propre suite, incluant la bataille et ses éventuelles répercussions.

L'introduction qui suit s'adresse au groupe de personnages ayant joué le premier volet et s'étant arrêté - ou n'étant pas encore arrivé - devant Yris. Si vous avez prolongé l'aventure, géré la bataille ou encore décidé de clore la campagne, pour la reprendre avec d'autres personnages, vous pourrez utiliser les options fournies dans les premières pages de cet épisode pour lancer l'intrigue ou introduire une nouvelle équipe.

" Après de longues journées de chevauchée, les personnages finiront donc par arriver en vue de l'immense capitale de l'Empire de Solyr, Yris, une cité en péril. "

Ainsi s'achevait le premier volet de la fresque des " Guerres humanistes ", campagne épique marquée par la marche des armées de Kern, de Kar et de Solyr. Au terme du premier chapitre, après de longues semaines, de longs mois de périples, de combats et de rencontres, les personnages parvenaient enfin aux abords d'Yris, capitale d'un empire aux portes du chaos et de la guerre. Guidés par leurs découvertes, ils s'apprêtaient à prendre part à l'une des plus titanesques batailles de l'histoire de Solyr et du Royaume de Kor. Déjà, les clameteurs guerrières s'élevaient, dévorant la plaine d'une langue rageuse, avides de sang et de victoire. Déjà, les hommes s'alignaient, l'arme dressée, la tête haute, le regard brillant rivé aux fanions des étendards...

Un mot, un seul. Un cri dans l'aube frémissante aurait suffi à plonger un royaume entier dans la tourmente.

Mais cette guerre n'aura pas lieu.

Résumé et situation

Quel que soit le chemin parcouru par les personnages au cours du premier volet, ils auront donc tôt ou tard rejoint les armées en marche et gagné les remparts de la capitale,

prêts à se battre ou à tenter l'impossible pour empêcher le chaos. Mais la guerre opposant les trois armées n'aura pas lieu - tel est le point de départ de ce nouveau chapitre.

Avant de plonger à nouveau dans la tourmente, il est des vérités cachées, des événements encore inconnus des personnages, des visages, des noms qu'il vous faudra connaître pour mettre en scène cet épisode tumultueux et effrayant de la campagne. Ainsi, vous découvrirez les véritables motivations de Z'emd, astre de discorde, Étoile d'ombres et de haine en passe d'anéantir une myriade de flammes - et d'hommes, guidés par des astres à la moindre puissance. C'est Z'emd, depuis le début de l'aventure, qui guide et inspire les membres du haut conseil. C'est Z'emd encore qui préside à la renaissance de Karnage, le héros de chair et de ténèbres qui se dressera contre les personnages, avant le terme de cet épisode. C'est Z'emd enfin, gorgée de puissance, qui décidera Kalimsshar à agir, pour empêcher le Royaume de Kor de sombrer dans un incommensurable chaos...

Avons-nous parlé de Jard ? Le nom du héros de Kor a-t-il déjà été cité, en cette fresque, comme celui de l'Inspiré qu'il est depuis tant d'années et qui, guidé par les Étoiles, sera appelé à jouer un rôle dans l'écheveau des intrigues ?

Mue par une pulsion corruptrice, Z'emd inspire depuis de nombreuses années les membres du haut conseil. C'est donc très logiquement qu'ils se sont rassemblés autour de valeurs et de motivations communes. En usant des Humanistes, ils sont parvenus à lever les armées de Kar et de Kern contre les

troupes de Solyr. Leur seul but est de plonger le Royaume de Kor dans la tourmente et ils y seraient sûrement parvenus sans l'intervention de Kalimsshar.

Le Seigneur de l'Ombre, bien que moins au fait des Étoiles que ne peuvent l'être Szyl ou Khy, a très vite ressenti une autre influence. En marge des membres du haut conseil, une faction de Fatalistes suit les inspirations de Z'emd dans le seul but d'aider Karnage à réunir les neuf Liens - ils seront appelés Inspirés de Z'emd, Phalange de Z'emd ou suivants de Karnage au cours de ce scénario. Kalimsshar se garda bien d'intervenir, préférant suivre l'évolution " logique " des événements, jusqu'au jour où il comprit l'existence d'un paramètre nouveau... et des plus inquiétants.

Karnage - que les personnages connaissent déjà si vous avez mis en scène " Les mangeurs d'âmes ", le scénario publié dans *Les Voiles de Nanya* - est en passe de développer le Lien avec un dragon de chacune des neuf familles. Constitué grâce aux corps de neuf Élus, Karnage cherche rien de moins qu'à rétablir le Lien avec les neuf compagnons draconiques de ses " parties ". Cette seule idée aurait suffi à Kalimsshar, mais c'est lorsqu'il découvrit le nom du dragon de l'ombre vers lequel convergeait Karnage que le Neuvième Dragon quitta sa passivité.

Ce dragon, Kheen'kar, Kalimsshar le rejeta il y a une cinquantaine d'années de cela pour le punir de son manque de discernement dans le choix d'un de ses Élus, trop peu pondéré pour être un vrai agent. Son ancien compagnon humain, Horyn, reste connu dans certaines mémoires pour sa soif de sang et sa maîtrise des arts sombres, dont il usait pour absorber la vitalité de ses victimes. Et Karnage porte en lui l'âme de cet homme...

Lorsqu'on sait que Karnage a d'ores et déjà retrouvé le Lien avec quatre des neuf dragons, on comprend l'importance qu'auront les choix des personnages, poussés sur la route sanglante de cet être immonde...

À l'orée du chaos

Assis autour d'un feu, le visage creusé par la fatigue et l'attente, les aventuriers goûtent à la morsure de la peur et du froid. Autour d'eux, les armées semblent animées d'une vie propre - combattants aux armures ciselées fendant les rangs des soldats impatients,

messagers en tenue de cuir volant d'un bout à l'autre du camp, armuriers aux visages rougis par les braises de leur forge...

Trois jours déjà, depuis l'annonce. Trois jours durant lesquels les tentes des généraux restent immuablement closes, masquant à l'attente des hommes de troupe les regards muets, torturés, de dignitaires aux entrailles vrillées par la stupeur et le doute. Partout, des tentes blanches de l'armée de Kern aux campements frémissants des combattants de Kar, jusqu'aux murailles interdites de la capitale de Solyr, un souffle s'engouffre dans les tentes et les esprits avec la force implacable de la plus terrifiante des nouvelles.

Kalimsshar...

Partout, ce nom maudit... Tel le vent de l'hiver, le nom du Neuvième Dragon glace les cœurs, gèle les bras tendus et les mains crispées sur les écus de métal. Aux prières des combattants et des fidèles aux peintures draconiques, l'ombre du Héraut de la Fatalité répond seule, plongeant les armées dans les abîmes de la peur...

En circulant entre les tentes et dans les rues inquiètes de la capitale, les personnages pourront affiner leurs doutes en relevant trois informations d'importance :

- Tout d'abord, les généraux des armées en campagne restent enfermés dans leurs tentes pour établir des communications magiques et mentales, grâce à leurs mages présents, avec les dignitaires de leurs cités et royaumes respectifs. Les discussions semblent graves et il est plus que probable que de fort mauvaises nouvelles leur parviennent de Kar, de Kern et des fiefs attenants. Cette information pourra être confirmée si les personnages se sont attirés la confiance des dignitaires au cours de précédents événements - une vague de meurtres abominables et de phénomènes magiques obscurs a frappé les cités durant les derniers jours. L'information s'avère valable pour Kar, Kern et de nombreuses villes des deux royaumes...

- En circulant parmi les soldats, les personnages pourront entendre parler, puis constater de leurs yeux la profonde méditation dans laquelle sont plongés les quelques Élus draconiques présents dans les armées. Ces hommes et ces femmes, unis par le Lien à des enfants de Brorne et de Kroryn,

sont assis en tailleur, l'arme au côté, les yeux clos, en une posture de recueillement d'une rare intensité. Les compagnons de ces hommes ne laisseront personne intervenir et protégeront ce qu'ils nomment " l'Appel du Dragon ". Par des mots simples, mais teintés de respect, ils révéleront aux personnages que leurs frères d'armes ont ressenti, la veille au matin, un " appel intérieur émanant de leur compagnon ". Aucun des personnages éventuellement lié à un dragon de Brorne ou de Kroryn n'aura ressenti de phénomène semblable.

- Chaque matin, au lever du soleil, le ciel est voilé par des nuages de plus en plus sombres, augurant d'une pluie battante et d'un orage à la violence fulgurante. Alors que les vents balaient déjà les plaines alentours, les nuits se feront plus sombres encore et offriront aux personnages - ainsi qu'à nombre de combattants - des rêves chargés de symboles. Par le biais d'images différentes et toutes personnelles, chacun d'eux aura la vision d'une ombre démesurée masquant l'astre solaire. Dans leur songe, une silhouette spectrale nimbée de lumière blanche flottera, entre les tentes, le doigt tendu vers eux, les yeux morts, la bouche ouverte sur une injonction silencieuse...

Au matin, en découvrant sur le visage de leurs compagnons le même masque de stupeur, les personnages comprendront avoir partagé le même rêve.

L'ombre de Kalimsshah

Au lendemain de ce rêve, les personnages seront réveillés par des cris. Autour d'eux, dans le gigantesque campement, tous les regards sont tournés vers le ciel, plus sombre encore que la veille. Là où il devrait faire grand jour, il n'y a que nuages, brumes ténébreuses zébrées d'éclairs et de grondements sinistres. Les personnages comprendront rapidement la raison des cris matinaux. Aussi loin que porte le regard, il n'est plus aucun dragon.

La veille encore, de nombreux enfants de Brorne et de Kroryn sillonnaient le ciel, tournoyant autour des tentes et des remparts. Tous ont disparu, au matin - y compris les éventuels compagnons draconiques des personnages Élus. Comme ces derniers l'apprendront bientôt, les royaumes de Kar et de Kern viennent de subir les assauts de véritables hordes de dragons de l'ombre. En l'absence des armées humaines, des principaux chefs de guerre et surtout

des dragons de ces cités, les enfants de Kalimsshah ont fondu du ciel, jaillissant de la pénombre, et déversé dans les rues affolées venin, mort et flammes.

Quelques heures après le réveil, les généraux des armées prendront la décision de reporter le combat et de battre en retraite pour préserver leurs royaumes des assauts. Comme ils le diront aux lieutenants chargés de transmettre les ordres, et peut-être aux personnages, si ceux-ci sont dans la confiance, " Kalimsshah est venu, oui, mais pas là où seule la vanité d'un homme aurait pu l'attendre ".

Il faudra plusieurs heures aux armées pour s'organiser, lever le camp et prendre la direction du sud et du nord, noircissant les routes de Solyr de vagues successives d'hommes et de chevaux. La rage se mêle à la désillusion et à un terrible constat d'aveuglement. Alors, seulement, certains commencent à parler d'une manipulation de Kalimsshah... Et si, depuis le commencement, depuis les meurtres, il n'y avait jamais eu personne d'autre que le Neuvième Dragon et sa cohorte de démons ?

Alors que les hommes de camp courent de droite et de gauche pour organiser le départ, peu avant la levée des tentes, les personnages recevront à leur tour la visite d'un coursier qui leur remettra une missive cachetée. Dans le tumulte environnant, ils prendront certainement cette lettre pour un message des généraux ou de leurs contacts au sein des armées ou du conseil. À l'intérieur, ils trouveront ces mots, écrits d'une plume étonnamment parfaite :

*" Compagnons,
Les ombres se lèvent sur l'aube de notre voie.
Notre chemin se voile, nos visages s'estompent.
Déjà, les nôtres disparaissent...
Demain, compagnons, en la capitale d'Yris.
Demain, au couchant, je viendrai à vous. "*

Le texte ne comporte aucune signature et une analyse de l'écriture, au vu des connaissances d'érudits par exemple, ne permettra d'en déterminer aucun auteur connu des personnages.

Jusqu'au lendemain soir, heure à laquelle ils recevront la visite de leur mystérieux interlocuteur, ils sont libres de suivre l'une des armées - mais ces dernières partiront au plus vite vers leurs cités d'origine - ou de pénétrer les murs de la capitale. Ni le haut conseil, ni

les dirigeants des armées ne leur feront de demande ou de recommandations. Leurs contacts les salueront et leur annonceront simplement leur départ pour les affaires urgentes qu'ils peuvent aisément comprendre. Veillez à gérer ces " adieux " momentanés de façon à ce que les personnages croient en la possibilité d'une nouvelle action commanditée ou liée à ces factions.

Une trouée de lumière

Quoi que fassent les personnages, l'auteur de la lettre viendra à eux le lendemain, à la tombée de la nuit. Arrangez-vous pour qu'ils soient tous présents et si possible isolés, puis faites entrer en scène le Prophète.

Si les personnages se connaissent déjà une Étoile, ils seront sûrement moins surpris que s'ils apprennent de la bouche du Prophète, un vieillard aveugle vêtu d'une simple robe blanche, la vérité des enjeux qui se trament dans le vide cosmique... Notez que si vous préférez ne pas utiliser les mécanismes des Étoiles, vous pouvez tout de même en exploiter l'existence et les motivations, qui sont le véritable moteur de ces événements. Ainsi, à la nuit tombée, le vieil homme se présentera aux personnages. Il sera là, tout simplement, lorsque les personnages tourneront machinalement le regard vers lui. De ses yeux morts et de sa tunique blanche se dégagent une aura que tous qualifieraient de magique, s'ils pouvaient en identifier la Sphère. D'une voix calme, cristalline, l'aveugle dévoilera aux personnages " ce qui est " et " le chemin qui s'ouvre devant eux ".

Ce qui est, le voici...

Il est deux astres, deux Étoiles, qui se mènent actuellement un combat aveugle et tacite, par le biais d'hommes et de femmes, de guildes et d'armées. L'une, destructrice, aussi déterminée que puissante, inspire les âmes de mortels au cœur sombre et sans illusion. À leur tête marche le non-mort. L'autre, source de vie et d'évolution, guide les pas d'hommes au destin héroïque et fédère dans sa suite les questeurs de vérité. À leur tête marche l'irrésolu.

Par ses mots et ses regards vers les astres scintillants, le Prophète fera comprendre aux personnages qu'ils prennent déjà part, même malgré eux, à l'accomplissement de ce combat et à la progression de la seconde Étoile - O'rah, comme la nommera l'aveugle. L'Étoile d'ombre n'est autre que Z'emd et le non-mort, Karnage.

Si les personnages sont déjà fédérés en Compagnie, ils comprendront tout d'abord que leur Étoile partage avec O'rah des motivations communes, puis auront la conviction que Z'emd - l'homme citera les noms de chacune - jette son ombre sur leur astre. Le vieil homme expliquera aux personnages comment l'astre sombre a provoqué les guerres, en utilisant des hommes qui en utilisèrent d'autres - les personnages devraient comprendre alors l'implication du haut conseil et soupçonner l'innocence des Humanistes. Le Prophète ne répondra aux questions qu'en levant la main vers les Étoiles : " Interrogez les astres, compagnons... "

Avant de disparaître dans la nuit, il tendra la main et la posera sur le front de l'un des personnages - choisissez si possible le Guide de la Compagnie ou un membre de la caste des érudits. À partir de ce moment, et jusqu'au prochain lever de soleil, ce personnage - et lui seul - bénéficiera d'un bonus de +15 au premier jet d'Astrologie qu'il pourrait être amené à effectuer. Ce bonus sera réduit de 5 sur le jet suivant, de 10 sur le troisième, et aura totalement disparu au quatrième jet.

Il est fort probable en effet que les personnages cherchent à sonder les astres, durant cette nuit. Pour cela, la Compétence Astrologie leur permettra de localiser les Étoiles de leur choix et, en observant leurs déplacements, leur brillance et leurs liens avec d'autres, ils pourront déceler certaines informations utiles quant à leur influence " concrète " sur le monde.

La Difficulté des jets sera conditionnée par la complexité des informations qu'ils chercheront dans les cieux - le nombre de Niveaux de Réussite fixera, comme chaque fois, le nombre d'informations qu'ils obtiendront au final.

Situer et observer Z'emd :

Difficulté 30

Deviner la trajectoire à venir de Z'emd :

Difficulté 35

Situer et observer O'rah :

Difficulté 20

Deviner la trajectoire à venir de O'rah :

Difficulté 25

Situer et observer leur propre Étoile :

Difficulté 15

Deviner sa trajectoire à venir :

Difficulté 20

Z'emd

Caractérisée par sa détermination à corrompre, à altérer toute chose en la teintant de noirceur, Z'emd est l'Étoile du chaos lucide et structuré, l'agent de l'échec et de la désillusion. Ses Inspirés, des Fatalistes qui accompagnent Karnage aux membres du haut conseil, partagent tous cette vision profondément nihiliste du monde.

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, Karnage n'est pas le Guide, mais la Main du Destin de la Compagnie qu'il mène, entouré des sorciers fatalistes, et qui ne compte à ce jour ni Guide, ni Archiviste.

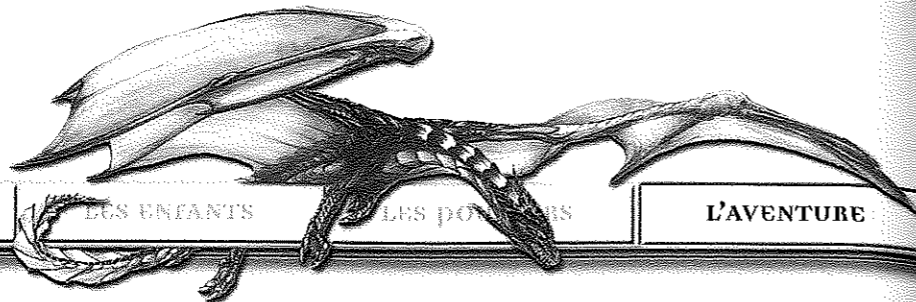
Engagement	6
Discorde	7
Provoquer	6
Faillir	6
Corruption	8
Accomplissement	6

Éclat : 6, Envergure : 5

Pouvoirs des Inspirés :
Champ de force,
Empathie, Offensive,
Rituel, Télépathie,
Vision partagée

Une alternative

Si vous avez déjà mis en scène la bataille des trois armées, sans attendre cette suite, oubliez tous les éléments relatifs à Kalimsshah - des nuages noirs dans le ciel à l'assaut de ses dragons sur les cités - et ne conservez que le porteur de la missive, qui sera remise aux personnages dans tous les cas de figure. Qu'ils soient à Yris, sur le champ de bataille, dans l'un ou l'autre des camps, loin du théâtre des combats, les personnages recevront cette lettre qui marque l'ouverture du présent scénario.



Au final, moyennant de bonnes réussites, les personnages pourront apprendre que Z'emd vient de fusionner avec une autre Étoile - qu'elle a absorbée, à la mort de tous ses Inspirés - et qu'elle brille particulièrement fort, signe que de nombreux Inspirés l'ont rejointe ou oeuvrent pour elle, consciemment ou non. Dans l'avenir, le parcours erratique de Z'emd ne laisse deviner aucune action précise, mais le personnage comprendra, le cas échéant, qu'il s'agit d'un acte de corruption.

O'rah adopte une position de " mère ", comme si elle berçait, fédérait et protégeait une dizaine d'autres Étoiles - dont celle des personnages, qui pourront apprendre cette même information en observant la leur. O'rah se distinguera par un côté " actif ", dans son entreprise de fédération de nombreuses Étoiles, et par un aspect " passif " qui la place en retrait, comme si elle refusait de s'impliquer elle-même.

À moins d'une réussite exceptionnelle, ils n'auront aucune chance d'apprendre les noms de Karnage et de Jard, mais ils pourront éventuellement dresser un profil psychologique des deux figures majeures de ces Étoiles - voir plus loin la description de ces deux héros.

Utilisez les fruits de ces recherches pour donner aux personnages quelques éléments du puzzle susceptibles d'orienter leurs actions. Vraisemblablement, deux informations majeures devraient attirer leur attention : la localisation de Z'emd, qui brille à la verticale du royaume de Kali, et le déplacement de O'rah, qui se rapproche à vive allure de leur propre Étoile.

sur l'échiquier du monde

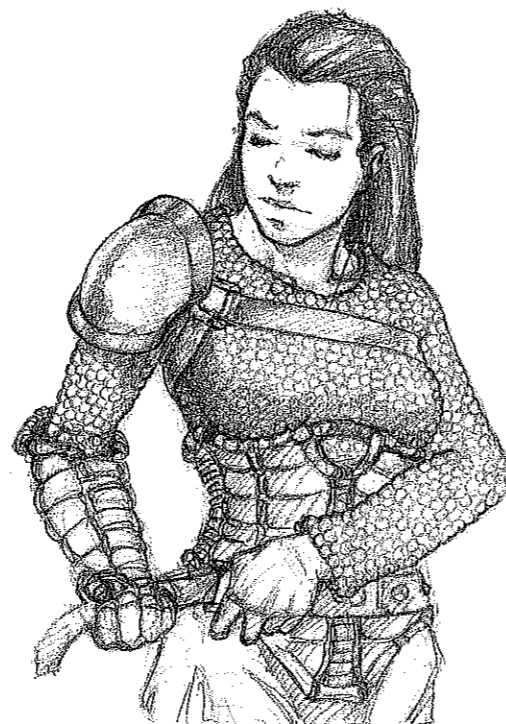
Le contexte dans lequel les personnages vont être appelés à agir est régi par deux forces, deux actions qui, bien que convergentes et intimement liées, prendront des chemins détournés et auront des répercussions toutes différentes. D'une part, l'Étoile Z'emd inspire les Fatalistes et oriente le comportement de nombreuses factions, affiliées aux Étoiles qui se rapprochent de l'astre sombre, comme sous l'attraction d'un aimant. Ces hommes seront à l'origine de la plupart des événements auxquels devront réagir les personnages. D'autre part, Karnage et son entreprise de réveiller le Lien draconique de

chacune de ses parties provoqueront les réactions de nombreux dragons et... Grands Dragons. Ainsi, Heyra s'insurge contre l'abomination qu'est devenu cet homme et Kalimsshar se refuse à détruire cette forme de vie unique et qui, en opérant la fusion parfaite des trois Tendances fondamentales, devient le symbole de sa propre philosophie.

Si Karnage réussit, Z'emd disposera de la force nécessaire pour détruire à jamais sa jumelle ennemie, O'rah, et anéantir sur terre tous les Inspirés qu'elle mène. Les personnages ne devraient pas hésiter longtemps pour se décider à se dresser sur la route de Karnage...

L'ombre du couchant

Tout concorde pour mener les personnages en Kali, Royaume de l'Ombre et du Neuvième Dragon, et c'est de l'un des plus grands héros de ce monde qu'ils en recevront confirmation. Au lendemain de leur rencontre avec le Prophète, les personnages recevront la visite de deux combattants, qui feront leur entrée dans l'auberge et viendront à eux sans détour. Si les personnages n'étaient pas - ou déjà plus - présents à Yris pour la rencontre avec le vieil homme, les ambassadeurs de Jard trouveront sans mal leur auberge ou campement - Jard n'est rien de moins que le Guide de la Compagnie de O'rah, après tout. Tann de Syrn et Nalya de Narysa se présenteront comme les capitaines de la cité d'Elia, capitale des Marches Alyzées. Tous deux sont membres de la caste des combattants et portent les atours de leur Statut de



Combattant. Sans détour, ils exposeront aux personnages la position officielle des Marches Alyzées dans les guerres actuelles. Suite aux assauts qu'ont subi Kar et Kern, Jard a levé une armée unificatrice, qui convergeait vers Yris au moment où les messagers rapportaient les attaques des dragons de l'ombre sur les deux cités draconiques. Les noms des personnages ont été transmis à Jard, suite à leur implication, mais les combattants ne donneront cette précision que si les intéressés leur posent la question. En effet, la véritable raison de leur venue est de lancer le groupe vers Kali en vue d'approcher Karnage.

Au terme de la discussion, les capitaines feront donc aux personnages la demande de collaborer à l'action de leur prince et de se rendre en Kali, pour épier tout mouvement d'armée, collecter les informations relatives aux guerres et aider ainsi les Marches Alyzées à rapporter paix au Royaume de Kor. Si les personnages se montrent réticents, les guerriers échangeront un regard et annonceront qu'ils soupçonnent Karnage d'être impliqué dans les récents événements.

Ils prononceront ce nom avec un mépris non dissimulé. À la question qui suivra sans nul doute, ils répondront que cet homme a commis en leurs terres des meurtres qui ne sauraient rester impunis et que les noms des personnages - à une ou deux reprises selon qu'ils ont vécu ou non les aventures des " Mangeurs d'âmes " - ont été cités comme ceux de témoins, adversaires, voire ennemis de cet homme.

Une vingtaine de jours plus tôt, alors que les armées convergeaient vers la capitale, Karnage et ses hommes se trouvaient aux abords d'Elia pour une raison terrifiante. Des neuf corps dont est composé Karnage, celui de l'Élu de Khy n'est autre que Jasan, le seul véritable ami qu'ait jamais connu Jard et qui, sur l'impulsion du Grand Dragon des Océans, fut assassiné par les Historiens - cf. *Les Grands Dragons* page 67. Astrologue, grand observateur des Étoiles, Jasan fut naturellement choisi pour constituer Karnage, aux côtés des huit autres. La raison de sa venue à Elia est simple : tenter de recréer le Lien avec Yll, enfant de Khy, protecteur de Jard et ancien compagnon draconique de Jasan...



Une avancée décisive, dans l'évolution des luttes cosmiques.

Tann et Nalya ne sont bien sûr au courant de rien, mais Jard, sur les conseils de ses proches, a accepté de faire demander l'aide de ce groupe d'aventuriers. Les membres du conseil de Jard sont en effet très au fait des enjeux des Étoiles et ont décidé de tenter la seule chance qui leur soit apparue, depuis le sombre retour de Karnage. Les personnages comprendront sans doute que la demande des envoyés de Jard masque une vérité plus profonde, mais veillez à ne pas leur livrer trop d'informations sur le lien qui unit le prince des Marches Alyzées à O'rah. Il s'agit d'un grand secret et d'une découverte qui sera importante, aux yeux des personnages.

Les envoyés de Jard fourniront les informations qu'ils possèdent, à savoir le départ de Karnage pour Kali - sa présence fut ressentie, puis avérée par les observateurs des Marches Alyzées - et ses liens présumés avec une faction de sorciers fatalistes.

Ils ne demandent aux personnages que d'ouvrir l'œil et de mener enquête sur d'éventuels mouvements militaires et actions susceptibles de

Yll, enfant de Khy

Des cinq dragons que Karnage a déjà réussi à retrouver, Yll est le seul à avoir refusé de renouer avec l'âme de son ancien compagnon, Jasan, présent en la monstruosité dont il fait aujourd'hui partie. Sans informer Jard de sa décision, et encore moins de sa véritable nature - car le prince n'est au courant de rien -, le dragon de Khy a décidé de poursuivre Karnage et de découvrir ses véritables motivations, car il soupçonne son ancien compagnon d'être totalement absorbé par la volonté de chaos de cet homme. Yll est loin de comprendre toutes les implications des Étoiles, mais il devine l'aura maléfique de l'entité qui donne vie et force à Karnage. Yll va donc se rendre en Nadjar, sous les traits d'une femme : Nalya de Narysa.

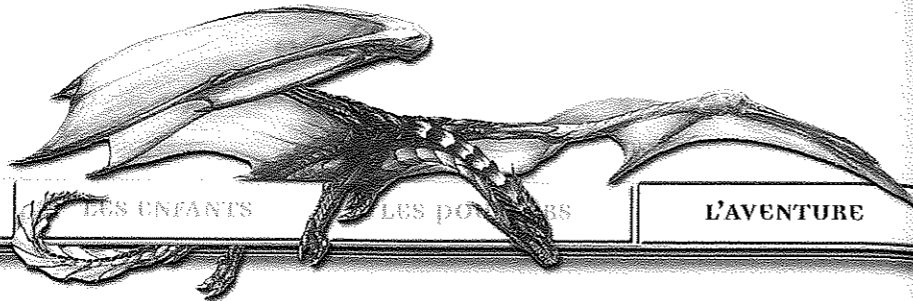
O'rah

Symbole de l'action, de l'engagement, O'rah n'a rien d'une Étoile pacifiste. Mus par une force intérieure qui les pousse à entreprendre, les Inspirés de cet astre dynamique sont tirillés par leur certitude de devoir, pour évoluer, subir le deuil, renier leurs anciennes croyances, abandonner les leurs, etc. Fatalistes dans l'âme, profondément humains de cœur, les Inspirés de O'rah suivent aveuglément leur Guide, Jard - qui refuse de prendre conscience de son rôle et voit les plus proches de ses hommes de guerre marcher à ses côtés avec une surprenante ferveur. Melest Aream, conseiller personnel du prince, semble seul conscient de l'existence de la Compagnie dont il est Archiviste.

Sagesse	6
Colère	4
Découvrir	5
Renier	4
Solitude	7
Illumination	5

Éclat : 4, Envergure : 6

Pouvoirs des Inspirés : Bénédiction, Champ de force, Empathie, Partage, Rituel, Télépathie



Karnage

Si les personnages ont vécu les aventures des " Mangeurs d'âmes ", paru dans Les Voiles de Nanya, le nom de Karnage risque de leur évoquer des souvenirs pénibles et angoissants... En effet, qu'ils l'aient affronté, laissé s'échapper ou détruit, les personnages retrouveront Karnage sous peu, bien vivant et plus déterminé que jamais à accomplir son destin. Tout comme il fut créé, à l'aide des corps de neuf Élus, Karnage fut en effet réveillé de la mort par les Fatalistes. Les hommes qu'ils menaient lors de sa précédente apparition sont toujours en activité, mais Karnage n'est plus entouré aujourd'hui que des treize Fatalistes de la Phalange, qui l'accompagnent dans son entreprise et le guident vers les dragons qui deviendront ses compagnons.

plonger d'avantage le royaume dans le chaos. Suivre la trace de Karnage, rassembler des informations et tout mettre en œuvre pour permettre la destruction de cette abomination. Ils devraient logiquement accepter cette demande providentielle, qui leur permet de mener leur enquête personnelle tout en se rapprochant de Jard, mais s'ils refusent, rien ne les empêche de gagner la capitale de Kali pour leur propre compte. Ils seront, dans tous les cas, rejoints et accompagnés par Nalya.

Au terme des discussions, Tann et Nalya annonceront leur départ - Tann, pour l'armée du prince, et Nalya pour Kali. Aux éventuelles réticences, elle objectera qu'elle constitue un excellent moyen pour eux de rendre compte de leurs découvertes, qu'elle connaît parfaitement la région de Kali et, plus important encore, qu'elle ne se place en aucune manière comme le chef ou le guide du groupe. S'ils l'acceptent dans leur groupe, elle voyagera avec eux, mais elle fera le trajet seule s'ils refusent, et leur dira simplement : " Le royaume des ombres est vaste, mais je connais bien ses cités... Je vous y retrouverai, aventuriers. "

Les chemins de Kali

Lorsque vient l'heure de se mettre en route pour le Royaume de l'Ombre, les personnages peuvent encore raisonnablement décider de rallier l'armée en progression vers Ankar pour effectuer une bonne moitié du voyage aux côtés des combattants et de leurs anciens compagnons de route. Ce choix leur permettra d'éviter tout imprévu et d'apprendre quelques bribes d'information sur l'évolution des événements récents. Ces informations, ils pourront également les obtenir en jouant de leurs contacts ou en effectuant de menues recherches, au sein d'Yris ou des cités qu'ils traverseront. En substance, suite aux attaques de deux cités draconiques et des régions voisines, les dragons de Kalimsshar ont causé de lourds dégâts matériels avant de s'éclipser et de regagner Kali. Manifestement, ils ne cherchaient qu'à laisser un lourd témoignage de leur venue et n'ont pas tenté de causer de morts humaines en grand nombre. La thèse de la diversion semble donc privilégiée - mais pour détourner l'attention de quelle autre menace, se demandent habitants et soldats ? Kalimsshar ne cherchait qu'à éviter un bain de sang aux abords de la capitale, tout en

rappelant aux autres dragons la puissance de ses fils, mais rares seront ceux qui auront l'intelligence de comprendre son action. Au lendemain du départ des armées en campement devant Yris, les dragons auront rejoint le Royaume de l'Ombre et les deux armées draconiques seront en route pour leurs fiefs. Le haut conseil se réunit actuellement pour débattre de son action. De leur côté, Karnage et la Phalange des Fatalistes vont trouver refuge dans les souterrains de Kalaarat la Pestilentielle, où ils s'apprentent à rencontrer Kheen'kar.

Plusieurs choix s'offrent aux personnages. Qu'ils aient accepté la demande des ambassadeurs des Marches Alyzées ou décidé d'agir pour leur seul compte, préférant privilégier leurs intérêts à ceux de Jard et de son entreprise, les personnages devraient logiquement se tourner vers Kali et s'y rendre, en vue de trouver Karnage. Pour cela, ils peuvent emprunter les routes de l'Empire de Solyr pour rallier celles de Kar, puis longer la Griffe de Kalimsshar ou préférer les routes de l'Empire Zül et traverser les montagnes pour gagner Kali, traverser par le nord puis opter pour les rives de l'Improbable... Quelle que soit leur décision, ils n'auront aucune certitude quant au repaire de leur ennemi et devront décider seuls de leur itinéraire. S'ils ont accepté la compagnie de Nalya, celle-ci les guidera au plus court et trouvera le meilleur chemin pour gagner sans délai la cité par laquelle ils souhaiteront débiter leurs investigations.

S'ils choisissent de cheminer avec les soldats de Kar, l'impressionnante armée ne sera victime d'aucune embuscade mais vous pourrez aménager leur route d'incidents militaires tels que campements, veillées tendues, discussions stratégiques, rumeurs, survol de dragons sombres, etc. Une fois arrivés à Ankar, les troupes se scinderont pour rallier les cités voisines et les personnages devront poursuivre seuls, après une éventuelle pause pour se réapprovisionner. S'ils optent pour une traversée par les terres zûls, ils profiteront du récent passage de l'armée - qu'ils finiront sans doute par rejoindre, puis dépasser, et n'auront là encore que peu de mauvaises surprises. Les routes seront sensiblement assainies par la présence de l'armée en marche. Par les terres de Solyr, les personnages trouveront des routes calmes mais tendues, chaque ville, chaque village

semblant marqué par les récents événements. Au final, la route ne deviendra véritablement ardue et dangereuse qu'une fois en vue des montagnes sombres. S'ils voyagent avec Nalya, ils pourront compter sur ses talents de guide - et sur sa seule présence, que certaines créatures ressentiront et choisiront d'éviter - pour contourner embûches, délais et mauvaises rencontres.

Les marcheurs de l'ombre

Avant même qu'ils ne posent le pied en Kali, les personnages auront attiré le regard de nombreuses factions - des Fatalistes à Kalimsshar lui-même, ainsi qu'à nombre de ses agents. Tour à tour suivis, objets de recherches et d'investigations, perçus comme une menace ou une aide potentielle, les personnages sentiront vite peser sur eux l'ombre d'un intérêt dont ils auront peine à cerner les réelles motivations. Dès lors, leur parcours est libre. Utilisez la description de Kali et des différentes cités bercées par l'influence de Kalimsshar pour répondre aux initiatives du groupe et leur offrir paysages, rencontres et répondant - ils risquent en effet de sillonner les Terres de l'Ombre avant d'obtenir tous les renseignements qu'ils cherchent, sans parler d'une éventuelle confrontation avec Karnage.

Les informations qui suivent vous permettront de mettre en scène des rencontres et des événements dans chacune des cités, quel que soit l'ordre dans lequel ils choisissent de les visiter.

Les intervenants

La description qui suit présente les motivations des principaux acteurs. Elle n'est en aucun cas exhaustive et vous laisse toute liberté pour créer ou rattacher à l'intrigue vos propres personnalités ou factions.

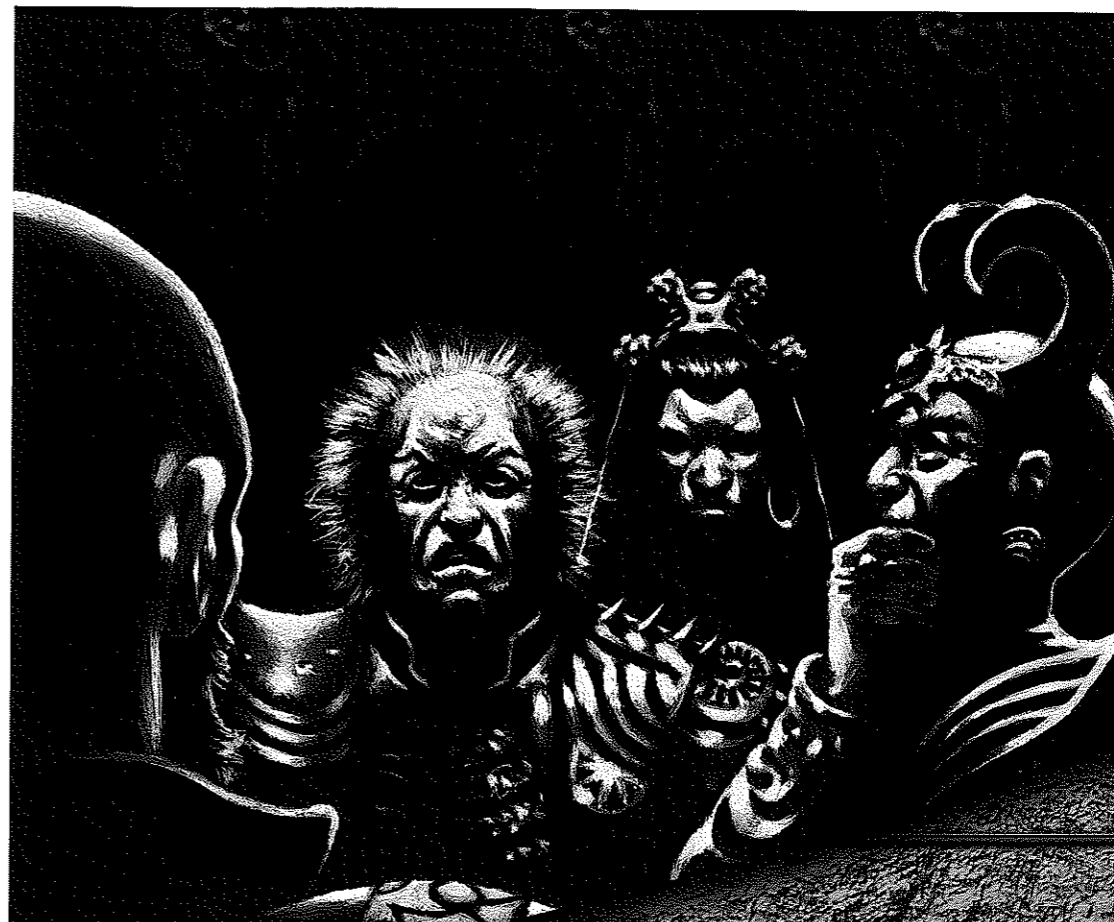
• Karnage et les Fatalistes

Au moment où les personnages entrent en Kali, Karnage et la Phalange des Fatalistes ont déjà installé leurs quartiers provisoires dans les profondeurs de Kalaarat, d'où ils sortiront peu. Usant de ses liens empathiques, Karnage va entrer en contact avec Kheen'kar et tenter de convaincre le dragon de le rejoindre. L'ailé refuse pour le moment, préférant observer de loin les agissements de l'homme et de ses compagnons, mais sa curiosité et sa cupidité vont rapidement le pousser à agir - en usant des personnages.

Toute confrontation directe avec les Fatalistes et leur guide se solderait inévitablement par un affrontement où les personnages, il faut l'avouer, risquent de souffrir. Cependant, s'ils

Karnage (suite)

À l'heure où les personnages partagent les révélations du Prophète, Karnage aura déjà développé le Lien draconique avec quatre enfants des Grands Dragons - descendants de Nanya, Heyra, Kroryn et Brorne. Entouré de ses suivants, la Phalange des Fatalistes, il sait déjà les noms des dragons qu'il lui reste à " reconquérir ", comme il le dit lui-même, et marche vers les aîlés qui furent les compagnons des hommes composant son corps - voir la description de Karnage. En réussissant à développer le Lien avec chacune des neuf familles draconiques, il deviendrait le premier homme à réussir ce miracle et offrirait à son Étoile la puissance d'un Inspiré riche de la connaissance et de la puissance des dragons. Le monde sombrerait alors, à n'en pas douter, dans un chaos sans nom...



sont accompagnés de Nalya, Karnage sentira immédiatement la présence de Yll et évitera le conflit, sans dévoiler ouvertement la nature draconique de la femme. Ensuite, par contre, il fera tout pour évincer les personnages et approcher seul Nalya/Yll. Tuer ou faire tuer les personnages sera délicat, et Karnage le comprendra vite, car il prouverait ainsi sa monstruosité à Yll et retarderait le renouveau de son Lien avec lui.

Actions : utilisez les Fatalistes pour faire surveiller les personnages et leur envoyer toutes sortes de serviteurs de l'ombre - espions pour les observer, gros bras pour les retarder au besoin, etc. À partir du moment où les personnages auront manifesté leur filiation à O'rah et leur action pour Jard et/ou Yll, les Fatalistes les considéreront simplement comme leurs ennemis. Avant ce terme, ils ne seront qu'une vague menace, facilement gérable et utilisable, en cas de besoin. L'objectif final des Fatalistes est de permettre à Karnage de contracter le Lien avec les neuf dragons - celui de Karnage, une fois cette œuvre accomplie, est de semer le chaos sur la terre.

• *Yll et Kheen'kar*

Alors que le dragon de l'ombre va épier les mouvements des Fatalistes, l'arrivée de Nalya va sensiblement compliquer la situation. En effet, Kheen'kar est l'un des rares dragons à avoir compris la nature de Karnage et à savoir que celui-ci cherche à se lier avec plusieurs dragons - les huit autres pensent en effet que Karnage porte en lui l'âme de leur ancien Élu, mais sans se douter qu'il en porte neuf au total... Lorsque Kheen'kar comprendra que l'enfant de Khy dont il ressent la présence - comme beaucoup d'autres, incapables de la localiser - n'est autre que celle de Nalya, il ne lui faudra que peu de temps pour faire le rapprochement. Dès lors, il reportera son attention sur le groupe et s'arrangera pour provoquer une rencontre. Avant toute chose, il cherchera à comprendre le rapport entre les personnages et Nalya puis, lorsqu'il aura la certitude que Nalya est l'enfant de Khy susceptible de développer le Lien avec Karnage, Kheen'kar mettra tout en œuvre pour la faire fauter et la discréditer aux yeux de Karnage.

Actions : le dragon de l'ombre suivra de loin le groupe des personnages et cherchera à rencontrer Nalya, si possible seule, pour obtenir confirmation de ses doutes. Ceci fait, il tentera de la discréditer, de souiller sa réputation, de l'impliquer en la désignant comme coupable des meurtres qu'il commet, etc. De son côté, le dragon de Khy cherchera à masquer sa nature et se gardera de manifester ses pouvoirs. Confronté à Kheen'kar, il fera tout pour préserver son secret, usera de télépathie pour demander au dragon de l'ombre de se taire et ira seul aux rendez-vous/discussions que demandera Kheen'kar.

• *Les compagnons draconiques*

Karnage aura déjà rétabli le Lien avec les dragons de Nenyra, Heyra, Kroryn et Brorne lorsqu'il parviendra en Kali, pour y rencontrer Kheen'kar. Bien qu'ils ne soient pas censés le faire, au vu de la discrétion dont a fait preuve Karnage en rétablissant le Lien avec eux, ces dragons peuvent intervenir dans le scénario si vous jugez que les personnages ont un moyen de les contacter, de les faire réagir, d'utiliser leur propre Lien à cet effet, etc. Aux yeux de ces dragons, Karnage n'est que le corps qui abrite aujourd'hui l'âme et l'esprit de leur ancien compagnon, et c'est presque naturellement qu'ils ont accepté - voire même demandé, pour certains - de rétablir le Lien.

Voici leurs noms et motivations :

- **Sseyne :** dragon adulte de Nenyra à tendance femelle, elle fut intriguée par la nature du changement opéré en P'Tang, son ancien Élu et mage des rêves. Elle ressent la présence d'énergies élémentaires et l'aura du Fatalisme présents en Karnage, mais cela ne la dérange en rien - enfant de magie, elle étudie et protège toute magie. Sseyne a regagné les Eeries de Nenyra. Elle pourra éventuellement être contactée, mais sera logiquement incapable de se déplacer.

- **Dhak'n :** jeune dragon de Brorne, il a rétabli le Lien avec Karnage quelques semaines avant le départ de l'armée de Kern vers la capitale, aux moments des premiers frémissements. Fort de cette confiance nouvelle, le dragon a repris le chemin du Royaume de Pierre et reste auprès des siens, avide de combattre les enfants de Kalimsshar. Il n'interviendra que si des dragons de l'ombre se manifestent, et si Karnage l'appelle à lui.

- **Gryah :** dragon adulte de Heyra, il était des neuf dragons liés aux esprits de Karnage le plus proche de son compagnon humain. C'est donc en toute logique, et sur sa propre initiative, qu'il rétablit le Lien - et ce, malgré les réserves de Heyra. Gryah est d'ailleurs actuellement à Témeth où, après avoir longuement conversé avec sa mère, il est astreint de séjourner, en l'attente d'un "jugement" définitif de Heyra sur la question. Il ne pourra intervenir en aucun cas - sauf si vous décidez d'introduire une scène épique où Gryah enfreint les interdits de sa mère pour venir en aide à Karnage.

- **Shkar'tak :** jeune dragon de Kroryn, il est l'un des rares à avoir ressenti en Karnage la présence d'un autre Lien draconique, celui de Brorne et de Dhak'n. C'est pour se mesurer au dragon de pierre et prouver sa supériorité qu'il a accepté le retour de Karnage, en feignant de ne rien savoir. Il n'interviendra pas et prendra part à la défense de Kar pour chercher à approcher Dhak'n - les hommes ne l'intéressent guère et Karnage devra prouver seul sa valeur d'Élu.

Actions : afin d'éviter les déséquilibres et les problèmes inévitables de gestion, évitez de faire intervenir les dragons de façon massive et répétitive, et choisissez plutôt de n'en utiliser qu'un, voire deux. Ils constituent autant de fausses pistes que de ressorts au cours de vos scénarios, capables de relancer une intrigue stagnante ou d'offrir aux personnages un sentiment de menace, d'adversité, etc.

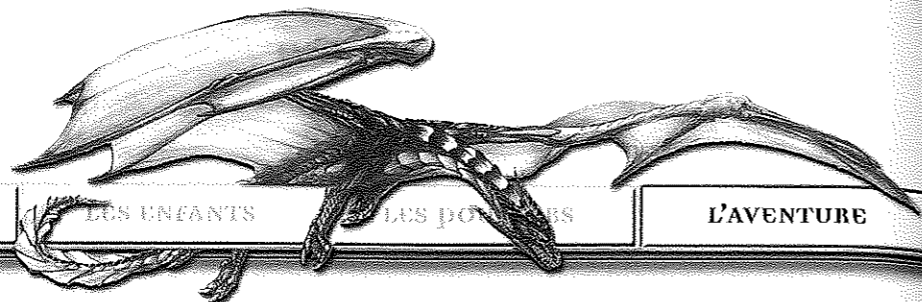
• *Les Inquisiteurs*

À la demande du haut conseil, les protecteurs de Kern envoient sur les routes une phalange d'Inquisiteurs qui ont pour ordre de percer à jour les implications des personnages et des émissaires des Marches Alyzées dans le sillage de Karnage et des Fatalistes. Les trois Inquisiteurs arriveront à Kali quelques jours après les personnages. Ils se mettront à leur recherche sans tarder et tenteront d'amasser des preuves de leur activité avec les Fatalistes, quels qu'ils soient. Les meurtres perpétrés par Kheen'kar pour souiller Nalya/Yll devraient leur fournir de la matière et des prétextes. Lorsque les personnages comprendront que les Inquisiteurs sont envoyés par le haut conseil et les suivent depuis le siège de la capitale, ils auront une nouvelle confirmation de leurs doutes quant à l'alliance

Les derniers compagnons

Des neuf dragons liés aux neuf esprits humains composant Karnage, cinq restent encore solitaires. Yll et Kheen'kar, les enfants de Khy et de Kalimsshar, auront un rôle de premier plan dans le scénario, mais il n'en est pas de même pour les trois derniers, que Karnage ne cherchera à approcher qu'après s'être assuré de l'accord de Kheen'kar, puis de Yll. Afin de pouvoir répondre aux éventuelles recherches des personnages, voici les noms et profils des trois derniers dragons - mais sachez qu'ils seront utilisés dans le troisième volet de la campagne et qu'il vous faudra les employer avec prudence. Il s'agit de Drynn, jeune dragon de Kezyl vivant à Dungard, de Myrgra'h, dragon des océans adulte à tendance femelle, actuellement envoyée par Ozyr au large des côtes est du Royaume de Kor, et de Nyeron, dragon adulte de Szyl qui parcourt le monde sous forme humaine, sous les traits d'un enfant.





Informations et progression

Avant d'arriver aux ultimes confrontations, les personnages devront rassembler un grand nombre d'informations, réussir à faire plusieurs rencontres d'importance et reconstituer, pièce par pièce, le puzzle éclaté du combat que se livrent Z'emd et O'rah, par l'intermédiaire de leurs Inspirés. Pour cela, il faudra que les personnages comprennent le lien entre Karnage, les Fatalistes, O'rah et le haut conseil, puis qu'ils découvrent les projets de Karnage, les Liens déjà rétablis, les noms des dragons qu'il s'appête à contacter... Leurs recherches peuvent s'axer sur la piste de Kheen'kar, s'ils ont déjà compris la démarche de Karnage, ou sur celle des Fatalistes, s'ils choisissent d'agir contre leur Étoile, à moins qu'ils ne préfèrent poursuivre leur démarche initiale et collecter des informations pour les autorités des Marches Alynées. Ces trois pistes majeures vous permettront de choisir les informations que vous révélez aux personnages et de distiller un à un les indices, rencontres et incidents proposés dans ces pages.



entre Karnage, les Fatalistes et les membres du conseil. La piste de l'Étoile sera alors évidente, si elle ne l'est pas déjà.

Actions : utilisez les Inquisiteurs pour dévier les personnages de leur route, les obliger à composer avec des traqueurs déterminés et s'interroger sur les motivations de ces derniers - ils risquent en effet de ne pas comprendre pourquoi l'on s'en prend à eux... Les moindres de leurs faits et gestes douteux, des pratiques interdites aux simples discussions avec des Fatalistes ou hérétiques du Royaume de l'Ombre, risquent tôt ou tard de leur être reprochés. Les Inquisiteurs peuvent intervenir au lendemain ou dans les deux jours qui suivent n'importe quelle action susceptible d'éveiller leur curiosité - qu'elle soit commise par les personnages, les Fatalistes, l'un des dragons liés, etc.

Sites et cités

De la région de l'Ombre aux principales cités de Kali, la présentation qui suit des différents sites que risquent de visiter les personnages comporte également les événements - poten-

discussions avec des habitants locaux ne donneront rien - les rares hommes qui vivent hors des principales cités subsistent de chasse et vouent une adoration dérangeante à des cercles de pierre, des squelettes de dragons fossilisés, des carcasses d'animaux aux formes torturées, etc.

Logiquement, les personnages ne devraient faire d'autre rencontre que celles que vous jugerez bon d'improviser, à l'image de créatures, d'ombres, de visions cauchemardesques ou de silhouettes de dragons fendant les nuages lourds. Le groupe ne devrait pas tarder à rallier l'une des cités proches des montagnes - Hasran par le nord, qui succède à la Plaine Pétrifiée, Zandar par l'est et Marandjaar par le sud. Pour rejoindre Kalaarat la Pestilentielle et Nadjar, capitale du Royaume de l'Ombre, des haltes pour ravitaillement seront certainement nécessaires, surtout si vous prenez soin de piller les réserves de vivre lors d'une attaque de créatures.

Afin de concentrer l'action sur les cités, décors parfaits pour les rencontres avec les Fatalistes et le dragon de l'ombre, évitez de saturer les personnages de trop d'incidents tant qu'ils n'auront pas glané quelques informations et décidé de leur parcours.

Utilisez la description des cités et de la région, présentées pages 16 à 31.

Zandar la Sacrilège

Première cité pour les voyageurs en provenance de l'est, Zandar ne donne en rien l'envie de s'y attarder ou d'y chercher repos et refuge. S'ils se risquent à approcher les remparts de la nécropole, les personnages seront certainement attaqués par des créatures de l'ombre, attirées par l'odeur des corps et les effluves magiques des prêtres, ou envoyées par les gardes de Zandar, peu désireux d'accueillir des étrangers. Il leur faudra se montrer extrêmement persuasifs pour être autorisés à pénétrer dans la cité et à approcher les représentants du culte mortuaire.

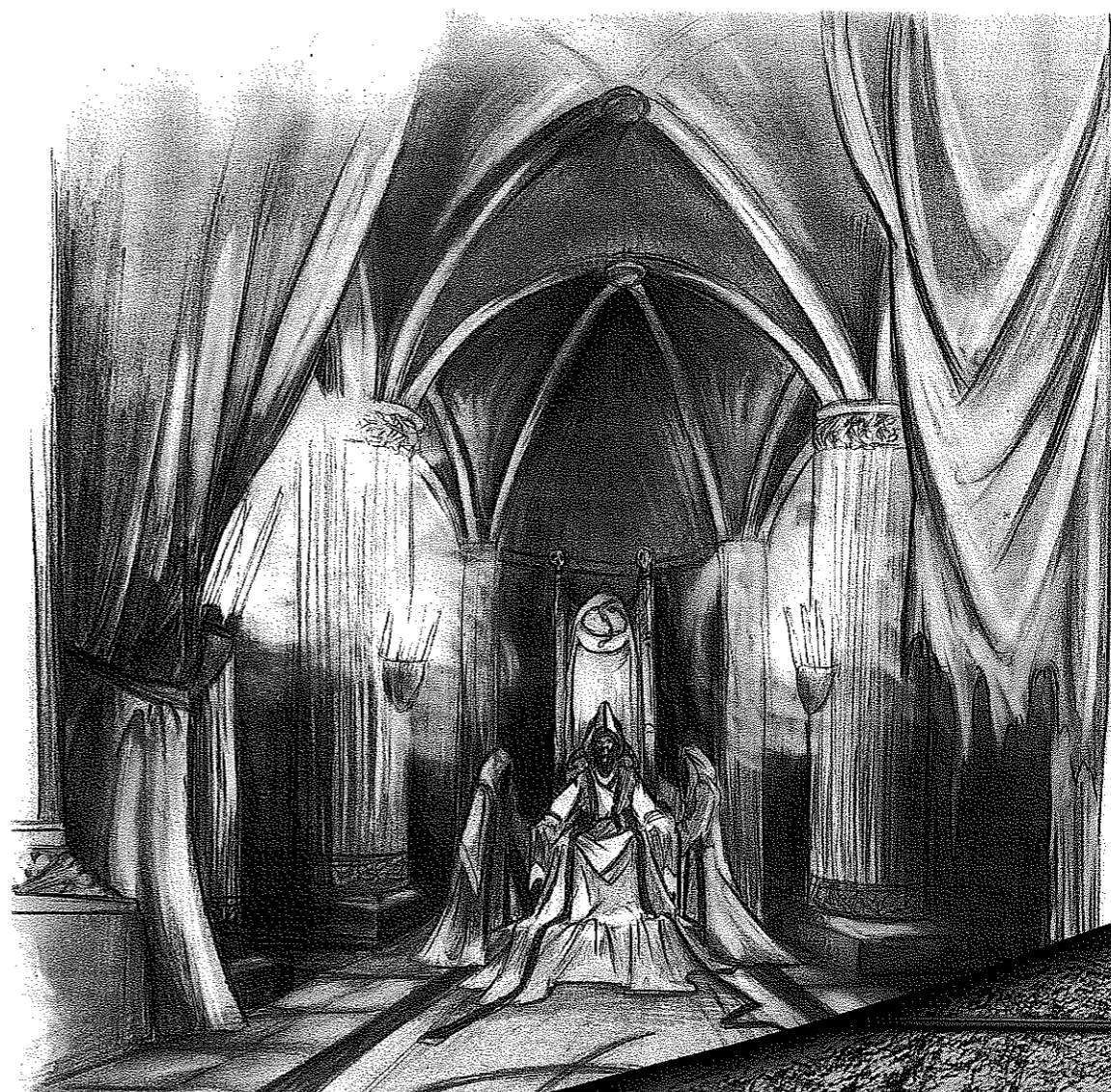
tiels ou impératifs - et les renseignements qu'ils pourront trouver sur place. N'hésitez pas à adapter la description des cités aux initiatives des personnages et à l'ordre dans lequel ils les visitent.

Le Royaume de l'Ombre

Quelle que soit la route que les personnages choisissent d'emprunter pour se rendre en Kali, ils sentiront une très nette altération du climat, de l'environnement et de la consistance même de l'air dès qu'ils franchiront les montagnes sombres. Faune et flore leur sembleront non pas hostiles, mais animées d'une telle liberté, d'une telle sauvagerie qu'une impression d'insécurité permanente les envahira très tôt.

Si Nalya est avec eux, les personnages pourront remarquer un changement dans l'humeur de la guerrière, qui deviendra plus aiguisée, constamment en alerte, attentive à des détails qui échapperont sûrement aux sens des membres du groupe.

Accordez-leur une nuit ou deux dans la campagne de Kali, à la belle étoile ou dans les rares hameaux qu'ils pourront découvrir, au hasard de chemins sinueux. D'éventuelles



À l'intérieur, ils découvriront une société nécrophage, organisée autour de rites, de fouilles souterraines, d'excavation d'anciens tombeaux, de préparations des corps, etc. En s'approchant des habitants de Zandar, les personnages pourront apprendre certaines informations, mais ils ont peu de chances de découvrir le secret des origines de Karnage - car c'est ici, dans les cryptes de la nécropole, que furent assemblées les parties qui forment aujourd'hui son corps physique. Guidés par Z'emd, les Fatalistes vinrent en effet trouver Vaag'en, haut prêtre du culte mortuaire, et obtenir de lui qu'il donne vie à leur rêve : créer un Élu de chacun des neuf Grands Dragons. Seuls les prêtres proches de Vaag'en partagent cette information.

- Des discussions avec les femmes chargées des corps, les personnages pourront apprendre que " les ombres de nombreux enfants de Kalimsshar ont plané sur la citadelle, quelques jours plus tôt ". Les dragons responsables des assauts sur Kar et Kern ont regagné le Royaume de l'Ombre il y a peu et ont survolé Zandar, volant vers le sud et les remparts de Nadjar.

- S'ils tentent d'approcher les prêtres et d'obtenir des informations précises sur Karnage, Vaag'en - haut représentant des arts obscurs et guide spirituel des nécrophages - recevra personnellement le groupe lorsqu'il aura eu vent de l'objet de leurs recherches. Ils s'attireront une méfiance qui, s'ils ne font pas preuve d'une extrême vigilance dans leurs propos, tournera inéluctablement en conflit, puis en véritable assaut au sein de la nécropole. La fuite semblera alors leur seule chance, car les habitants de Zandar n'auront aucun mal à retrouver des étrangers dissimulés dans leurs murs...

- Dans l'entourage de Vaag'en, deux prêtres séditieux se montreront prêts à partager leurs connaissances avec les personnages si ces derniers acceptent de les aider dans leur entreprise - éliminer Vaag'en, qu'ils décriront comme un tyran assoiffé de sang. Korak et Gron'd sont en mesure de révéler aux personnages la genèse de Karnage, les noms de la plupart de ses " corps " et même celui de certains des compagnons draconiques - exception faite de Yll. Le haut prêtre du culte ne sera pas surpris d'une éventuelle intrusion des personnages dans ses appartements et comprendra tout de suite les raisons de leur venue. Il tentera alors de les

faire changer d'avis, quitte à leur offrir les mêmes révélations, et attendre le dernier moment pour appeler ses gardes - des abominations de l'ombre, dont la puissance est laissée à votre discrétion.

La mort de Vaag'en parviendra inévitablement aux oreilles des Fatalistes, qui se découvriront une raison supplémentaire d'en vouloir aux personnages, et elle sonnera l'heure du départ pour le groupe, chassé par les deux nouveaux grands-prêtres du culte - qui enverront leurs gardes aux trousses des étrangers sans plus attendre.

- Ne permettez pas aux personnages de séjourner trop longtemps à Zandar, où les vivants qu'ils sont ne sont manifestement pas les bienvenus. Usez des regards morts de la population et des cris dans la nuit pour accroître leur paranoïa et les amener rapidement à quitter la cité - ainsi qu'à soupçonner, puis à comprendre un lien entre Vaag'en et les Fatalistes.

- Aux yeux des Inquisiteurs, le simple fait que les personnages aient été autorisés à séjourner en Zandar constitue une preuve suffisante de leur implication dans " une sombre machination déviante et hérétique "... Lors de la prochaine rencontre entre les personnages et les envoyés de Kern, le sujet sera inévitablement abordé et permettra aux Inquisiteurs de s'intéresser à la piste de Karnage et des Fatalistes - et de suivre le groupe avec encore plus d'obstination.

Maran-Djaar le Fief

En gagnant Kali par le sud, probablement pour rejoindre Nadjar au plus vite, les personnages trouveront à Maran-Djaar une bouffée d'humanité surprenante, en ces terres obscures. Entre les tentes souillées de poussière noire et les scènes d'esclavagisme répugnantes, ils pourront engager la conversation et obtenir quelques renseignements d'importance.

- Les dragons de l'ombre sont passés en grand nombre, quelques jours plus tôt, revenant sans nul doute de leurs assauts contre le royaume de Kar - une seconde vague est passée, plus à l'ouest à deux jours d'intervalle, revenant des forteresses de Kern. Tous les dragons ont paru rejoindre Nadjar.

- Le nom de Karnage éveillera la curiosité. Au terme de discussions rendues délicates par

la peur qu'inspire le " non-mort ", comme l'appellent de nombreux voyageurs, les personnages pourront apprendre le passage de " l'homme à l'armure de ténèbres et des sorciers qui l'accompagnent " dans la cité moins de cinq jours plus tôt. Un jet de Psychologie ou de Baratin réussi contre une Difficulté de 25 permettra d'apprendre qu'ils ont pris la direction du nord - et la cité de Kalaarat, où ils ont installé leurs quartiers souterrains, mais les personnages n'ont aucun moyen d'apprendre cette information.

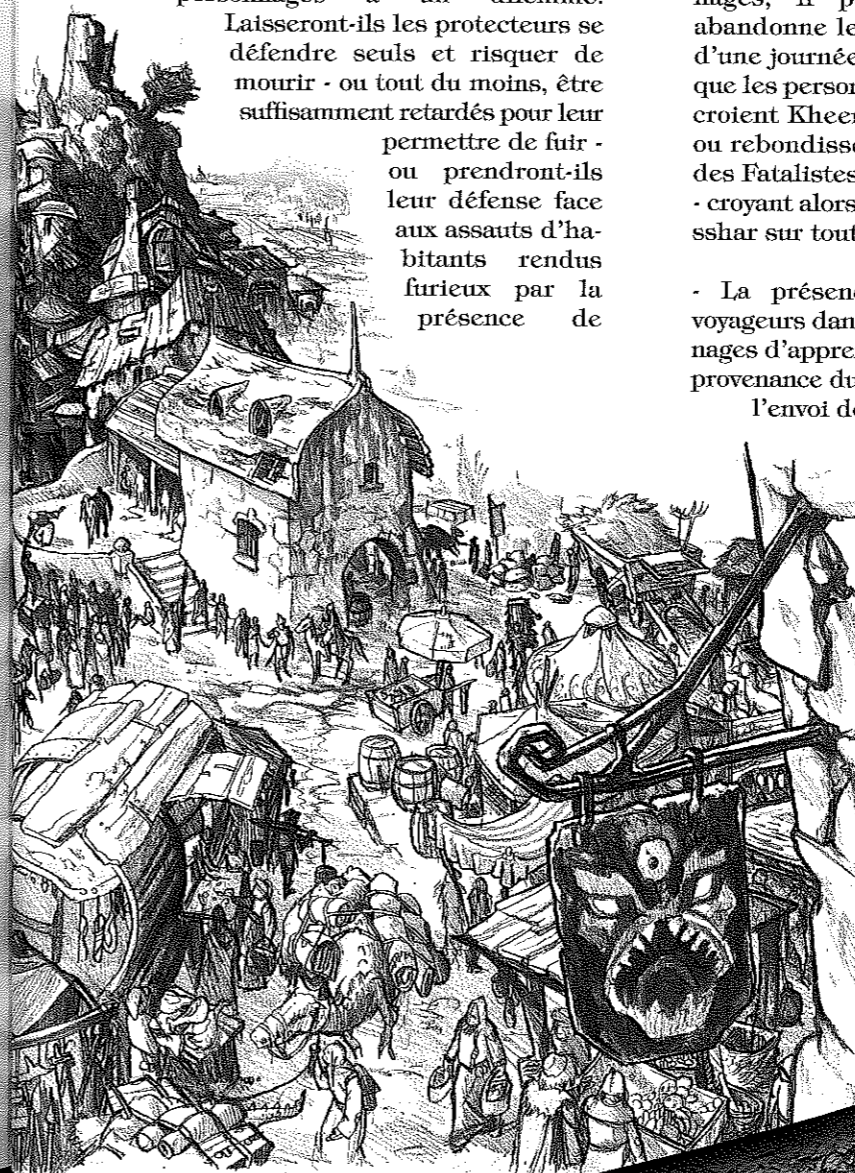
- Les Inquisiteurs hésiteront à pénétrer la cité faite de tentes et de ruelles mouvantes, mais ils prendront ce risque s'ils ont accumulé suffisamment de doutes quant à l'implication des personnages dans une action d'envergure. Dès lors, il vous sera possible de mettre en scène une attaque visant les trois soldats et de soumettre les personnages à un dilemme.

Laisseront-ils les protecteurs se défendre seuls et risquer de mourir - ou tout du moins, être suffisamment retardés pour leur permettre de fuir - ou prendront-ils leur défense face aux assauts d'habitants rendus furieux par la présence de

" chevaliers draconiques déguisés en voyageurs " ? Si les personnages choisissent cette dernière option, les discussions qui s'ensuivront permettront sûrement aux Inquisiteurs de changer d'opinion sur le groupe, et les compagnons de Nalya pourront partager certains des doutes des Inquisiteurs, et apprendre quelques informations supplémentaires.

- Si les personnages voyagent avec Nalya ou ont éveillé les soupçons de Kheen'kar par leurs recherches, actions retentissantes ou rencontres avec les Fatalistes et Karnage, le fils de Kalimsshar pourra les suivre jusqu'à Maran-Djaar sous forme humaine ou draconique - sauf s'ils l'ont déjà vu sous ses atours d'écaillés - et les observer discrètement, lancer des assauts contre eux pour les tester, voire arranger une rencontre avec Nalya. Si Yll a su se rendre indispensable aux personnages, il peut être intéressant qu'il abandonne le groupe le temps d'une nuit, d'une journée, voire de façon définitive, et que les personnages partent à sa recherche, croient Kheen'kar responsable de sa mort ou rebondissent de l'intrigue de Z'emd et des Fatalistes à celle du dragon de l'ombre - croyant alors à une manipulation de Kalimsshar sur toute la ligne.

- La présence d'un grand nombre de voyageurs dans la cité permettra aux personnages d'apprendre les dernières rumeurs en provenance du Royaume : toutes font état de l'envoi de raids punitifs des armées de Kar et de Kern contre Nadjar ! Après leur retour dans leurs contrées respectives, les armées présentes lors du siège de la capitale ont en effet décidé de lancer une contre-attaque en direction de Kali et de marcher vers le Royaume de l'Ombre. Pour le moment, il ne s'agit que de rumeurs déformées par la distance, la peur des forces draconiques et l'ambiance profondément corrompue des cités sombres de Kali.



Hasran la Corrompue

De toutes les cités du Royaume de l'Ombre, Hasran est sûrement celle où les personnages auront le moins de difficultés à se fondre dans la foule et à mener leur enquête. Dominée par une violence quotidienne et une absence totale de lois protectrices, Hasran est un nid de vipères, une fosse aux lions dans laquelle les aventuriers entrent et sortent, circulent et se font accoster, suivre, attaquer au sortir des auberges, etc. C'est ici, grâce aux mercenaires et aux voyageurs, qu'ils pourront assembler le plus d'informations sur la situation des guerres et des armées en marche, ainsi que sur les autres cités du royaume sombre - mais qu'ils auront le moins de chance de s'informer sur Karnage, que les habitants ne connaissent même pas de nom, pour la plupart.

Compagnons d'ombre et de lumière

Laissez aux personnages le temps de visiter la cité de leur choix et d'y apprendre quelques informations sur Karnage et les Fatalistes, puis mettez en scène le changement d'attitude de Nalya - l'idéal étant qu'elle voyage avec le groupe ou qu'elle les rejoigne pour l'occasion, alors qu'ils entrent ou viennent d'entrer dans une nouvelle cité, quelle qu'elle soit. Y'll va ressentir sans doute possible la présence de Jard dans le Royaume de l'Ombre. Après quelques semaines sans nouvelle de son ami, le prince des Marches Alyzées va en effet prendre la décision d'agir et de se rendre lui-même en Kali, où il regrette d'avoir laissé partir des hommes à lui. En chevauchant sur les routes sous les traits d'un simple voyageur, Jard va peu à peu sentir une force familière croître en lui, orienter ses choix et le guider, pas à pas, vers la capitale du Royaume de l'Ombre.



- Des voyageurs fraîchement revenus de Solyr pourront faire état des ravages causés par les dragons de l'ombre sur les cités mineures de Kar et de Kern, du retour des vagues d'aîlés vers Nadjar et de celui - déjà connu des personnages - des armées de siège vers leurs fiefs, ainsi que des rumeurs de représailles de ces mêmes armées. De nombreuses compagnies de mercenaires sont actuellement en partance pour les frontières et les cités proches de l'Empire de Solyr, en vue d'observer les mouvements de troupes, les accords diplomatiques entre les royaumes et les rassemblements de dragons aux abords des cités humaines.

- Que les personnages aient ou non déjà fait connaissance avec Kheen'kar, le dragon de l'ombre profitera de leur arrivée à Hasran - et de la sienne, puisqu'il les y suivra - pour engager sous forme humaine une petite troupe d'hommes de main. Ces combattants et assassins seront lancés à la poursuite des personnages et auront pour consigne de les éliminer, purement et simplement. Kheen'kar prendra soin de choisir des hommes suffisamment inexpérimentés pour ne pas tuer les aventuriers, mais largement capables de les affaiblir, de les blesser et de les retarder - le dragon en profitera pour suivre les mouvements de Karnage ou s'approcher de Nalya/Y'll. L'ambition du dragon de l'ombre est de contraindre les personnages à emprunter la voie des mers, en embarquant au port de la cité pour éviter les routes où ils se sentiront vulnérables, ce qui lui permettra de voler d'une ville à l'autre, de s'intéresser à Karnage et de s'entretenir avec Y'll, chez qui il a deviné un changement d'attitude manifeste - voir l'encadré "Compagnons d'Ombre et de Lumière".

- Pour éviter les embuscades, voyager de façon plus discrète, semer d'éventuels poursuivants ou rallier au plus vite une cité du sud de Kali, les personnages ont

la possibilité d'emprunter la voie côtière et d'embarquer sur l'un des nombreux navires de cabotage présents au port d'Hasran. Ils seront accueillis avec méfiance et convoitise dans les quartiers du port mais, après quelques discussions et échanges de monnaie sonnante, ils pourront se tourner vers les armateurs, trafiquants et pirates qui accepteront de les mener à Kalaarat - sans trop de difficulté - voire même jusqu'au nord de Kali - au terme de discussions plus âpres et moyennant un soupçon de chance.

Le trajet en mer pourra être égayé de rencontres, comme une attaque de créatures aquatiques à la tombée de la nuit, mais les personnages gagneront à converser avec les hommes d'équipage et à profiter d'un voyage en mer - chose rare dans le reste du Royaume de Kor. N'hésitez pas à les faire participer aux manœuvres, à leur opposer des capitaines aux souvenirs fabuleux et des mercenaires aux techniques de combat insolites, ainsi qu'à créer une rupture avec le fil de l'intrigue. Les dragons de l'ombre se feront rares, à la verticale des mers, et les personnages gagneront à se retrouver entre hommes, à converser et à échanger des points de vue susceptibles d'influencer leurs Tendance. Si les personnages n'ont pas d'eux-mêmes l'idée de prendre la mer, Nalya pourra bien évidemment la leur soumettre, en leur proposant de partir seule pour brouiller les pistes et de les retrouver plus tard. Vous pouvez également mettre en scène une poursuite, voire une véritable chasse qui contraindra les personnages à quitter la cité en évitant les portes.

Kalaarat la Pestilentielle

À mesure qu'ils approcheront de la Cité-Lèpre, comme la désignent nombre de voyageurs et d'habitants de Kali, les personnages verront la végétation se racornir, l'air se faire plus lourd, la température s'accroître, jusqu'à en devenir difficilement supportable... À plusieurs kilomètres des remparts, de nombreuses patrouilles de soldats montés sur des lézards rampants circulent, en rondes concentriques, autour de la cité et de ses environs proches. Ils n'interdiront pas l'accès aux voyageurs, mais se feront inquisiteurs, méfians, brutaux s'il le faut, et chercheront à apprendre les raisons de leur venue. Si les personnages font allusion à Karnage, aux Fatalistes ou à toute parabole les désignant, ils seront immédiatement placés sous surveillance, suivis, bloqués aux portes de la

cité puis mis aux arrêts. Les Fatalistes ont non seulement élu domicile dans les caves de la ville, mais se sont attirés la protection et la collaboration des sorciers de Kalaarat, qui leur assurent la discrétion indispensable à leurs "affaires" en échange de fortes sommes.

De "simples voyageurs" seront autorisés à pénétrer "à leurs risques et périls" dans la cité faite de ruelles, d'escaliers de pierre, de niveaux souterrains, de quartiers de quarantaine et d'ombres omniprésentes, même en pleine journée.

- Au sein de la cité, les personnages seront soumis comme tous aux agressions des maladies. L'eau, la nourriture et l'air portent les germes de fièvres et de virus susceptibles de provoquer, dans le meilleur des cas, nausées et vertiges - et dans le pire des cas, lèpre, peste et autres maladies fortement contagieuses et mortelles. Les quartiers de vie et de relative civilisation, qui courent sur la moitié de la cité, sont entretenus par les sorciers et soumis à une gestion de l'eau et de l'hygiène qui réduit sensiblement les risques, mais n'hésitez pas à demander aux personnages des jets de Physique + Résistance contre une Difficulté variant de 10 à 20, selon qu'ils ne font que marcher, qu'ils mangent, qu'ils boivent ou qu'ils dorment dans des lits d'auberge. Dans les quartiers de quarantaine, où vivent les malades et les sujets à risque, la Difficulté de ces jets peut être augmentée de 10 et s'élever jusqu'à 30, en cas d'absorption ou de contact physique avec la population.

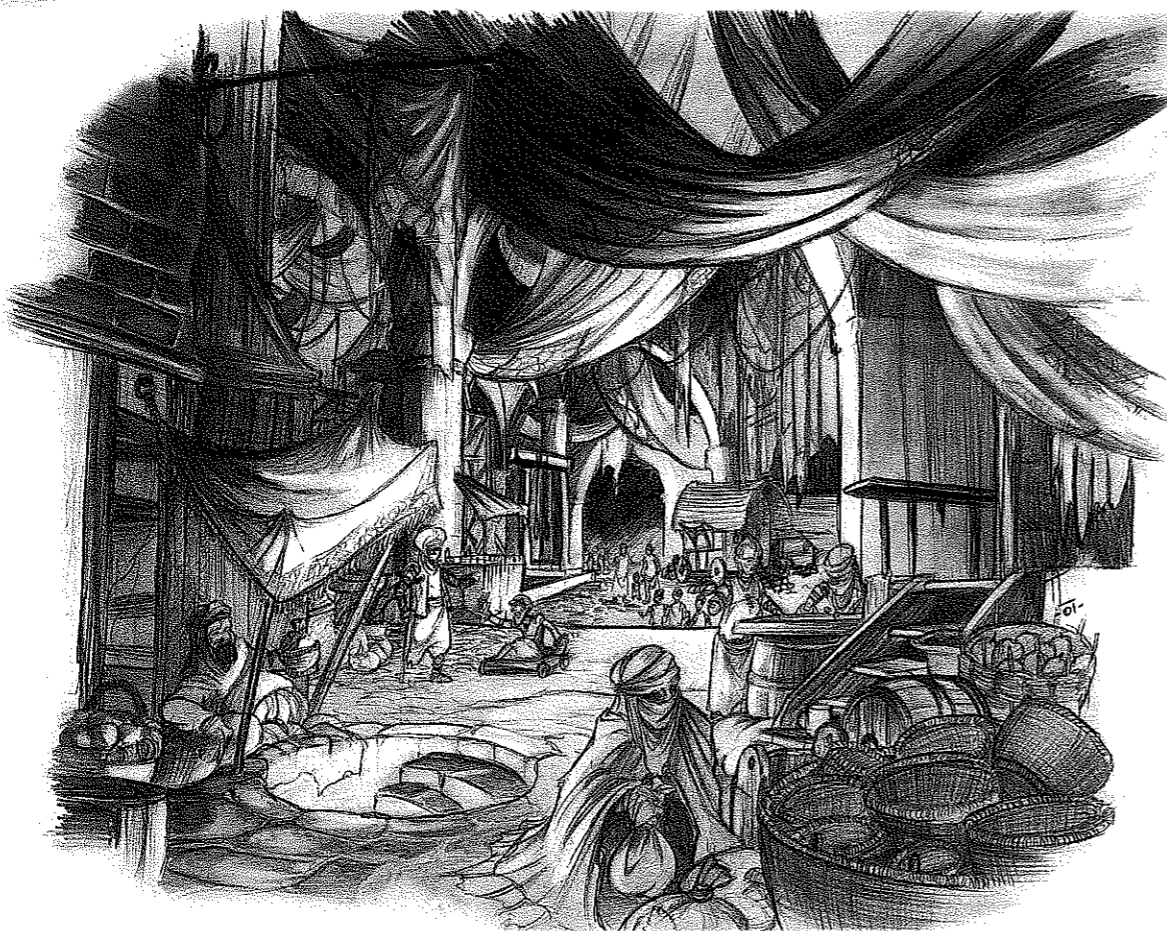
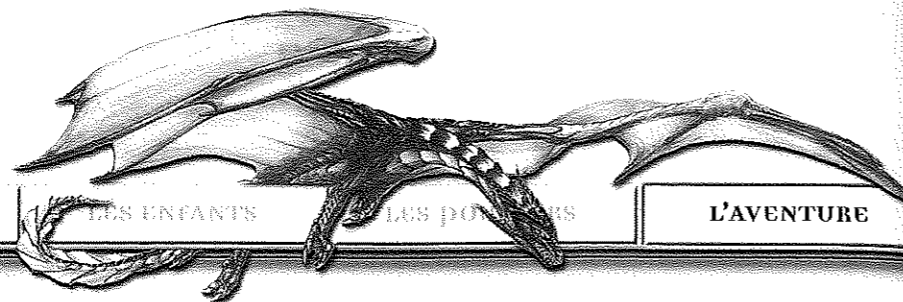
Les sorciers disposent d'une connaissance très précise des germes viraux et de leurs effets ; ils sont à même de soigner, d'endiguer la propagation ou de prodiguer les traitements magiques nécessaires - mais étrangement, rares sont ceux qui viennent leur demander service, car le feu est souvent désigné comme le meilleur remède... Si les personnages sont frappés par une maladie, ils pourront cependant être reçus dans l'une des officines - ce qui constituera un excellent moyen d'engager la conversation avec les sorciers ou d'instaurer un échange de bons procédés, qui vous permettra de les mettre sous surveillance, de les retenir en ville ou d'avertir Karnage de leur présence.

- Les sorciers ont offert asile et protection à Karnage et aux Fatalistes qui, à leur arrivée dans Kalaarat, sont allés trouver les dirigeants religieux de la ville

Compagnons d'ombre et de lumière (suite)

Mû par O'rah, Jard va longer les montagnes bordant les frontières est de Kali et rallier la capitale, en s'accordant quelques escales dans les hameaux qu'il croisera sur sa route - il évitera les grandes cités et ne pourra être reconnu que par de très rares voyageurs.

Arrangez-vous pour que Jard parvienne à Nadjar avant les personnages, et qu'il y reste le temps que Nalya/Y'll le rejoigne, précédant sûrement les personnages. Dès qu'il sentira sa présence, le dragon de Khy va craindre pour son compagnon et tout mettre en œuvre pour le rejoindre sans attirer sur lui la menace des Fatalistes et de Karnage - quitte à abandonner de nouveau les personnages. De tous les intervenants, c'est certainement Kheen'kar qui comprendra le premier les craintes de Nalya. Il la suivra sans hésiter et trouvera vite confirmation de ses soupçons. Dès lors, tous les éléments déclencheurs des scènes finales seront réunis : Jard en Nadjar, Y'll dans son ombre, Kheen'kar fort d'un terrible secret et Karnage attiré par la présence de deux de ses compagnons fuyants...



La mort des personnalités majeures

La progression de l'intrigue sera soumise à l'ordre dans lequel les personnages visiteront les cités, collecteront les informations et rencontreront les forces en présence. Gardez seulement à l'esprit les quelques points majeurs, afin d'improviser en direction de dénouements précis et de gérer les acteurs en toute connaissance de cause. Ainsi, Kheen'kar, Nalya et Karnage ne doivent pas mourir avant l'événement qui suit - la rencontre entre Karnage et Kalimsshar. Les Fatalistes peuvent mourir, à condition qu'au moins un ou deux d'entre eux survive pour participer à la rencontre. Les Inquisiteurs peuvent être tués, au même titre que tous les mercenaires et hommes de main qui seront lancés à la poursuite des personnages.

pour s'assurer discrétion et tranquillité. La nature même de leurs hôtes a suffi à convaincre les sorciers d'éviter tout conflit diplomatique et à prendre quelques initiatives zélées, lorsque des fouineurs s'approchent trop des souterrains où ils ont élu domicile. Toute recherche effectuée dans la cité expose les personnages - et les Inquisiteurs - à une filature et un message envoyé aux Fatalistes. Dès lors, la meilleure solution pour vous est soit de faire convoquer les personnages, en usant d'un intermédiaire qui viendra donner rendez-vous au groupe, soit de mettre les Fatalistes en scène. Dans ce cas, une délégation d'un ou deux hommes viendra à la rencontre des personnages, en extérieur si possible, et leur proposera de descendre dans les souterrains. Là, les personnages seront entendus par les Fatalistes, qui chercheront à apprendre tout ce qu'ils savent avant de les éliminer. Le combat s'imposera, à moins que les personnages ne parviennent à

prouver qu'ils possèdent un atout de taille ou des intérêts convergents, mais les Fatalistes sont parfaitement conscients de la présence de l'Étoile ennemie de Z'emd dans le sillage du groupe. Karnage et les Fatalistes ont investi un ancien complexe mortuaire souterrain servant initialement à soigner, entreposer et brûler des corps porteurs de germes de maladies. L'ambiance y est lourde, malsaine, et les Fatalistes y ont aménagé des couches sommaires et un minimum de matériel. En cas de confrontation, arrangez-vous pour laisser aux personnages une occasion de fuir et, si possible, faites intervenir Karnage pour leur prouver la réelle puissance de leur adversaire. Si Nalya est présente, elle fera tout pour sauver ses compagnons tout en se gardant de révéler sa véritable nature - cependant, Karnage peut y faire allusion, voire la révéler sans détour, et si Kheen'kar est présent pour avoir suivi les personnages, il pourra lui aussi intervenir.

Ajouter vos propres éléments

En plus des acteurs inhérents à l'intrigue, vous êtes ou ne peut plus libre d'inclure les éléments personnels que vous jugerez utiles à l'évolution du groupe. Les Syrass peuvent constituer un élément perturbateur comme un ennemi de taille, en jouant sur l'intérêt qu'ils portent à Karnage pour s'opposer plus ou moins directement aux personnages. La délégation d'Inquisiteurs discrets peut se transformer en une phalange militaire venue rendre jugement, tant à l'encontre des personnages que des Fatalistes, une fois localisés à Kalaarat. Tann de Synn peut prendre l'initiative ou être envoyé en Kali, sur les traces de Nalya, pour lui prêter main forte ou accélérer les recherches de Jard - qui peut avoir compris certains des enjeux du complot. Sans compter les éventuels compagnons draconiques des personnages Élus ou les dragons d'autres éléments, envoyés notamment par Heyra ou Ozyr pour se renseigner sur Karnage et ses motivations, découvrir les preuves de la nature corrompue que soupçonnent les deux Mères, etc.

ou qu'ils y parviennent suite à un long périple et une première rencontre avec Karnage, les personnages pourront être amenés à la capitale par trois principaux événements : le départ des Fatalistes pour Nadjar, la fuite précipitée de Nalya vers le sud ou la sensation de leur Étoile, qui se met à briller aux côtés de O'rah - située à la verticale de Nadjar, où vient d'arriver Jard.

Les possibilités sont nombreuses, mais la situation idéale est la suivante :

Toujours accompagnés par Nalya, quitte à ce qu'elle les ait rejoints après une échappée solitaire, les personnages découvrent le repaire des Fatalistes dans les souterrains de Kalaarat au moment où Jard fait route vers Nadjar. Les personnages interprètent comme une fuite le départ précipité de Karnage et des siens, leur emboîtent certainement le pas - ou tentent de les retrouver s'ils usent de magie pour disparaître - puis parviennent à la capitale. Nalya et Kheen'kar y sont déjà, à l'arrivée du groupe. Jard vient d'être localisé par Karnage, mais ce dernier va devoir reporter ses projets

Nadjar !

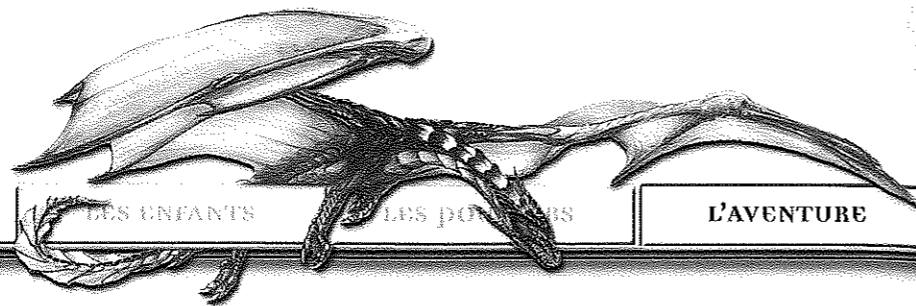
Quel que soit le chemin parcouru par les personnages, le dénouement de cette intrigue stellaire aura lieu à Nadjar, capitale du Royaume de l'Ombre et fief du Héraut de la Fatalité, Kalimsshar. La gestion des scènes finales de cet acte sera cependant soumise à deux événements : la rencontre entre les personnages et Karnage dans les souterrains de Kalaarat, ainsi que l'annonce de la présence de Jard à Nadjar.

Si les personnages se rendent à Nadjar avant d'avoir découvert le repaire des Fatalistes, c'est ici qu'ils devront trouver les pistes susceptibles de les conduire vers le nord - quitte à visiter une ou plusieurs autres cités, s'ils ont commencé leurs recherches à Nadjar. La capitale du royaume est la croisée de tous les chemins de Kali ; en usant des descriptions fournies dans le présent supplément et des informations relatives aux autres cités, vous n'aurez aucun mal à aménager leur séjour avant de leur fournir les informations et les rencontres capables de les renvoyer sur les routes. Ici, habitants, voyageurs et membres des factions sont à même de renseigner les personnages sur le groupe des Fatalistes, l'existence de Karnage, sa nature présumée " composite ", ses liens probables avec les sorciers de Zandar... Qu'ils débutent leurs recherches à Nadjar, et se voient donc contraints de reprendre la route pour le nord du Royaume de l'Ombre,



La mort des personnalités majeures (suite)

Si la nature draconique de Nalya est percée à jour, elle quittera définitivement le groupe et ne pourra plus communiquer avec eux directement - mais éventuellement par l'intermédiaire de visions, de télépathie ou d'habitants humains des cités traversées par les personnages. L'idéal serait que cette découverte ait lieu après que Jard aura gagné la capitale ; Yll pourrait ainsi fuir vers Nadjar et quitter sa forme humaine pour son aspect élémentaire, en se fondant dans un quartier de la cité. Kalimsshar sentira immédiatement sa présence, mais il laissera le fils de Khy séjourner quelques jours, le temps pour lui de rencontrer Karnage et de précipiter le dénouement des événements.



meurtriers en recevant des mains d'un Syrass une invitation impossible à refuser - Kalimsshar demande à l'entendre en son palais...

Quelles que soient les actions effectuées par les personnages, Kalimsshar va se décider à agir en apprenant la venue de Jard en sa cité. Il fera mander Karnage, écouter sa récit et celui des Fatalistes qui l'accompagnent puis, incapable par nature d'influencer le cours des événements, n'agira ni sur l'entreprise de Karnage, ni sur les motivations des Fatalistes, liées à Z'em'd. Par contre, une fois qu'il aura congédié Karnage, il appellera à son lui son enfant, Kheen'kar, et lui interdira formellement de développer le Lien avec Karnage. Le dragon de l'ombre ira trouver Karnage pour lui annoncer lui-même la situation et n'aura aucun mal à comprendre quelle sera la cible de la vengeance que l'homme se promettra alors d'assouvir : Jard ! Dès lors, Karnage et les siens se mettront à la recherche du prince des Marches Alyzées et le tueront sans attendre, dès qu'ils l'auront trouvé.

La surprise ne viendra pas de Nalya, qui fera tout pour sauver Jard, mais de Kheen'kar, qui viendra prévenir Nalya/Yll de la situation, et de Khy, qui interviendra auprès de son enfant pour faire établir le Lien entre les deux compagnons de longue date, Yll et Jard.

Le dénouement

Dans ce chaos, les personnages auront de nombreuses occasions d'apporter leur concours. Tout d'abord, ils disposeront de trois jours entre l'arrivée de Karnage à Nadjar et la scène finale - le combat entre les Fatalistes et leur chef contre Jard et son compagnon.

Jard a trouvé refuge dans une auberge assez animée, d'où il sort quelques heures avant la tombée de la nuit pour se frayer à la foule et intercepter les rumeurs qui courent sur Karnage, les armées de l'ombre récemment revenues de leur raid et les forces unies qui, aux dires de la population, seraient en marche vers Kali. Les personnages ont une chance de trouver le prince s'ils font appel à leur Étoile pour les guider dans le dédale des ombres et des rues, mais il est très probable qu'ils se fassent intercepter par un Tentateur qui, sous les traits du prince, s'efforcera de leur faire avouer leurs tourments et d'influencer leurs actes.

S'ils parviennent à découvrir le prince, ils pourront rester à ses côtés une journée et une nuit durant, après quoi Jard leur annoncera

un rendez-vous de la plus haute importance. À son réveil, Jard dira avoir rêvé d'une cité blanche et d'un vieil homme dont le visage - il grimacera de tristesse et de nostalgie à cette évocation - lui rappelle celui de Jasan - son ami assassiné, voir l'histoire du prince dans les *Grands Dragons*. Les personnages pourront le suivre, mais ils ne seront pas présents lors de l'entretien qui aura lieu sous les tentes d'un quartier marchand.

Avant ce terme, les personnages peuvent tenter de retrouver Karnage - en fonction de leurs initiatives, l'homme n'aura pas encore rencontré Kalimsshar et sera juste fuyant, ou sortira du palais et sera mû par un désir aveugle de vengeance. La seule obsession de Karnage, dès lors, sera d'éliminer Jard, conscient de son incapacité à rétablir le Lien avec le dragon de l'ombre et de sa dernière chance de faire triompher Z'em'd - en éliminant le Guide de O'rah.

Si les personnages ne parviennent pas à tuer Karnage avant le troisième jour, le guide des Fatalistes finira par trouver Jard et le défiera en combat singulier. La scène devrait se dérouler sur les hauteurs de la cité, où Jard s'est éloigné pour marcher et méditer sur le Lien qu'il vient de découvrir. Avant ce terme, les personnages peuvent essayer de retrouver Nalya, qui aura définitivement disparu une fois le Lien établi, mais qui les aidera naturellement à retrouver Jard si elle est en mesure de le faire.

Il est également possible de chercher Kheen'kar, qui se fera très discret avant son entretien avec Kalimsshar et très libre après. Une fois l'interdit prononcé par son Père, lui défendant formellement de se lier à Karnage, le dragon de l'ombre agira dans le sens des personnages et cherchera à nuire aux Fatalistes. Pourquoi ? Tout simplement parce qu'au cours de la discussion qu'aura eue Kalimsshar avec son rejeton, le Seigneur de l'Ombre aura présenté Karnage comme un incompetent voué à l'échec et aura sous-entendu l'hypothèse d'un Lien entre Kheen'kar et... l'un des personnages. En effet, rien de plus naturel pour Kalimsshar que de garder un œil sur les acteurs des récents événements en suggérant à l'un de ses enfants de s'intéresser au groupe... Kheen'kar va donc tester le groupe, en les envoyant par exemple sur des fausses pistes, et rester dans l'entourage des personnages pour chercher auquel d'entre eux pensait son Père.

Pour la scène finale, veillez à permettre aux personnages de prendre part au combat qui réunira Karnage, Jard et les Fatalistes survivants - qui interviendront si les choses tournent mal pour Karnage ou si les personnages s'en mêlent. Kheen'kar lui-même peut s'engager à son tour et Nalya peut se sacrifier pour sauver la vie de Jard - il ne doit pas mourir, mais il recevra une cruelle blessure qui l'obligera à s'en remettre aux personnages au terme du combat, dont il ressortira inconscient. Karnage, lui, peut enfin disparaître...

D'une destinée à l'autre

Karnage mort, Jard blessé et lié à un enfant de Khy, Kheen'kar persuadé d'être promis à l'un des personnages, Kalimsshar couvant d'un œil insondable la destinée du groupe, les armées de Solyr en marche vers Kali, le haut conseil fomentant son retour au trône des complots, Khy sur le point de prendre part à la marche des hommes...

Au terme du combat, les personnages auront sûrement du mal à cerner toutes les implications de leurs actes, tant ils se sentiront au cœur même d'une nouvelle tourmente. Qui sait quel rôle ils seront appelés à jouer dans les affrontements qui semblent inévitables ? Comment vont-ils quitter Nadjar et porter Jard vers les soins que son état requiert d'urgence, si la cité venait à être encerclée ou que la guerre sonnait aux portes du Royaume de l'Ombre ? Kheen'kar, le dragon de l'ombre, continuera-t-il à les tester pour découvrir son Élu ou finira-t-il par s'en prendre à eux, en se révoltant contre l'autorité de Kalimsshar ?

La seule certitude qu'auront les personnages, c'est que tous ces événements auront profondément affecté leurs certitudes. En renforçant leurs liens, à n'en pas douter, mais peut-être également en altérant leur perception des grandes philosophies qui gouvernent en ce monde...

Nalya de narÿsa (suite)

FOR 10 RÉS 10
INT 12 VOL 10
COO 12 PER 12
PRÉ 12 EMP 12

Physique : 8
Mental : 13
Manuel : 8
Social : 8
Chance : 10
Maîtrise : 0
Armure : 30 (maille et éléments de plate)
Initiative : 4d

Seuils de blessure
Égratignure 0000
Légère 0000 -1
Grave 000 -3
Fatale 00 -5
Mort 0

Compétences : Armes tranchantes 8, toutes les Compétences de Mouvement à 7, toutes les Compétences Mentales à 5, toutes les Compétences Manuelles à 10, toutes les Compétences Sociales à 12
Compétences de magie : Sphère des Cités 12, Magie instinctive 12, Magie invocatoire 10, Sorcellerie 8, Réserve de magie 30
Sorts : tous ceux de la Sphère des Cités
Particularités : reportez-vous aux règles contenues pages 82 à 85 des *Grands Dragons*, ainsi qu'aux caractéristiques spéciales des enfants de Khy, pages 98 et 99.

Kheen'kar

René par Kalimsshar pour avoir conféré à son Élu des pouvoirs démesurés, dans le seul but d'épancher sa soif de sang et non de servir la Fatalité, Kheen'kar est considéré comme une ombre, un dragon solitaire ne devant sa survie qu'à sa seule appartenance au sang du Neuvième Dragon. Violent, cruel, mû par la seule envie de corrompre et de détruire, Kheen'kar hante les contrées de Kali et suit d'un œil intéressé la marche de la Phalange des Fatalistes. L'idée de renouer le Lien avec son ancien Élu n'a rien pour lui déplaire, mais le dragon tient à s'assurer qu'il aura prédominance sur le corps de Karnage et attend, caché dans l'ombre.

Sous forme humaine, Kheen'kar prendra l'apparence de son Élu, Horyn, un mage d'une quarantaine d'années au visage ravagé par une atroce maladie, vêtu d'une robe sombre parée de voiles noués, de bracelets métalliques et de chaînes clinquantes. Sous forme draconique, il revêt les écailles sombres, les pointes acérées et les ailes membraneuses d'un enfant de Kalimsshar long de plus de quinze mètres, pour une envergure de plus de dix.

FOR 15 (8) RÉS 18 (9) INT 10
VOL 15 COO 12 (6) PER 12
PRÉ 12 EMP 12

Physique : 10 (5)
Mental : 10
Manuel : 8 (4)
Social : 8
Chance : 5
Maîtrise : 5
Armure : 40 (ou 16 : cuir ensorcelé)
Initiative : 4d

Seuils de blessure
Égratignure 0000
Légère 00000-1
Grave 0000 -3
Fatale 000 -5
Mort 00

Compétences : sous forme humaine, Kheen'kar possède toutes les Compétences Physiques et Sociales à 10
Compétences de magie : Sphère de l'Ombre 13, Magie instinctive 13, Magie invocatoire 11, Sorcellerie 9, Réserve de Magie 30
Sorts : tous ceux de niveaux 1 et 2 de la Sphère de l'Ombre
Particularités : reportez-vous aux règles contenues pages 82 à 85 des *Grands Dragons*, ainsi qu'aux caractéristiques spéciales des enfants de Kalimsshar, pages 102 et 103. Ses Compétences de magie sont supérieures à celles des autres dragons de l'ombre adultes, conséquences de son Lien avec Horyn le sorcier.

Nalya de narÿsa

Sous les traits de cette belle femme d'une trentaine d'années, aux longs cheveux noirs encadrant un visage fin et des yeux vifs, se cachent l'expérience et la puissance d'un enfant adulte de Khy. Plus encore que ses frères marchant sous forme humaine, Yll aura à cœur de ne jamais révéler son appartenance à la race des ailés - tant pour respecter les vœux du Grand Dragon des Cités que pour protéger Jard et ses intérêts. Ainsi, Nalya agira et parlera en femme, en soldat et en proche du prince des Marches Alyzées. En combat, elle fera preuve d'une grande habileté mais évitera de tuer des hommes. Son tempérament très complexe, mêlant autorité et mystère, risque plus de fasciner et d'intriguer les personnages que d'éveiller leurs soupçons quant à sa véritable nature, mais tout reste possible. Sa seule ambition est de trouver Karnage et de comprendre ses motivations, quitte à le détruire.

Karnage

Haut de plus de deux mètres, Karnage semble sculpté dans le plus sombre des granits et dans son armure

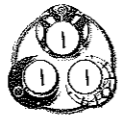
noire, dardée de pointes métalliques et dépourvue du moindre reflet. Son corps, fusion des éléments organiques de neuf Élus draconiques, présente de nombreuses difformités, cicatrices et excroissances que même l'armure intégrale ne parvient à masquer entièrement. Lorsqu'il parle, Karnage irradie la haine et dégage une aura de menace permanente. Rien, en cet "homme", n'inspire la confiance ou la sympathie. Et ce n'est pas la magie dont il use et les motivations qui le guident qui changeront cette impression.

Depuis plus de six mois, Karnage n'est guidé que par le besoin de rétablir le Lien avec les anciens compagnons draconiques

de ses parties humaines. Sa destinée est plus étroitement mêlée à celle de Z'emd que n'importe quel autre Inspiré ; il sera impossible de le "raisonner" et encore moins de le faire changer d'avis...

FOR 12 RÉS 14 INT 8
VOL 12 COO 11 PER 10
PRÉ 9 EMP 3

Physique : 10
Mental : 6
Manuel : 8
Social : 7
Chance : 0
Maîtrise : 10
Armure : 40 (armure de plate enchantée)
Initiative : 6d



Seuils de blessure
Égratignure 000
Légère 0000 -1
Grave 000 -3
Fatale 00 -5
Mort 0

Privilèges : Adaptation, Botte secrète, Double attaque, Engagement, Feinte, Riposte, Vigilance
Avantages : Ambidextre, Résistance à la magie (toutes Sphères), Sens du combat
Désavantages : Amnésie, Anomalie, Appel de la Bête, Frénésie, Mauvais œil, Trouble mental

Bénéfices : cf. Maître d'Armes noir page 91
Compétences : toutes les Compétences d'armes à 9, Armes tranchantes 10 (épée à deux mains 12), Bouclier 9, Corps à corps 9, Esquive 9, Stratégie 10
Équipement : Épée à deux mains (dommages : 30 + 2D10 + Force x 2), armure intégrale (40)

Particularités : Karnage maîtrise les Sphères de magie des dragons avec lesquels il a rétabli le Lien et son niveau dans chaque Sphère est égal au nombre de dragons avec lesquels il est lié. Il ne possède aucune Compétence de magie, aucun sortilège, mais peut utiliser ses Sphères pour déclencher les effets que le meneur de jeu jugera appropriés.

Les fatalistes de la phalange de Z'emd

Sous leurs robes sombres et les contours anguleux de leurs armures de cuir noir, les Fatalistes ont la silhouette élancée et malfaisante la plus typique des sorciers de l'ombre. D'âges et de physiques variés, comptant une majorité d'hommes pour une seule poignée de femmes, les treize sorciers de la Phalange de Z'emd ne partagent qu'un regard cerné et brillant d'intelligence. Leur perception des mouvements célestes et leur maîtrise des arts magiques en font de redoutables adversaires, capables d'user des pouvoirs draconiques autant que des miracles conférés par Z'emd - cf. la description de l'Étoile pour la liste des pouvoirs d'Éclat.

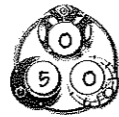
En petit nombre, voire seuls, ils useront de la parole et de leur influence sur les esprits pour semer le doute et orienter les

discussions à leur avantage. En nombre, face à une menace physique, ils n'hésiteront pas à utiliser leurs talents pour détruire et réduire à néant tout ennemi.

Augures noirs (8 Prêcheurs/4 Augures)

FOR 6 RÉS 8 INT 9
VOL 10 COO 8 PER 7
PRÉ 12 EMP 10

Physique : 4
Mental : 7
Manuel : 3
Social : 6
Chance : 0
Maîtrise : 10
Armure : 18 (cuir sombre enchanté)
Initiative : 4d



Seuils de blessure
Blessé (01-40) 0000
Mort (41 et plus) 00

Privilèges : Puissance de Sang, Style, Nom de Kalimsshar

Bénéfices : selon leur Statut. Tous sont des Spécialistes Élémentaires de l'Ombre
Compétences : Armes tranchantes 6, Corps à corps 6, Discrétion 10, Esquive 8, toutes les Compétences Sociales utiles à 8
Compétences de magie : Magie instinctive 8, Magie invocatoire 6, Sorcellerie 7, Sphère de l'Ombre 7, tous les sortilèges utiles de niveaux 1 et 2 de la Sphère de l'Ombre

Équipement : dagues sombres (dommages : 6 + 2D10), armures de cuir sombre enchantées, robes noires
Faveurs de l'Ombre : Corruption, Sensation de la faute, Vision nocturne - cf. pages 15 et 16 du livret de l'Écran de jeu.

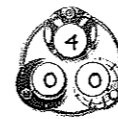
Les inquisiteurs

Commandités par les hauts responsables de la caste des protecteurs de Kern, les trois Inquisiteurs lancés à la recherche des personnages auront pour objectif de comprendre les liens entre les deux capitaines des Marches Alyzées, les aventuriers déjà présents dans le sillage des armées en campagne, Karnage, les Fatalistes et les forces de Kalimsshar responsables des assauts contre Kar et Kern. Ils useront de finesse et de persuasion pour remonter leur piste et accumuler preuves et indices, mais n'hésiteront pas à se frayer un passage musclé dans les rangs des factions fatalistes, s'ils se voient opposer une résistance. Cependant, leur nombre restreint et leur présence en Kali les contraindra à la vigilance et à la discrétion.

Dango Kryl et Leyd Nakhar, tous deux Capitaines, sont menés par le Capitaine chargé de la mission, Hors Blackeners - ajoutez 1 à l'Attribut Physique et 2 aux Compétences Bouclier, Armes tranchantes et Stratégie de ce dernier.

FOR 8 RÉS 9 INT 6
VOL 9 COO 7 PER 6
PRÉ 7 EMP 4

Physique : 7
Mental : 5
Manuel : 4
Social : 5
Chance : 0
Maîtrise : 10
Armure : 30 (armure de maille et renforts de plate)
Initiative : 3d



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

Privilèges : Autorité, Défense Porte-parole, Renseignement, Suspicion

Bénéfices : cf. Capitaines-Protecteurs (Prophecy, p. 102) et Inquisiteurs-Capitaines (Écailles de Borne, p. 36)

Compétences : Armes tranchantes 8 (Épée large 10), Bouclier 10, Corps à corps 8, Athlétisme 8, Équitation 7, Esquive 6, Lois 8, Stratégie 7, toutes les Compétences Sociales utiles à 6
Équipement : épée large (dommages : Force + 11), cotte de maille renforcée, bouclier Dragon
Particularités : en combat, les

Inquisiteurs s'en prendront toujours en priorité aux hérétiques reconnus et n'hésiteront pas à se battre à deux contre un pour éliminer cette menace. Dango et Leyd combattront ensemble et Hors restera en retrait pour donner ses ordres ou fondre sur un autre adversaire - de type combattant. Les archers, mages et utilisateurs d'attaque à distance seront leurs cibles privilégiées, s'il y a lieu.



LES PERSONNAGES DE PROPHECY

Au cours des différents suppléments publiés pour Prophecy, de nombreux personnages non-joueurs ont été développés afin de rendre au jeu toute sa profondeur. Au terme des huit livrets draconiques, il est utile de refaire une synthèse de tous ces personnages. Principalement conçu à l'usage du meneur de jeu afin de pouvoir retrouver rapidement les références de personnages particuliers et éviter les erreurs, il pourra également servir de référence pour donner aux joueurs des idées de noms à leurs personnages.

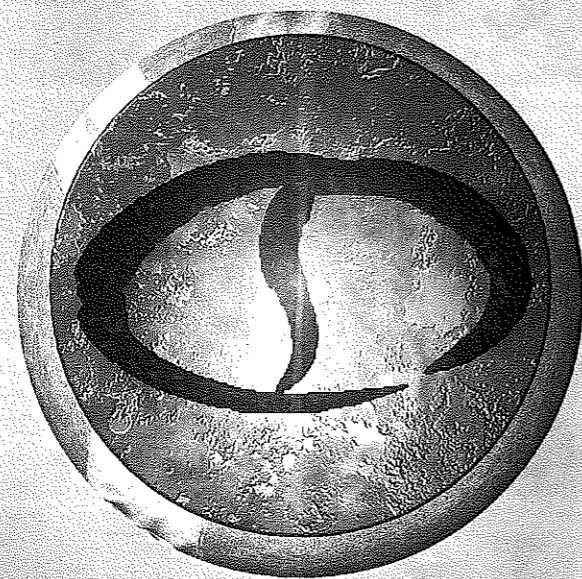
Personnage	Description	Page de référence	Personnage	Description	Page de référence
Livre de base					
Allen	Aventurier	80	Thorn Praxis	Protecteur Inquisiteur	141
Alperine	Capitaine de navire légendaire	257	Tore	Barde légendaire	255
Alya	Érudite, annonciatrice des Prophéties	27	Tyrian l'errant	Prodige	278
Alyana	Mage inspirée	285	Ulrich le fou	Combattant légendaire	258
Ancre	Pirate légendaire	256	Yarm	Combattant, Guide de la Liberté de Griff	40
Arland Poing d'Acier	Chef des tribus galys	33	Yarn	Protecteur	84
Baalrith	Combattant inspiré	285	Yloran	Mage de la pierre	104
Bayne	Artisan, leader de l'exode pré-humaniste	25	Yogul	Prodige	119
Belgor	Combattant barbare	26	Yulunga	Courtisan légendaire	258
Corte Picos	Marin combattant légendaire	257	Zyann	Voleuse infantile	140
Duncan	Artisan	143	Livret d'écran		
Ermar	Grand Ordonnateur de Nésora	36	Adram Sarj	Protecteur	60
Ezyl	Dragon de Khy	149	Dwan-Tereg	Premier dragon bicéphale	10
Felhoris	Mage inspiré	285	Ellia	Dragon de Ninya	44
Flavien	Marchand, Prince Argentier de Jaspur	39	Fasul Ib'n Kan	Chef de guerre zûl	50
Ghar	Combattant	130	Ganesh de Dungard	Artisan corrompu légendaire	15
Harald Nors	Marchand	132	Idriss Lann	Commerçante	52
Harl	Érudite, premier Empereur de Nésora	27	Jyr	l'Immortel	36
Harl	Mage de la pierre	195	Kaleb	Voyageur	60
Ibran Fellah	Érudite ordonnateur	282	Kasif l'Érmitte	Mage pomyrien	42
Ishan	Mage	131	Kayel	Mage de la pierre, Élu de Ellia	44
Jard	Combattant, unificateur des Marches Alyzées	27	Lamsar	Érudite voyageur	12
Jil	Artisan légendaire	255	Lorkan	Mage	50
Kaleb Saar	Érudite humaniste	280	Naëlk	Premier Profanateur	45
Kalesha Valendros	Mage fataliste	283	Oraï	Premier Orphelin draconique	34
Kar le chasseur	Créature légendaire offrant l'hospitalité	277	Sathia	Voyageuse	60
Kar-Ho-Zûl	Combattant Zûl, unificateur des tribus	26	Sercya	l'Immortelle	36
Keryk	Érudite alchimiste	134	Shomkar	Commerçant, maître de caravane	51
Leena	Protectrice	133	Sysshar	Dragon de Kalimshaar, première victime du Fléau	38
Liana	Combattante	91	Tanisha	Érudite	60
Lilyr	Mage, Maîtresse des Sphères de Pomyrie	39	Tzeck	Inquisiteur	43
Makatum	Scribe légendaire	257	Les foudres de Kroryn		
Mélène	Voyageuse	139	Aldan le preux	Maître des paladins	29
Meliar	Prodige	84	Alde Baran	Mage, Grand-Maître du Feu	38
Mor-Mar-Zûl	Combattant zûl, chef des tribus Zûls	37	Alliah Sallava	Mage de Ninya	21
Nir le Prodige	Chef du Royaume des Fleurs	33	Anaëlle Syl	Commerçante et Questeur gris de Griff	62
Orhan	Prodige	142	Andra	Combattante mercenaire du Cimier Rouge	26
Orode	Combattant, Meneur des Guerriers belgoriens	40	Ankar	Premier Combattant	8
Oswald le preux	Courtisan légendaire	258	Anna Lestrov	Maîtresse des aventuriers	28
Ramilor	Artisan légendaire	255	Asran Khan	Combattant, Réformateur de la caste	25
Rario de Zani	Marchand, Prince de Maréni	35	Asskar	Dragon de Kroryn	29
Roland XII	Actuel Empereur de Solyr	28	Brazyr	Dragon de Kroryn (Seigneur Ardent)	28
Solyr	Prodige	25	Coriande l'Auguste	Marchand de Griff	61
Talbak	Mage inspiré	285	Dame Abiata	Mage	38
Thalina	Barde légendaire	255	Deidre Qwan	Maîtresse Artisan de Griff	57
			Devon Styr	Maître des stratèges	29
			Ebenazer Copelam	Marchand de Griff	61

Personnage	Description	Page de référence	Personnage	Description	Page de référence
Elandras Caramone	Mage et diplomate de Griff	60	Les voiles de nenya		
Ensoryl	Dragon légendaire (mort)	18	Aldur le Gris	Mage, Grand Maître de l'Instinct	31
Exer Quar	Diplomate, chef des Cavaliers du Crépuscule	31	Ammana Letov	Mage combattante, Maître du corps des mages	27
Feyd Kar	Grand Maître de la caste des combattants	27	Anna Gauval	Mage de l'Ombre, chef de l'Ordre Fataliste	27
Filius Serln	Maître des Maîtres d'armes (et des assassins)	29	Assyanata	Dragon de Ninya	30
Fisbur le menteur	faux nom de Norin Sordval	28	Capitaine Zenra	Protecteur, chef de la milice d'Onyr	27
Général Thar	Mage combattant, chef de la Garde Écarlate	30	Courash Kell	Mage, Grand Maître de la Pierre	30
Goran Ebonark	Maître Combattant de Griff	58	Cymbaline	Mage, Grande Maîtresse des Rêves et de la caste	30
Inus Kar	Combattant, Grand Maître de caste légendaire	20	Elysia l'Enchanteresse	Mage, Guetteur de l'Ombre	31
Irel le Gris	Marchand de Griff, Agent des Seigneurs Ardents	61	Fidelus Adelandor	Ex-combattant, bibliothécaire à Griff	58
Irma Santar	Épouse de Feyd Kar	28	Flora	Dragon de Ninya	28
Isnoy Frisck	Combattant, chef de la milice de Kar	30	Illina Endyna	Enfant, première Éluée de Ninya	49
Jason Sertick	Marchand	28	Julius Carax	Mage, pionnier de l'exploration des rêves	38
Keerl	Ex-Prodige, Élu, Champion de Kroryn	52	Kaleb Therviss	Voyageur, chef des Arpenteurs des Rêves	13
Ken Lore	Barde de Szyl	28	Kalishsha Assandreck	Mage, Grande Maîtresse de l'Ombre	30
Ker-Arkol	Famille notable d'Ankar	13	Karnage	Combattant, Élu de triste mémoire	56
Kian	Famille notable d'Ankar	13	Kytastyr	Dragon	29
Klauss Surval	Maître des guerriers	28	L'Ours	Combattant, organisateur de combats à Griff	60
Kosnyr	Dragon de Kroryn, vieux	27	Loreena Asscyla	Mage, Grande Maîtresse de la Nature	29
Kron Bréorne	Maître des gladiateurs	29	Marcus l'Inventeur	Mage	31
Krosgaryn	Dragon de Kroryn	21	Nathiaël	Mage, Seigneur-Chimère d'Onyr	12
Kyvoal	Dragon de Kroryn, ancien	28	Oknar Kryll	Mage, Grand-Maître du Métal	29
Kyvoor Krom	Paladin, Élu, Juge Pyrique	53	Omrack le Flamboyant	Combattant, chef de la milice rouge	27
Lâad	Mage	39	Oschen	Dragon de Kalimshaar	30
Léna Longues-Tresses	Duelliste, Élu des Seigneurs Ardents	28	Ossaar	Mage, Maître réformateur de la caste	24
Lofyr le poète	Barde de Kroryn	28	Osva Loveck	Mage de l'Ombre, chef des Guetteurs de l'Ombre	27
Marak-Tan	Sorcier zûl, Élu de Thraël	19	Pya Tellyan	Mage, Grande Maîtresse des Océans	30
Mélearn Sarn	Combattant, Connétable d'Ankar	12	Radagost	Maître-archiviste de la bibliothèque de Griff	58
Millyria	Dragon	29	Salianna la Sombre	Maîtresse des cambrioleurs de Griff	60
Naas-Toäl	Mage	40	Scillion de Navar	Ancien Grand Maître des Rêves	31
Norin Sordval	Gladiateur criminel	28	Sczylo	Dragon	30
Org Horkyn	Combattant légendaire	49	Soder Fendrick	Mage, Grand Maître des Invocations	31
Ostyr Kern	Combattant, Œil de Kroryn	28	Solstice	Dragon de Heyra (ancien)	29
Prince Shaveski	Combattant, chef de la Légion du Kurghal	30	Sulik Osis	Mage de l'Ombre, chef de la Confrérie Noire	27
Sann Thério	Mercenaire	38	Sutryl Lame-Rouge	Mage combattant, chef des Cavaliers de l'Aube	27
Santar	Famille notable d'Ankar	13	Syrkalishh	Dragon de Kalimshaar	31
Saryskar	Dragon de Kroryn, vieux	27	Syst	Dragon de Kroryn	29
Sebnek	Syrass	18	Systul le Commerçant	Marchand, ex-artisan, ex-mage	31
Segsyr	Dragon de Kroryn (vieux)	30	Tadd Lenkel	Mage, Grand Maître des Vents	30
Simon Valir	Maître des duellistes	28	Thade l'Instructeur	Mage, Gardien	31
Taroldian	Maître des lutteurs	29	Till Nez-de-rat	Guide de la bibliothèque de Griff	58
Thoring	Famille notable d'Ankar	13			
Thraël	Dragon	19			
Tylus Morg	Maître des mercenaires	29			
Tyragom	Dragon de Kroryn (jeune)	28			
Umäl Rkhoon	Sorcier corrompu	21			
Valrus	Combattant, Grand Maître de caste	24			
Veerl Varag	Combattant légendaire	49			
Vosgard	Maître des chevaliers et du Cimier Rouge	29			
Yhunn	Combattant, Grand Maître de caste légendaire	20			
Yves Sancsand	Krosanty de Kroryn	30			

Personnage	Description	Page de référence	Personnage	Description	Page de référence
Les enfants de Heyra					
Allaisyndil	Fée mythique protégée d'Heyra	4	Gallân-Bred d'Arktis	Gouverneur de Kern	12
Asanna Saule	Haut-Prodige, co-fondatrice du Grand Ordre	24	Genya Lassag	Inquisitrice	32
Athalya	Dragon lié à Oma Pernt	30	Gordostyr	Dragon ancien lié à Melgnior Sauders	29
Corany	Prodige, fondateur de l'ordre des gardiens	25	Heyfandal	Dragon de pierre jeune, lié à Thobald d'Ulmir	29
Doigts de Fleurs	Innocente (Hilienne de son vrai nom)	29	Issistya	Dragon de pierre lié à Alssinya Kerndal	29
Ellenius Mardonal	Érudit riche et excentrique	57	Jorm	Ancien Élu de Bronne désavoué	10
Ellorian Dorsac	Mage de la nature, marchand d'animaux savants	44	Kron Seyd'rick	Protecteur errant	32
Hauservyr	Dragon de la nature vénérable	30	Kwizz	Dragon du métal jeune, anciennement lié à Argomir	48
Heised Lô	Le Grand Prodige	30	Massyaur Morgh	Inquisiteur-Mage et chef de la Légion Noire	32
Hykam	Dragon de la nature adulte, Lié à Olbam Aktayr	49	Melgnior Sauders	Protecteur-Dragon, Armure de Bronne, chef de la II ^e et III ^e Légions	29
Hyran	Dragon lié à Iris Synomed	30	Omstyr Fen	Protecteur-Dragon, Heaume de Bronne et chef de la VI ^e Légion	28
Iris Synomed	Prodige, Garante des Lois	30	Osmar Feyd	Protecteur-Dragon renégat	32
Jamaël Onyx	Dragon de la nature vieux	39	Pellenphar Hôrn	Diplomate du conseil de Kern	13
Kroheryr	Dragon lié à Oroken	29	Stynydyr	Dragon Lié à Omstyr Fen	28
Mystania	Chasserresse Grise	29	Takeshm Le Gris	Troisième Grand Maître de la caste des protecteurs	25
Nenystya	Dragon de la magie	30	Tanya Kyn	Mage de la pierre	21
Olbam Aktayr	Prodige légendaire, Élu et allié de Jard	49	Thorald d'Ulmir	Premier bâtisseur de Kern, Gouverneur de Dorkholm	13
Omar Pernt	Prodige, Garant du Lien	30	Tundalstyr	Dragon de pierre, légendaire Grand Maître de la caste	24
Ophale	Dit l'Homme-arbre, créature magique	29	Ulandyr	Guerrier de Bronne légendaire	20
Oroken	Prodige ermite	29	Valris Hrod	Protecteur légendaire	20
Osiana	Dryade	21	Les forges de Kezyr		
Otolann	Jeune guerrier autochtone de Solor	60	Alkayr	Dragon du métal, neuvième fils de Kezyr	19
Quelp	Dresseur d'animaux	63	Alverkop	Artisan infirme célèbre	21
Sabraël Kin	Marchand négociant, bateleur	58	Argtir le prompt	Élu de Elyss	22
Scylinda	Première dryade	8	Arkanda Jolanof	Chef des Veilleurs, garde métallique	29
Simon Lasian	Prodige, co-fondateur du Grand Ordre	24	Cellustan de Dungard	Combattant, défunt duc de Dungard	12
Sung	Prodige, membre du Grand Ordre à Témeth	13	Cis de Myriand	Artiste sculpteur itinérant	41
Synyaël	Prodige légendaire	25	Daagard Thain-Dan	Seigneur-lige du fief de Thain-Dan	56
Tolème Zangard	Prodige, Haut Prodige du Monastère de Témeth	30	Dungard	Orphelin mythique à l'origine du nom de la Cité du Métal	10
Vargund	Chef belgeorien	49	Dwerk	Dragon de Kezyr	21
Velya Kronn	Prodige, Médiatrice suprême, ex protectrice	30	Ednar Karil	Forgeron, voyageur, fondateur de la caste	24
Yvon	Humain légendaire ayant séduit Osiana	21	Ekhyt	Dragon de Kezyr	49
Les écailles de Bronne					
Albaldur	Artisan, Maître-Forgeron de Kern	48	Elyss	Dragon de Kezyr	22
Alssinya Kerndal	Protectrice-Dragon, Bouclier de Bronne et chef de la XII ^e Légion	29	Evalya la rouge	Élue de Okard	22
Argomir	Inquisiteur célèbre	48	Fendorn Kamil	Mage, juge suprême du tribunal des arts	29
Arnel Crusher	Dragon de pierre	46	Florimelle de Dungard	Combattante, duchesse de Dungard	12
Balzar	Sorcier fataliste légendaire	20	Fran	Dragon de Bronne vieux	60
Bégonmstyr	Dragon de pierre vieux	29	Hylmann Grît	Maître-Orfèvre de Dungard, Provin de caste	12
Catherine Kerntyt	Régente de l'Inquisition	12	Igran Debt	Alchimiste et mécaniste, réformateur de la caste	25
Egolan Syn	Inquisiteur Commandeur fanatique	56	Ishandra Kalina	Artisan émérite, Dissimulatrice	29
Elldrin Magbur	Premier armurier de Kern	13	Jorg d'Anoalt	Suzerain du fief d'Anoalt de Solyr	54
Ferden Hultyr	Protecteur-Dragon, chef de la XXIII ^e Légion	13	Keblyk	Orfèvre sorcier légendaire	21
Ferden Hultyr	Protecteur-Dragon, Épée de Bronne et chef de la XXIII ^e Légion	29			

Personnage	Description	Page de référence	Personnage	Description	Page de référence
Krynog	Dragon de Kezyr	22	Skykss	Dragon de Kalimsshar ancien	52
Ksych	Dragon du métal, serviteur de Kezyr	18	Soarstyr	Jeune dragon de Bronne lié à Ugmar Kast	57
Laïka de Kaldech'	Mage de la pierre, fille de Swan de Kaldech'	55	Solana Gaira	Grande Maîtresse de la caste des érudits	53
Liliabel	Enfant, aspirante magicienne	56	Suspira	Dragon de Bronne lié à Abélard Orgens	59
Miroslav Katamankonos	Maître Artisan, parfait de la voie mécaniste	29	Swan Armen	Grand Maître de la caste des commerçants	50
Narth-Horch	Dragon de Kalimsshar	56	Synda Torin	Voyageur éclairteur belgeorien	73
Nualth-Iom	Dragon de Kezyr vénérable	41	Talia Decandros	Humaniste d'Ankar	116
Okard	Dragon de Kezyr	22	Tan'sadjen	Héraut de la caste des voyageurs	59
Sard	Capitaine de la garde de Daagard Thain-Dan	57	Thalion-le-vague	Mage itinérant et questeur	70
Slana Izmir	Artisan, Dissimulatrice	29	Tibors de Kaln	Ancien voyageur, armurier d'Ankar	115
Swan de Kaldech'	Guerrier de Kern, Cousin de Daagard Thain-Dan	55	Tilda az'na	Prodige, porte-parole du Grand Ordre à Yris	60
Tarel Orowitz	Artisan, chef de l'ordre des casse-murailles	29	Ugmar Kast	Grand Maître de la caste des protecteurs	57
Telmord le vif	Mercenaire au service de Jorg d'Anoalt	57	Les compagnons de Khy		
Torsten l'imprécateur	Élu de Krynog	22	Algymor	Dragon de Bronne	25
Yeerigo	Maître Artisan Forgeron, Élu	48	Amnga	Dragon lié à Swan Armen	28
Yenk	Dragon de Kezyr	22	Ariane Selt	Comédienne	41
Ykless	Dragon du métal, forgeron légendaire	20	Croche	Lieutenant du Zûl	30
Zweert le persécuteur	Élu de Yenk	22	Elenda Dementela	Espionne, Maîtresse de Sir Tharen	30
Les grands Dragons					
Abélard Orgens	Maître Maçon de Nésora	58	Elft Armen	Marchand, Haut Consul des Salaisons	28
Andarm	Vieux dragon lié à Sir Tharen	55	Gerlin Ebôh	Prince joueur	30
Amnga	Dragon de Khy	50	Guinn	Dragon de Khy jeune	41
Aramorn de Shandr	Combattant, adjoint de Mélarn Sarn	113	Hürgans Klîmb	Marchand, Haut Consul des Épices	28
Armino Yourinzi	Mage, chercheur d'écailles	71	Hyman Gabrecq	Juge du Haut Conseil des cités	28
Arwen Decandros	Érudit humaniste de Kar	116	Hymel Darmor	Gardien des clefs de la nouvelle arène d'Ankar	48
Benadj Akarim-Zûl	Poète justicier itinérant	72	Kästar Orgm	Marchand, Directeur du Conseil d'Omya	29
Bron Eb'ziran	Artisan, Grand Maître Tatoueur	63	Kebrek Darn	Héros défunt, défenseur de Kamshar	58
Cymbaline	Grande Maîtresse des rêves	51	Kyelle	Dragon de Khy	18
Daana Toriser	Grande Maîtresse de la caste des voyageurs	56	Le Caporal	Lieutenant du Zûl	30
Emoran le vif	Marchand adolescent zûl d'Ankar	116	Le Hurlleur Sombre	Maître des Mendiants	30
Fasil ib'n Kan	Chef de guerre zûl	109	Le Zûl	Ancien chef de la Guilde d'Yris	30
Feyd Kar	Grand Maître de la caste des combattants	54	Ludwin-le-barde	Barde de Havre	20
Gaillan	Dragon des vents adulte lié à Shondaël Zyk	61	Maître Cersé	Inquisiteur	41
Haumein	Dragon de Bronne vieux lié à Lark d'Astir	62	Mikrel Org	Magistrat Inquisiteur de Kamshar	56
Heised Lô	Le Grand Prodige	52	Monsieur Ombre	Prince Espion de Kor	29
Hyrm	Bûcheron sans caste, Élu légendaire	76	Nakash	Mendiant Élu	48
Irma Santar	Épouse de Feyd Kar	54	Nargyss	Dragon des cités adulte	48
Kellos	Dragon lié à Solana Gaira	53	Nemeth	Dragon lié au Zûl	30
Lark d'Astir	Combattant Élu, Maître des salamandres	62	Strava Wiëk	Marchand, Haut Consul des Vins	28
Malia	Marchande, capitaine de navire	74	Stribian le magnifique	Maître comédien	30
Nogrimmo	Artisan marionnettiste	75	Tassia Shen	Magicienne	59
Qjn Dobère	Sans-caste, portefaix d'Ankar	115	Türkem Karan	Élu de Kamshar	60
Selab l'Ingenieux	Artisan mécaniste d'Ankar	115	Zyl	Dragon de Khy	20
Shanz Morgät	Protecteur Élu, Lieutenant de milice	64	Les orphelins de szyl		
Shondaël Zyk	Inquisiteur Élu	61	Adrahil	Femme de Faraffel	48
Sir Tharen	Grand Maître de la caste des artisans	55	Balthus d'Arvendell	Duc Provin voisin de Havre	14
Sire Archibald Darlan	Sénéchal d'Yris	41	Bred Fejud	Maître de la Compagnie des Explorateurs	30
			Dolzyl	Dragon de Szyl, lié à Faraffel	48

Personnage	Description	Page de référence	Personnage	Description	Page de référence
Emrad Uljir	Maître des Bardes de Szyl	27	Yhann Tragorn	Maître de la Rose des Vents	28
Faraffel	Fermier sans caste, Élu célèbre	48	Yunthar dit " le gris "	Maître de la Compagnie des chasseurs, Inspiré	30
Fidulien	Mage de la nature, dresseur	17	Les versets d'ozyr		
Ganaël	Le Dend'Aëshim, maître des Aëshims	28	Alakis Serball	Érudit Élu, Maître de la Loge des Historiens	31
Gaugric	Aëshim	32	Allham Quastih	Érudit, Maître de la Loge Théologique	31
Gâdrun	Voyageuse, maîtresse de caravane	31	Anunzio Nurakwar	Érudit	55
Hartog Besleth	Voyageur chasseur	58	Aramensnare	Dragon d'Ozyr vieux	58
Hellestrid	Maîtresse de la Compagnie des Missionnaires	31	Bredhan	Capitaine du Joyau d'Émeraude	4
Hordral l'harmonieux	Maître de la Compagnie des Messagers	30	Cohän Mergel	Érudit	55
Hoshiee	Vieux chasseur célèbre	31	Delvin le Tisseur	Mage des rêves Élu, Prélat d'Ysmir	14
Kaa-Zûl	Voyageur zûl, chef des Passes du désert	31	Elentio d'Amaronne	Érudit	55
Ken Lore	Successeur présomptif de Emred Uljir	27	Epaïnalyne	Dragon de Szyl jeune	58
Lauralendyl	Orphelin, Gardien de Havre	12	Erfoon	Ex-Érudit Élu	48
Léandre Talion	Voyageur messager	58	Fefrisse	Dragon de Szyl vieux	58
Linvert Leyt	Voyageur, Maître archer itinérant	20	Guydemer	Capitaine corsaire	61
Lloyan	Voyageur légendaire	18	Gythanni	Érudit, Maître d'une université d'Elia	33
Lothar Tilseen	Érudit, agent des Historiens	61	Lindraÿs	Dragon d'Ozyr vieux, Voix d'Ozyr à Oforia	13
Miyann Delgrand	Maîtresse des Fils du Vent	28	Margeth d'Orande	Érudit, Maîtresse de la Loge des Géographes	31
Nibel	Voyageur ménestrel	58	Mariak Lym	Érudit, membre de la loge théologique	4
Nicklos	Voyageur	55	Marillan Hyumthiz	Érudit, Légat d'université à Elia	33
Ogrand Lefeust	Voyageur explorateur	58	Oforia	Créature élémentaire mythique	10
Père Tobias	Aubergiste de Silf	55	Pier	Érudit Inspiré, astronome itinérant	32
Quiazid strum	Mercenaire, commandant de la Flèche	28	Qualougèr Delcroix	Érudit	55
Scox	Dragon de Szyl vieux	41	Soran Karadas	Voyageur, ancien matelot	5
Sezûil	Maître de la Compagnie des Messagers, Élu	30	Tau Anèch	Érudit	55
Sin'tanna	Voyageuse contestataire	41	Thyll le Galyr	Érudit, Maître de la Loge des Soigneurs	31
Sirian Phaetra	Voyageuse missionnaire	56	Tilmanestis	Dragon d'Ozyr vénérable, ancienne Voix d'Ozyr	14
Stanarm Triser	Voyageur éclaircur	58	Vouarg	Dragon d'Ozyr	49
Tania Fann	Voyageuse missionnaire	58	Yrrs'ky	Dragon d'Ozyr adulte	31
Thulka Drân	Ancien Maître de la caste des combattants	28			
Traffin Opff	Maître de la Compagnie des Éclaireurs	31			
Tyann Cyn	Artisan tanneur et armurier	22			



PROPHETCY

The logo for Prophecy Co. features the word "PROPHETCY" in a stylized, metallic, serif font. Below the text is a stylized "CO" monogram, also in a metallic, embossed style. The entire logo is set against a dark, textured background that resembles a cave or a rocky surface.

Cette aide de jeu est faite pour vous permettre de continuer à utiliser Les Secrets de Kalimsshar dans la seconde édition.

Comme toute mise à jour, celle-ci remplace les précédentes versions éventuellement en votre possession. Certaines modifications mineures pourraient apparaître par rapport à des mises à jour partielles que vous posséderiez, mais vous trouverez ici les versions finalisées et condensées de cette remise à niveau. Bien évidemment, vous tiendrez compte des mises à jour concernant les livrets draconiques lorsque des références y seront faites.

Si des questions ou incompréhensions subsistent, vous pouvez tout à fait nous contacter sur la FAQ.

Cette mise à jour est essentiellement technique, destinée à remettre à niveau des éléments chiffrés. Mis à part de rares exceptions, vous ne trouverez ici aucune modification du background. De plus, les capacités redétaillées ici ne subissent comme modifications que celles indiquées. Par défaut, on considère que les autres points de règles restent inchangés si aucune mention n'en est faite.

Pour intégrer ces modifications dans votre ouvrage, deux possibilités s'offrent à vous:

- vous pouvez décider d'imprimer ces pages pour les joindre à votre livre, éventuellement en annotant les passages mis à jour par une discrète astérisque, ce qui vous permettra de conserver Les Secrets de Kalimsshar dans un état quasi identique.
- vous pouvez également décider d'inclure directement les modifications dans le texte, en remplaçant les chiffres ou les capacités par des annotations de votre choix.

Les Secrets de Kalimsshar ne subissent pas de modifications colossales comme les Grands Dragons ont pu en connaître. En effet, lorsque nous avons travaillé sur Les Secrets, nous avons déjà commencé à réfléchir sur la seconde édition, ce qui nous a fait créer un supplément qui se démarquait de la première édition et annonçait la seconde.

Tout comme les Grands Dragons, certains d'entre vous pourront se demander pourquoi nous n'avons pas réédité purement et simplement Les Secrets de Kalimsshar en seconde édition, en incluant nos mises à jour. Parce qu'encre plus que les Grands Dragons et pour la majorité du public qui a suivi la gamme en première édition, il aurait été franchement cavalier de republier un nouveau supplément dont 90 % n'aurait finalement pas été modifié. Dans l'avenir, si une réimpression s'imposait, il est certain que les mises à jour et le texte original seraient fusionnés pour donner une version en 2^e édition.

Les séides de l'ombre

Les Maîtres de l'ombre

Leur **armure** de prédilection est toujours de cuir souple, mais la protection n'est en fait que de 4.

Leur **Chance** est plus élevée. Elle est en fait de 8 (Maîtrise 2).

Les membres de cet ordre sont souvent des Voleurs de Statut II à III. Leurs chefs sont parfois de IV^e Statut pour

les villes les plus importantes. Il arrive d'y trouver des Espions en proportion fort réduite. Parmi les hommes de main les plus bas dans la hiérarchie, il n'est pas rare de trouver des Artisans ou des Combattants de I^e Statut.

Bien souvent, les maîtres de l'ombre ayant passé au moins deux ou trois ans effectifs dans l'organisation possèdent en plus un II^e Statut de Commerçant noir, voire de III^e.

Les Augures noirs qui les encadrent sont souvent de II^e ou III^e Statut. Au delà, les maîtres de cellule se méfient toujours de ces sorciers parfois ambitieux.

Privilèges courants

Voleurs: Paria, Surprise (CdK p.33), Réseau (CdK p.33), Fournisseur de poison, Réflexe de fuite.

Voleurs expérimentés: idem plus La Cause (SdK p. 99).

Espions: Paria, Réseau (CdK p. 33), Rumeurs (CdK p. 33), Fournisseur de poison, Bonne foi (CdK p.33), Faveur politique.

Espions expérimentés: idem plus La Cause (SdK p.99) et Petit carnet (SdK p.99)

Hommes de main: Adaptation, Argot combattant, Vigilance, Feinte.

Les hommes de main expérimentés deviennent souvent Voleurs en complément de leur initiation martiale. Les meilleurs deviennent parfois membres du Culte du Crépuscule, s'ils survivent...

Indighirka

Leurs **hardes grasses** ne procurent en fait que 1 point de protection.

Ils n'ont pas de Compétence de **Méditation**.

S'ils révèlent leur appartenance à la secte à des citoyens noirs ou à des mendiants avertis, ils obtiennent le respect dû à un Citoyen noir et bénéficient du Statut honorifique de Marchand noir.

Pourtant, dans ces hordes de lépreux, on trouve bien souvent une forte proportion de sans-caste. Les plus rusés ou les plus endurcis arrivent parfois à devenir Commerçants noirs ou Mendiant II^e Statut (voire III^e pour les meilleurs), mais n'ont généralement droit qu'à une tolérance de façade.

Privilèges courants

Lépreux: aucun

Vieux lépreux rusé: Paria, Bonne foi (CdK p. 33), Réflexe de fuite

Porteurs de cauchemars

Attributs : Physique 4, Mental inchangé, Manuel 5, Social inchangé

Leurs **fouurrures et laines** ne procurent en fait que 3 points de protection.

Les **poisons** dont ils disposent sont souvent des narcotiques ou des hypnotiques qui plongent les victimes dans un sommeil agité ou dans une hébétude complaisante où leur extirper des confidences est aisé.

Les porteurs de cauchemars sont parfois des sans-caste, mais la majorité d'entre eux sont des érudits noirs de I^e à

III° statut. Leurs membres les plus éminents atteignent parfois le IV° ou le V° statut, mais à ce degré de malice, ils s'initient souvent à la magie des rêves et de l'ombre pour mieux pénétrer l'inconscient de leurs ennemis (ils sont souvent Elus et possèdent la Marque de l'ombre). Ils dépassent rarement le Statut d'Initié noir (II°) car leur position d'Adeptes et non d'Augures noirs ne leur permet pas souvent d'aller plus loin. Par contre, ceux qui y arrivent deviennent en majorité des Tueurs de rêves (SdK p. 77). Certains très rusés arrivent parfois à être instruits par les mages draconistes et on dit même qu'un ou deux auraient réussi à devenir Rêveurs... (VdN p.36)

Privilèges courants

Porteurs : Graphologue (SdK p.92), Mémoire et Psychologie pour les érudits draconistes renégats.

Porteurs expérimentés: Graphologue (SdK p.92), Réseau occulte (SdK p.92), Rêveur (SdK p. 94), Voix de Kalimsshar (SdK p. 74) Mémoire et Psychologie pour les érudits draconistes renégats.

Les disciples de Shaddi

Les disciples peuvent être originaires de plusieurs castes ou ordres noirs. Bon nombre sont des érudits noirs de II° ou III° Statut, une fraction plus réduite provient des Augures noirs où ils sont souvent du II° Statut et enfin une petite proportion se compose de renégats des castes des voyageurs ou des érudits, possédant un Statut de I à III.

En effet, il est rare de devenir assez fort mentalement et retors pour entrer chez les Disciples si l'on a reçu une éducation draconiste. Même la pire existence peut difficilement créer assez de rancœur pour alimenter des propos si fins et insidieux que les leurs.

Capacités et privilèges courants

Disciple érudit noir: Graphologue (SdK p.92), Réseau occulte (SdK p.92).

Disciple Augure noir: Discrétion (SdK p.94), Voix de Kalimsshar (SdK p.74). Il possède également Magie instinctive à 6, Magie invocatoire à 7 et la Sphère des cités ou des rêves à 5. Ses sorts comptent environ 100 pts de Complexité en Magie instinctive et 140 en Magie invocatoire.

Disciple renégat (ex-voyageur): Fils de la terre, Logistique, Solitaire.

La Légion des Ténèbres

Attributs : Physique inchangé, Mental 5, Manuel 7, Social 4
Leurs sombres **armures** de plaques offrent 25 points de protection.

L'étendard de l'Ombre affecte tout opposant le voyant. Si le jet de confiance est réussi, il n'est pas nécessaire de procéder à un nouveau jet durant une heure (à moins qu'un évènement grave n'entame la détermination des opposants, comme la mort d'un héros ou la déroute d'une unité d'élite).

Bon nombre de ces farouches combattants ont obtenu un I° ou II° Statut au sein des castes des combattants ou des protecteurs avant de rejoindre Kali. Là, ils ont en général acquis un Statut équivalent, voire supérieur, car leurs écarts de mentalité deviennent ici de précieux atouts. Il n'est pas rare de trouver des

Capitaines ou des Combattants de III° Statut, tandis que les chefs des détachements de la Légion sont souvent du IV°. Les généraux et stratèges de la Légion, qui ne répondent que devant Kalimsshar et ses serviteurs les plus puissants, ont parfois atteint le V° Statut dans des carrières prestigieuses comme les Stratèges ou les Guerriers (et ont souvent déserté leur caste faute de voir leurs mérites reconnus).

Privilèges courants

Combattants noirs ou renégats: Argot combattant, Double attaque, Engagement, Riposte.

Protecteurs noirs ou renégats: Conviction (SdK p.93), Cuirasse, Défense, Signes de bataille.

Les Compagnons de Khyméra

Leurs **armures** de plaques en lambeau offrent encore 22 points de protection pour un encombrement de -8.

Les Compagnons de Khyméra ont toujours un passé de légionnaire des ténèbres, ils sont donc souvent d'anciens protecteurs ou combattants. Individuellement puissants, ils ont souvent atteint le III° voire le IV° Statut avant de basculer dans la frénésie et de devenir incontrôlables. Les Compagnons n'ont pas d'organisation structurée, et si d'aventure un légionnaire émérite ayant atteint le V° Statut rejoint leurs rangs, il se contente de semer la mort et la destruction sans chercher à organiser ou fédérer ce ramassis de fous sanguinaires.

Privilèges courants

Combattants noirs ou renégats: Argot combattant, Double attaque, Feinte, Engagement, Riposte.

Protecteurs noirs ou renégats: Conviction (SdK p.93), Cuirasse, Défense, Signes de bataille, Engagement.

Le culte du crépuscule

Compétences: ils sont tous Experts en Discrétion et possèdent des scores de 12 à 14.

Le **garrot** permet d'Etrangler sans avoir à Saisir son adversaire ou à résoudre le jet de déplacement de la prise sur la gorge. Il est par contre **indispensable** de réussir un jet de Discrétion en Opposition contre Mental+Perception de la cible (cf LdB p.177) pour pouvoir s'en servir. Les autres règles sont inchangées.

Les membres du culte du crépuscule sont tous d'anciens combattants ou voleurs qui ont finalement été contactés par le Culte pour devenir membres. Mortellement compétents, ils sont au moins du III° Statut et parfois du IV°. On pense que quelques membres éminents ont atteint le V° Statut, mais rien n'est certain avec ces tueurs.

Quelle que soit leur origine de caste, ils sont tous entraînés suffisamment leurs guêtres dans les bas fonds de la société pour y apprendre quelques astuces auprès de renégats d'autres castes. A ce titre, ils peuvent posséder des Privilèges issus de plusieurs castes.

Certains cultistes sont d'anciens membres des Ombres (qui constitue une étape et un vivier de talents). A ce titre, ils disposent de plus du pouvoir d'Ombre (SdK. p.90).

Privilèges courants

Paria (CdK mise à jour), Surprise (CdK p.33), Bonne foi (CdK p.33), Fournisseur de poisons (Comm.), Réflexes de fuite (Comm.), Vigilance (Comb.), Botte secrète (Comb, souvent un Coup visé de -7 à -10 ou une manoeuvre d'Entrée au corps à corps), Anticipation (FdK p.33).

Les Yaminaiï

L'Avantage nécessaire pour entrer dans leurs rangs est Instinct protecteur et non plus Empathie naturelle.

Compétences: leur Psychologie est de 5 et non de 3.

Etant des enfants encore non reconnus par les castes, les yaminaiï n'ont aucun Statut. Il arrive que certains soient repérés par des castes et envoyés en formation, mais ils ne prennent jamais la peine de pousser leur apprentissage au delà d'un I° Statut. De plus, ils plongent l'Académie dans un tel chaos qu'il leur est parfois difficile de parachever cette formation draconiste dont ils se moquent tout bas...

Les dragons de l'ombre

Daarnenz'haan

Il possède une Compétence de Sorcellerie à 16 et son grimoire de sorcellerie d'élève à 1200 points de Complexité. Sa Sphère des rêves est de 9.

Les caractéristiques de son arme sont désormais les suivantes:

Narchtwig (Arme Légendaire)

Poids	Prérequis	Init.	M	CàC	Dom.
1,5	FOR 5/COO 6	+2	-1	FOR+16+1D10	

Spécial: Ouverture de brèche éthérée

Inermis

Il possède une Compétence en Sphère des rêves de 11 et compte près de la moitié de son grimoire en sorts des rêves.

Narkheym

Sa Compétence de Mécanismes est de 5.

Psiv'ess

Après le Concile des Elus, le nombre d'Elus de Psiv'ess est passé de 14 à 6, une quantité déjà fort importante. En effet, certains de ces Elus n'ont pas pu rejoindre le Concile assez vite et ont échappé à une purge décrétée par certains des plus vieux dragons présents, qui voyaient d'un mauvais oeil cette profusion d'Elus parfois peu compétents...

Tan'kayass

Sa **cuirasse** draconique lui procure une protection de 60.

Tan'kayas s'est illustré lors des Raids d'Ombre sur Kern (1311 AdE). Il est par contre resté aux alentours d'Oforia dans les Augures qui ont suivi la fin des Guerres humanistes. Depuis, il sillonne discrètement la frontière de l'Empire Nésora pour exacerber les tensions entre les troupes draconistes et les frontaliers nésoriens.

Les hordes de l'ombre

Les ailes de cuir

Ce sont des **créatures draconiques** qui peuvent utiliser les règles indiquées p.274.

Les **attaques** des ailes de cuir ne peuvent se parer qu'avec un bouclier ou doivent être esquivées.

Ghálluks

Leurs **vêtements** ne procurent une protection que de 2.

Le malus dû à la faculté d'**Attendrissement** est égal à la Tendance Homme de l'agresseur. Ce jet est à effectuer tant que le Ghálluk continue de gémir et peut voir son adversaire. Il affecte autant d'adversaires par tour que sa Perception (soit 5). Un Ghálluk dont on ne croise pas le regard ne peut attendrir son adversaire.

Fils des Syltahs

Leurs **vêtements** ne procurent une protection que de 2.

Phtèrgues

Les phtèrgues sont sensibles aux **sorts** et subissent normalement des dommages résultants des sortilèges.

Nécrosiaures

Leur **cuirasse** leur procure une protection de 22 points.

Les **dommages** de leurs griffes sont de FOR+14, les dommages de leur morsure sont de FOR+20, les pattes ont des dommages de FOR+10 et leur queue inflige COO+14 points de dommages. Les autres règles de bonus ou effets spécifiques sont inchangées.

La **régénération** qu'il est possible de pratiquer par boucherie élémentaire demande la dépense d'un point de magie (de l'ombre en priorité si le sorcier en possède encore).

Araignées des ténèbres

Leur **Manuel** est de 9.

Leur **armure** de crin n'est que de 3 et les caparaçons de cuir offrent pour leur part 6 points de protection.

Leurs **chélicères** infligent des dommages de COO-6 (soit 6).

Pour soigner une victime de l'**arachnise**, un jet de Médecine ou de Premiers soins réalisé dans les conditions citées diminue la Virulence de 5+5/NR. L'arachnise est un poison qui craint la lumière.

Pour **emmailloter**, une araignée effectue désormais un jet d'Opposition de Manuel+Corps à corps contre Physique+Esquive (ou Acrobatie). Par NR, l'araignée tisse une longueur de toile qui fait perdre une action à la cible. On ne peut toujours pas parer.

Plasmhes de corruption

Les dommages de leurs pseudopodes corrosifs sont de FOR+10.

Nécanthropes

Leur **peau pustuleuse** n'offre qu'une protection de 5.

Leurs **griffes** infligent des dommages de FOR+9, leur morsure de FOR+7. Les autres règles sont inchangées.

Les Bardes blancs

Leurs **armures de cuir** n'offrent que 4 pts de protection.

Vers putrides

Leur **morsure** inflige des dommages de FOR+8.

Leur **cuirasse** de chitine n'offre que 8 pts de protection.

Les Syrass

Fidèles lieutenants de Kalimsshar et de certains Grands Dragons, les syrass instaurent leur hiérarchie interne selon leur lignée.

Les Yrinaths

Ils forment la lignée dirigeante. Au sein de leur propre lignée, ils se hiérarchisent en fonction de leur âge. Plus lourds et lents que leurs congénères, ils sont par contre les plus rusés et les plus réfléchis, capables de diriger intuitivement les syrass comme toute autre créature sous leurs ordres.

Leurs Caractéristiques sont inchangées, mais les dommages de leurs griffes sont de FOR+9, leur morsure inflige FOR+12 et leur queue FOR+8. L'Initiative de leur queue est d'ailleurs de -2 en Mêlée et de 0 en Corps à corps.

Le narax est remplacé par une lance-sabre.

Les Nyparaths

Cette lignée secondaire est systématiquement subordonnée aux Yrinaths. Ce sont les plus grands, les plus forts et les plus dangereux des syrass.

Leurs Caractéristiques sont inchangées, mais leur Compétence d'Armes de distance est remplacée par Armes de jet.

Les dommages de leurs griffes sont de FOR+10, ceux de leur morsure de FOR+12 et leur queue inflige FOR+8.

Le narax est remplacé par une lance-sabre.

Les Myrindaths

Plus petites, plus fluets, mais les plus agiles, les Myrindaths constituent le lignage le plus bas. Ils sont systématiquement subordonnés aux Nypharaths et sont les éclaireurs et les meilleurs utilisateurs de magie de tous les syrass.

Leurs Caractéristiques sont inchangées, mais leur Compétence d'Armes de distance est remplacée par Armes de jet.

Les dommages de leurs griffes sont de FOR+8, ceux de leur morsure de FOR+10 et leur queue inflige COO+6.

Le narax est remplacé par une lance-sabre.

Les Syrass au combat

Lorsqu'ils sont amenés à se **battre**, les syrass réagissent d'abord selon les impératifs de la situation. S'ils sont une mission à accomplir ou une personne (ou un syrass) à protéger, ils feront toujours passer leur devoir avant tout. En l'absence de mission ou de but précis, ils privilégient toujours l'intérêt du maahyuk' ou de la troupe en sauvegardant les plus indispensables, les plus érudits ou les plus forts.

S'ils sont en **groupe**, c'est le dominant qui guidera télépathiquement les autres pour décider de la stratégie. Ne connaissant ni la peur, ni le doute, les syrass ne reculent jamais et ne discutent jamais un ordre. Pour eux, il s'agit d'ailleurs plus d'une organisation intuitive que d'une contrainte. Dans ces rares cas où toute une troupe de syrass est rencontrée, les Yrinaths se replient généralement vers l'arrière tandis que les Nypharaths avancent rapidement au contact de leurs adversaires. Les Myrindaths constituent alors des troupes intermédiaires qui décochent des javelots d'une précision mortelle dans les rangs ennemis. Quelle que soit la situation ou le syrass, ils utilisent toujours leur magie comme toutes les armes à leur disposition.

Un syrass au combat ne montre aucune pitié ou remord. Munis de plusieurs membres antérieurs, ils utilisent toujours une **technique de combat à plusieurs armes**. Ils peuvent utiliser trois de leurs quatre griffes pour se battre (la quatrième servant de balancier ou de point d'appui mobile). Ils peuvent donc utiliser trois armes à une main (souvent leur shig et deux armes légères quelconques) ou une arme à deux mains (souvent une lance ou une lance-sabre) et une à une main (leur shig). Après avoir décidé quel était leur arme principale au début du tour, les syrass lancent leur Initiative normale, plus un dé de couleur différente par arme supplémentaire (une ou deux). Ces dés s'utilisent comme dans la manœuvre de combat à deux armes indiquée p.185 du LdB. N'importe laquelle de ces attaques peut évidemment être remplacée par un coup de griffe, une morsure ou un coup de queue.

Les syrass évitent souvent de faire durer un combat (sauf s'ils veulent retenir des adversaires nombreux). Ils utilisent donc des attaques **précises**, des attaques **déroutantes** ou des **désarmements** rapides et mortels. A noter que les griffes des syrass sont si renforcées qu'ils peuvent désarmer à mains nues.

Comme indiqué p. 60, les syrass lancent toujours **deux dés** et choisissent celui qu'ils désirent (à la manière des créatures draconiques), mais ces deux dés étant liés aux Tendances, ils influent comme décrit sur les Miracles et Contrecoups en magie.

Shig (Arme syrass)

Poids	Prérequis	Init.	M	CàC	Dom.
3	FOR 8/COO 8	+0	+3	FOR+12+1D10	

Spécial: Toucher de l'Ombre* (inchangé)

Les pouvoirs de l'ombre

Désavantage Autocrate

Ce Désavantage est peu modifié. Il peut remplacer un Désavantage rare si le Meneur le permet. Toutes les mentions concernant des ouvrages de magie sont à prendre avec précaution car les mages (draconistes ou de l'ombre) n'apprécient pas le verbiage littéraire et la forme écrite pour transmettre leur art.

Autocrate est nécessaire pour augmenter une Compétence de Sphère de l'ombre que le Meneur aurait autorisé.

Le Désavantage Méfiance devient une Obsession identique.

Privilège Puissance de sang

Son coût est de 4.

Sortilège fétiche de l'ombre

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

L'enchanteur

Requiert : Deux Sphères à 6, un Artisanat à 5, Enchantement à 5 (Voiles de Nanya, p.32), un Don artistique à 5, Empathie à 7

Spécialisation : Connaissance de la magie (Sorcellerie) ou un Artisanat. Le personnage ne peut posséder d'autres Spécialisations de Connaissance de la magie concernant les Disciplines.

L'invocateur

Requiert : Magie Invocatoire à 7, Volonté à 6, Perception à 6, Dragon ou Fatalité à 3, Homme à 0

Spécialisation : Connaissance de la magie (Magie Invocatoire). Le personnage ne peut posséder d'autres Spécialisations de Connaissance de la magie concernant les Disciplines.

Le nécromant

Le Bénéfice **Sacrifice**, s'il est efficace, octroie 1+1/NR points de magie. Les Expert en Sphère de l'ombre sont les seuls à pouvoir utiliser ce Bénéfice sur un dragon ou une créature élémentaire (ou invoquée). Les morts vivants ne sont jamais affectés.



Le profanateur

Il est possible de s'engager dans cette carrière dès le II° statut de mage noir, mais également au III° Statut d'érudit noir, de voyageur fataliste ou de commerçant noir. Dans ces derniers cas, le personnage n'est toutefois pas considéré comme mage noir et ne peut accéder aux Privilèges de ces derniers.

Le spécialiste élémentaire

Requiert : Une Sphère à 7, Volonté à 6, Empathie à 7

Spécialisation : Connaissance de la magie (Sphère de prédilection)

Le spécialiste des Rituels

Interdit : « Tu suivras la Loi de la Méditation »

Requiert : Sorcellerie à 7, Intelligence à 7, Manuel à 6, un Artisanat à 5

Spécialisation : Connaissance de la magie (Sorcellerie). Le personnage ne peut posséder d'autres Spécialisations de Connaissance de la magie concernant les Disciplines.

Bénéfice : Maîtrise des Rituels

Le personnage ajoute son niveau de Statut au score de base de tous ses jets de Sorcellerie. De plus, il réduit la durée d'apprentissage des sorts de Sorcellerie de 10% par niveau de Statut (de -20% pour un II° Statut 2 à -50% pour un V° Statut).

Sorts de l'ombre



Sorts de niveau

Age

Complexité : 15

Discipline : Magie instinctive

Coût : 3

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 15

Clés : Position (œil fermé, main ouverte, pouce et index formant un cercle), rune de l'ombre, murmure

Effets : Le mage détermine avec précision l'âge d'un objet. Si ce dernier comporte des parties amovibles ou d'origine différentes, le sort est capable de les différencier. L'objet peut avoir une taille maximale d'un mètre cube. Il est possible de lancer ce sort sur un homme ou un animal (Diff. normale) ou sur une créature élémentaire ou surnaturelle (nécessite 1 NR). Certains dragons peuvent être pris pour cible si le mage obtient 2NR. Ce sort permet de connaître avec précision l'Augure de naissance d'une personne ou l'époque de confection d'un objet rare. Il n'y a pas de limite de temps.

Griffe d'os

Complexité : 20

Discipline : Magie instinctive

Coût : 4

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 16

Clés : Gargouillement de gorge, rune de l'ombre, morceau de chitine long d'un pouce (consommé)

Effets : Le mage enfonce brutalement le morceau de chitine dans son avant-bras. Ce dernier semble alors pousser dans la chair du mage et comprime ses muscles en les rétractant pour dévoiler les os. La chitine forme de nouveaux tendons et s'étire en fines lames. La souffrance est incroyable, mais la griffe obtenue inflige des

dommages de FOR+10 au corps à corps. Elle déchire les armures et divise toutes les protections dénuées de métal par deux. Le mage obtient un bonus d'attaque de +1/NR au jet d'incantation. On ne peut parer avec cette griffe qui perdure un tour par point en Ombre.

Révélation

Complexité : 15

Discipline : Magie instinctive

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : Morsure de sa propre langue, yeux fermés, main devant les yeux.

Effets : Le mage se mord la langue et avale son propre sang. En un instant, des vapeurs rouges dansent devant ses yeux clos et dessinent des formes évocatrices. Leur interprétation est immédiate et révèle le sentiment majeur qui anime la cible à cet instant. Pour le mage, il semble s'écouler plusieurs secondes mais à peine une dans la réalité. Si la cible a une Empathie supérieure à la Volonté du mage, ce dernier doit effectuer un jet de Mental+Volonté contre une Difficulté de 15 ou subir un malaise dû au choc en retour. Il est alors déséquilibré et confus et subit un malus de 5 à ses actions pour 5 mn.

Esprit du Gouffre

Complexité : 5

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 2

Temps d'incantation : 3 tours

Difficulté : 15

Clés : Chant murmuré, position (bras écartés, yeux clos), objet personnel ou os du défunt

Effets : Le mage projette son esprit aux frontières du Gouffre des Ames et tente de retrouver les restes de l'âme errante d'un défunt. L'époque du décès peut être d'un siècle par point en Ombre. Le mage rassemble les effluves de cette âme amnésique et communique télépathiquement avec. Les chances pour que l'âme comprenne ce qu'on lui dit ou réponde à une question sont égales à la Tendence Fatalité du lanceur+1/NR au lancement sur 1D10. Le contact dure une minute par point de Volonté du mage. Ce sort est une variante du dialogue mortuaire, mais infiniment plus dangereuse, bien que plus précise. En cas d'échec au lancement, le mage doit effectuer un jet de Mental+Volonté contre 20 ou perdre son âme, aspirée par le Gouffre. Il meurt alors instantanément.

Œil de vie

Complexité : 20

Discipline : Sorcellerie

Coût : 10

Temps d'incantation : 30 mn

Difficulté : 15

Clés : Ovale en forme d'oeil de la fatalité à tracer au sol pour délimiter la zone, danse de la vie (dans un sens), danse de la mort (dans l'autre sens)

Effets : Ce sort permet d'enchanter une zone en y concentrant les forces primales de la vie. L'ovale peut faire jusqu'à 3m de longueur par point en Ombre (environ les deux tiers en largeur). Toutes les créatures à l'intérieur de cette zone lors de la fin de l'incantation sont alors soignées d'une case de blessure (en commençant par les Egratignures). Le mage dispose de plus de 1 case par NR qu'il peut régénérer chez une cible ou plusieurs (toujours en commençant par les plus basses). Tout mort-vivant présent dans le cercle subit un niveau de blessure par NR du mage et devra sortir, ne pensant plus qu'à cela. Toute relation sexuelle dans le cercle est fertile et donnera un ou plusieurs enfants tout à fait normaux. Les champs ainsi bénis verront leur récolte doubler lors de la prochaine moisson. Au dehors du cercle, une surface importante (une bande d'environ la moitié de la largeur) est instantanément drainée de sa force vitale. Les champs deviennent envahis d'herbes rachitiques, la récolte pourrit et les personnes présentes subissent un niveau de blessure (en commençant par les Egratignures). Les morts vivants tombent en poussière et leurs spectres reviendront périodiquement hanter l'endroit.

Champion de l'Ombre

Complexité : 15

Discipline : Sorcellerie

Coût : 5

Temps d'incantation : 2 heures

Difficulté : 18

Clés : un objet non ensorcelé de Bonne qualité, sang d'Abomination, rune de l'ombre (tracée avec le sang sur l'objet)

Effets : Le mage de l'Ombre utilise ce sort pour donner à une créature mort-vivante un bonus de 3+1/NR dans un Attribut et de 2+1/NR dans deux Compétence. Ce bonus perdure aussi longtemps que le mort vivant. L'objet choisi doit être en rapport avec les Compétences augmentées. Chaque mort-vivant ne peut bénéficier que d'un sort de ce type. Si le mort vivant est

physiquement séparé de l'objet, le sort est rompu. Les champions de l'ombre enchantés sont souvent chargés de missions spéciales et commandent des hordes de créatures de l'ombre.

Miroir des souvenirs

Complexité : 15

Coût : 7

Discipline : Sorcellerie

Temps d'incantation : 30 mn

Difficulté : 15

Clés : Miroir, poudre blanche, poudre noire

Effets : Le mage ensorcelle un miroir pour observer des images s'y étant reflétées auparavant. Il jette deux poignées des poudres sur le miroir et incante. Les poudres s'animent alors et forment une image du reflet passé. Le mage peut reculer dans le temps en fonction de sa concentration à raison d'un tour par mois. Ce sort peut remonter jusqu'à Sphère+1/NR années.

Sorts de niveau

Mâchoire monstrueuse

Complexité : 30

Discipline : Magie instinctive

Coût : 7

Temps d'incantation : 3 actions

Difficulté : 21

Clés : Sable noir de Kali (consommé), sang du mage (consommé), rune de l'ombre

Effets : Le mage verse le sable dans sa main et s'entaille la paume pour l'imbiber de sang. Il porte le mélange à sa bouche et se concentre un instant. Dès l'action suivant la fin de l'incantation, le mage peut faire jaillir de sa bouche de longs tentacules noirâtres semblables à des anguilles. Ces tentacules portent à chacune de leur extrémité une de ses propres dents rendue acérée. Les tentacules font 4 m par point en Ombre et le mage peut s'en servir pour attaquer, enlacer ou se tracter. Les dommages sont de COO+5 et les tentacules se manipulent par un jet de l'Attribut concerné et avec une Compétence égale à la Coordination du mage (pour frapper ou Saisir, Physique+Coordination contre la Difficulté du type d'attaque). Chaque attaque anime plusieurs tentacules et peut toucher 3 cibles proches, plus une par NR. Les tentacules ne peuvent se parer,

sauf avec un bouclier. Si une même cible subit plusieurs attaques, le fait d'esquiver ou d'interposer son bouclier vaut pour toutes les attaques.

On ne peut ni Charger, ni Parer ni faire d'Attaque brutale. Si un tentacule est touché et que le mage ne parvient pas à esquiver, il subit les dégâts normaux sans armure et le sort est rompu. Le mage a alors la bouche en sang et meurtrie. La résistance des tentacules permet de supporter le poids du mage équipé légèrement (pas d'armure moyenne ou lourde), sans plus et tout dépassement arrache une partie des gencives (Blessure grave automatique). Le sort dure Sphère tours.

Dard de Kalimsshar

Complexité : 30

Discipline : Magie instinctive

Coût : 7

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 20

Clés : Fléchettes à pointe d'obsidienne, balayages des bras, respiration bloquée

Effets : Le mage jette la fléchette vers l'ombre de son adversaire, qui n'a pour seule défense que la possibilité d'Esquiver contre une Difficulté de 25 (ce qui représente le fait de comprendre in-extremis que c'est son ombre et non soi-même qui est visé). Si l'ombre est touchée, la fléchette se plante (dans tous les supports sauf le métal). Elle ne peut se parer. Elle immobilise la cible durant 30 mn ou tant qu'elle n'est pas ôtée. La victime peut parler, mais tout mouvement est impossible. Ce sort a une portée de 20 m et n'est pas utilisable dans les lieux très sombres, où l'ombre de la cible n'est pas nette. Il ne peut affecter des créatures d'un poids supérieur à (Sphère x10) kg.

Emotion contrôlée

Complexité : 40

Discipline : Magie instinctive

Coût : 4

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 18

Clés : Mains paumes vers le bas, mouvement rapide des doigts, yeux révulsés

Effets : Ce sort permet, en réussissant un jet d'Incantation en Opposition contre Mental+Volonté d'une cible, de modifier un de ses sentiments et de le remplacer par un autre durant 1+1/NR mn. La cible ne se rend

compte de rien, mais interprète à son gré le sentiment qui l'habite. A la fin du sort, la cible est prise d'un léger malaise et de maux de tête. Elle se souvient de son revirement passager mais sera incapable de l'expliquer.

Exemples d'émotions : Peur, haine, amour, envie, passion, dégoût, irritabilité, euphorie, malveillance, fatigue, paresse, vitalité, courage, désespoir...

La flamme de Kali

Complexité : 25

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 5

Temps d'incantation : 6 tours

Difficulté : 20

Clés : Sablier rempli de sable noir (consommé), rune d'ombre sur la cible, cérémonie nocturne à la lueur de Shar

Effets : Le mage plonge ses mains dans le torse de sa cible mort vivante et lui arrache le reste de son cœur, qu'il jette en direction de Shar pour créer un pont spirituel avec le cœur de Kalimsshar. Il scelle ce lien en plaçant le sablier dans la plaie béante. Le mort-vivant ainsi ensorcelé restera animé jusqu'au premier jour du prochain Augure du Fataliste et se libère ainsi des contraintes d'existences lui étant imposées. Par contre, il tombera en poussière à ce moment quelles que soit l'origine de sa mort-vivance (les sorts dotés d'une Complexité supérieure ou les Faveurs d'un dragon peuvent garantir sa survie au gré du Meneur). S'il se dissipe, il n'est plus possible de l'animer de nouveau.

Dette de Kalimsshar

Complexité : 25

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 7

Temps d'incantation : 3 tours

Difficulté : 17

Clés : Sablier de sable noir à briser (consommé), sentiment de peur chez la cible (à provoquer), regard fixe

Effets : Ce sort permet d'altérer la force vitale qui sous-tend l'âme d'un humain pour le faire vieillir. La cible, située à moins de 50m, vieillit de 5+1/NR ans. La cible vieillit visuellement en accéléré, sa pilosité abonde et son visage se creuse instantanément de rides. On ne peut lancer ce sort que deux fois sur la même cible, après quoi l'âme est altérée et peu malléable.

Si ce sort modifie l'âge en passant d'une tranche d'âge à une autre, le personnage subit les effets néfastes de cette évolution, mais aucun des effets bénéfiques. On ne peut décéder directement des effets de ce sort, mais l'état dans lequel il laisse la victime peut provoquer son trépas en quelques jours si elle est âgée, affaiblie ou très malade.

Flux vital

Complexité : 40

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 7

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 22

Clés : Runes de l'Ombre, position (bras tendus, frémissement profond, yeux fermés), deux poignées de poudre d'obsidienne (au moins 40 g au total, consommées)

Effets : Le mage lève les bras au ciel et les braque vers deux cibles à moins de (Sphère x5)m de lui en lançant la poudre. Celle-ci se change en arcs d'énergie pourpre crépitants entre ses mains et ses cibles.

Le mage peut alors à son gré interchanger des cases de blessures entre les cibles, qu'elles soient cochées ou non et dans le même niveau de blessure. Il peut décider d'être un des protagonistes. Si une cible est non-consentante, elle peut résister par un jet de Physique+Volonté contre le score d'invocation du mage pour chaque case de blessure. Le sort dure 1+1/NR tours et transfert dure une action complexe par case transférée.

Aucune case n'est régénérée par ce processus et les deux cibles subissent des souffrances intenses durant tout le sort, ce qui les oblige à se concentrer pour supporter la douleur. (-2 en Volonté).

Etreinte de l'ombre

Complexité : 25

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 7

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 15

Clés : Fiole de sang de Moryagorn mélangée à du charbon (consommée), kata de la mygale d'ombre (Physique+Conn. de la magie Diff.15), rictus grimaçant

Effets : Le mage jette la fiole d'ichor noirâtre aux pieds d'une cible de taille humaine située à

moins de 25 m (ou disperse le mélange dans une zone donnée) et exécute une danse complexe. La matière visqueuse s'étire alors en de longs filets d'ombre gluante dont les plus épais ressemblent à des serpents. La cible doit effectuer un jet de Physique+Esquive en Opposition contre le score d'invocation du mage pour ne pas être Saisie. La zone affectée est de 16m² (2m de rayon)+5 m²/NR et toutes les cibles présentes dans la zone sont affectées.

Si un personnage est Saisi, les tentacules ont une Force égale à la Sphère d'ombre du lanceur et s'en libérer demande une action et un jet de Physique+Force contre une Difficulté de Mental+Ombre du mage. Il n'est pas possible de trancher ou détruire physiquement les tentacules d'ombre qui se reforment magiquement. Ce sort dure 3+2/NR tours.

Portail de désespoir

Complexité : 40

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 10

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 20

Clés : Runes de l'ombre et des rêves entremêlées (Manuel+Don artistique: Dessin Diff.15), posture de méditation, râles moqueurs

Effets : Ce sort est semblable au sort Psychonaute des mages des rêves. Il ne s'utilise par contre que sur une cible en proie à un cauchemar. Le ou les intrus (un par point en Sphère de l'ombre au maximum) entrant dans le cauchemar rencontreront toujours des situations désagréables ou dangereuses, vu l'état d'esprit du dormeur. Il est possible de rester dans le cauchemar tant que le dormeur est inconscient. Si les intrus règlent la situation effrayante (comme détruire un monstre hideux et agressif...), ils risquent de transformer le cauchemar en rêve et doivent alors instantanément jeter 1D10 (non modifiable, pas de Tendances) sous leur Volonté. Si ce jet est manqué, ils se dissolvent et disparaissent comme dans le cas d'un réveil inopiné. Si ce jet est réussi, ils sont bannis de l'esprit du dormeur, qui s'éveillera quelques minutes plus tard en se souvenant d'avoir rêvé d'eux.

Echardes d'ombre

Complexité : 35

Discipline : Sorcellerie

Coût : 7

Temps d'incantation : 2 heures

Difficulté : 22

Clés : Rune de l'ombre, longs clous métalliques enduits d'huile noire (consommés), posture (à genoux, yeux fermés)

Effets : Le mage enfonce les clous le long des os du dos de sa main pour en faire des fléchettes mortelles. Lorsqu'il le désire, le mage peut en une action retirer un clou et le lancer sur une cible située jusqu'à FOR x3 m. Les clous se lancent avec la Compétence Armes de jet, sont considérés comme des dards et offrent un bonus de +1 au toucher par jour complet passés dans le mage (au maximum égal à deux fois le score de Tendance Fatalité au moment du lancement du sort, qui est la durée maximale du sort). Les clous sont indétectables à l'œil nu tant qu'ils sont enfoncés et lors de leur lancement, ils laissent un long sillage de fumée glaciale et noirâtre. Tant qu'il conserve les clous en lui, le mage doit garder cochées autant de



cases de blessures que la moitié du nombre de clous (arrondi au supérieur) en commençant par les Egratignures. Ces cases sont impossibles à effacer ou déplacer que ce soit par magie ou par médecine. Une fois le clou retiré, chacune se soigne comme des dommages de corps à corps.

Servitude de l'ombre

Complexité : 30

Discipline : Sorcellerie

Coût : 10

Temps d'incantation : 30 mn

Difficulté : 20

Clés : Rune de l'ombre, cadavres (consommés), sang du mage (causant une Egratignure)

Effets : Ce sort permet de transformer 1+1/NR cadavres ou squelettes en un serviteurs animés dénués de toute émotivité. Une partie du caractère de chaque défunt est encore perceptible (brutalité, finesse, rébellion,...), mais les mort-vivants sont amnésique, à peine conscient de leur état. Il sont soumis à la volonté du mage et resteront animés jusqu'au prochain jour du Serpent. Le mage subit une Egratignure de plus par NR car plus de sang est nécessaire.



Sorts de niveau



Présence sulfureuse

Complexité : 45

Discipline : Magie instinctive

Coût : 7

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 17

Clés : Rune de l'ombre, poudre de diamant (au moins dix grammes, consommée), mélopée rapide

Effets : Le mage étale la poudre de diamant sur son visage en psalmodiant. Il se pare alors d'une allure prestigieuse apte à subjuguier ses interlocuteurs. Il peut influencer 1+1/NR personnes durant une heure. Les cibles affectées considèrent le mage avec intérêt, appréciant son jugement et cherchant instinctivement à lui plaire et à s'en approcher. Le mage peut influencer les avis des cibles, mais les revirements notables demandant un jet de Social+Présence en Opposition contre Mental+Volonté de la victime. Un revirement complet et la négation des convictions profondes est impossible.



Vision traumatique

Complexité : 75

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 13

Temps d'incantation : 5 tours

Difficulté : 20

Clés : Rune de l'ombre, cercle d'évocation tracé au sang de flux (Manuel+Conn. de la magie Diff. 15), sang de flux (consommé)

Effets : Le mage crée un pont spirituel avec le Gouffre des Ames. Il échange alors l'esprit de sa victime, à vue, avec une âme errante et incomplète. La victime peut résister par un jet de Mental+Volonté contre le score d'incantation du mage si elle possède une Volonté supérieure ou égale à celle du mage d'ombre. Si la victime ne résiste pas, elle subit alors la pire expérience d'Outre Tombe possible tout en restant consciente. Durant ce temps, l'esprit échangée tente de se libérer de ce corps qui la fait souffrir. Le corps est pris de convulsions, se mutile et cherche à se dégrader. Le sort dure 1+2/NR tours. Lors du retour de l'esprit de la victime, cette dernière doit effectuer un jet de Mental+Volonté contre une Difficulté de 15+3 par tour passé hors de son corps. Si ce jet est raté, l'esprit ne peut se réintégrer et deviendra un Esprit tourmenté. L'esprit prisonnier mutilera alors le corps jusqu'à la mort. Si le personnage retrouve son esprit, il aura subi une Egratignure par tour du sort et restera à jamais marqué. Il obtient alors le Désavantage " Mauvais Souvenir " et "Déviance" (au choix), ce dernier se manifestant dans les semaines suivantes comme un effet secondaire.



Mort-vivant asservi

Déchu

FOR	7	RÉS	8	Physique :	5
INT	2	VOL	6	Mental :	4
COO	5	PER	5	Manuel :	3
PRÉ	2	EMP	NA	Social :	NA

Armure : selon dotation

Initiative : 3d

Seuils de blessure

Égratignure	OOOO	
Légère	OOO	NA
Grave	OO	NA
Fatale	OO	NA
Mort	OO	

Tendances : les morts-vivants asservis ne peuvent utiliser les Tendances. Ils ont un score de Fatalité égal à celui du mage (au moment du lancement) pour déterminer les effets de sorts.

Compétences : le mort vivant asservi conserve ses compétences Physiques, mais amputées d'un point. Il ne peut servir de mentor. Il n'a plus de Bénéfices, Techniques, Privilèges ou Faveur. Par contre, il obtient automatiquement les Faveurs suivantes: Sens de la vie et Frayeur.

Matériel usuel : selon dotation



Au combat, les morts asservis savent se défendre, parer et esquiver. Ceux qui sont munis de boucliers savent s'en servir. Ils privilégient les attaques brutales et les coups normaux. Par contre, ils ne tentent jamais de manœuvres de combat très complexes, à moins de posséder les Compétences requises à 8 et d'avoir été un guerrier accompli durant leur vie. Ils agissent avec une certaine ruse et tentent d'agir au mieux des intérêts de leur maître. Ils peuvent parler, mais leur caractère se réduit à un vague reliquat de sentiment prédominant.

Rappel draconique

Complexité : 55

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 25

Temps d'incantation : 4 tours

Difficulté : 25

Clés : Un os de dragon (consommé), de la terre corrompue de Kali mêlée à un peu d'élément du dragon (consommée), cercle d'invocation spectral (Manuel+Conn. de la magie Diff.15)

Effets : Le Mage de l'Ombre évoque l'esprit élémentaire du dragon décédé à qui appartient l'os. Le dragon se manifeste sous une forme spectrale, composée d'Ombre et de restes de sa matière élémentaire tutélaire. L'esprit est souvent furieux d'avoir été extirpé



du flux élémentaire où il sommeillait et le mage devra effectuer un jet de Mental+Volonté en Opposition contre Volonté+Tranche d'âge du dragon. Ce dernier possède les caractéristiques de sa forme draconique (sauf pour les enfants de Khy). Par NR, le spectre est soumis pour un quart d'heure. Durant ce temps, son corps obéit au mage et agit pour lui. Le dragon reste de toutes façons réticent et refusera d'instruire le mage ou de répondre à ses questions à moins que le mage n'effectue un jet similaire pour chaque question. En cas de combat, le dragon dispose de toutes ses facultés et devra les utiliser. Il ne laisse aucune trace et tous ses coups physiques sont portés avec son corps spectral, qui gèle et nécrose les chairs (dommages normaux). Si le mage n'obtient pas de NR à son jet de contrôle initial, le Dragon reste inactif et invective copieusement le mage avant de se dissiper. Il persiste un tour par tranche d'âge. Si le jet est raté, le dragon est libre de toute entrave et agresse le mage tant qu'il persiste. Si le jet est un Echec critique, le dragon dévore l'âme du personnage et emmène son corps dans le flot élémentaire dont il provient. Le mage meurt sans recours.

Malédiction de Kalimsshar

Complexité : 60

Discipline : Sorcellerie

Coût : 10

Temps d'incantation : 30 mn

Difficulté : 27

Clés : Poupée (consommée), goutte de sueur de la victime (consommée), cérémonie d'asservissement (Social+Conn. de la magie Diff. 15).

Effets : Ce sort, d'une portée de 20 mètres, entraîne la transformation de la cible en mort-vivant. La cible résiste à chaque tour par un jet de Mental + Volonté de Difficulté de 20 pour éviter de perdre virtuellement un point de Volonté. Le sort dure Sphère+1/NR tours. Si elle arrive virtuellement à zéro en Volonté, la victime devient un mort-vivant asservi (voir ci-dessus) et passe sous le contrôle du nécromancien. Elle perd toute humanité et devient un monstre inexpressif. La malédiction peut être arrêtée si le mage meurt avant la fin de la transformation qui dure un tour complet. Le personnage est mort et injouable. Si le personnage résiste au sort, les points de Volonté « perdus » sont ignorés et il devient immunisé à ce sortilège.

Augure

Complexité : 100

Discipline : Sorcellerie

Coût : 16

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 25

Clés : Neufs tablettes de matière élémentaire marquées de leur rune, sablier de cristal (détruit), Sang de Moryagorn (consommé)

Effets : Le mage tente de décrypter les mystères du destin par une prédiction. Il brise le sablier et étale le sable, l'asperge de Sang de Moryagorn et y jette les tablettes élémentaires. Selon leurs positions, il détermine la trame du destin. Il peut alors avoir une évocation de l'avenir probable d'un personnage, d'un groupe, d'un objet, d'une situation (résumable en deux mots). Il apprend alors l'élément dominant du futur de la cible dans une période donnée : avec un jet réussi, le sort indique l'élément dominant de la prochaine année, avec un NR, sur les dix prochaines années et avec 2 NR, sur le prochain siècle. Le sort ne donne que l'élément principal de la période donnée. Il se peut parfois que le sort révèle un avenir lointain, mais plus important alors que le mage recherche des informations proches. Tels sont les mystères du temps.

Si un personnage est insatisfait de l'augure, il peut décider de Briser Le Destin. Pour ce faire, comme le destin n'est que potentiel, il doit puiser dans son propre avenir pour changer les choses. Il doit donc dépenser sur le champ des points d'Expérience et énoncer clairement son désir de Briser Le Destin. La dépense varie selon l'importance des faits bouleversés :

Mineur : une mauvaise rencontre, un mauvais voyage 10 pts

Notable : un mariage, la mort d'un Pnj mineur ou d'un Pj anonyme 20 pts

Important : une guerre locale, la mort d'un héros ou d'un Pj célèbre, les plans d'un dragon 30 pts

Bouleversement : la mort d'un roi, une guerre d'ampleur, les plans d'un Grand Dragon 40 pts

A ce moment, le Maître de Jeu peut mettre en scène l'accomplissement d'une quête au cours de laquelle le personnage aura l'opportunité de réussir à Briser Le Destin, mais où il ne gagnera que la moitié des points d'Expérience prévus. Ses éventuels compagnons, s'ils n'ont pas décidé de Briser le Destin, ne sont pas soumis à cette réduction mais ne pourront rien faire pour changer le cours des choses. Ni accomplir de faits héroïques, ni arriver au bon moment pour infléchir l'avenir.

Le Lien de l'ombre

Faveurs

L'appel de l'ombre

Cette Faveur s'utilise par un jet en **Opposition** de Mental+Empathie contre Mental+Volonté de la cible.

Masque de mort

Cette Faveur s'utilise également par un jet en **Opposition** de Mental+Empathie contre Mental+Volonté de la cible.

Membre spectral

Ce membre spectral atteint directement l'âme de la victime et ignore toute **armure** ou protection surnaturelle (sauf celles octroyées par Kalimsshar). Seules les créatures immortelles sont insensibles à cette excroissance (Jyr, Sercya, Grands dragons).

L'effet de terreur qu'il provoque ne s'applique qu'au premier regard. Si l'adversaire le surmonte, il y résiste pour toute la durée de la présence spectrale, soit une heure par niveau de Lien.

Les Ordres Noirs

Au sein de tous les Ordres noirs, un personnage peut développer une Spécialisation de Compétence par degré de Statut (en plus d'autres Spécialisations). Cette Spécialisation est libre et s'acquiert à chaque nouveau Statut.

Les Combattants noirs

Un spadassin noir (II° St.) peut posséder deux **Spécialisations** de combat et une d'une autre catégorie.

L'accession au V° Statut nécessite d'être **Expert** dans une arme.

Les Erudits noirs

Le Privilège **Graphologue** permet d'obtenir une 1+1/NR informations.

Un Erudit noir (III° St.) dispose désormais de la **Technique** suivante en remplacement de *l'Homme et l'Etoile* :

Le verbe et la tentation: S'il parvient à converser une demi-heure avec un ou plusieurs personnes, un érudit noir peut transférer un cercle d'une Tendance majoritaire vers la Tendance Fatalité de son ou ses auditeurs. Il peut influencer toute personne dotée d'une Volonté inférieure à son Intelligence et à portée de voix. Par demi-heure supplémentaire, il peut continuer à déplacer un cercle tant que la Tendance Fatalité est minoritaire. Il peut au maximum déplacer autant de cercles de Tendance que son Statut chez une même personne et par jour.

L'accession au V° Statut nécessite d'être **Expert** dans une Compétence théorique.

Les Protecteurs noirs

Le Privilège **Sacrifice** fait gagner un cercle de Tendance Fatalité et non un point complet.

Le **Bénéfice** du III° Statut permet surtout de détourner les lois draconiques dans son sens (ou selon ses envies). En jouant de son prestige, le protecteur peut alors donner des ordres légèrement contraires aux lois aux protecteurs de Statut inférieur et dont l'Intelligence est inférieure à sa Présence. Les subordonnés

suiront alors docilement ces ordres douteux sans discuter, persuadés de la sagesse de leur chef. Des entorses d'ampleur aux lois draconiques sont toutefois relativement impossibles à réaliser (massacre d'innocents draconistes, profanation de lieux sacrés)

Le Bénéfice de **Commandeur noir** permet de donner une telle motivation à ses hommes que le bonus s'applique aux jets de Compétences de combat, mais aussi au moral ou à la résistance psychique (peur, sorts, etc...). Il ne confère par contre pas de pouvoir légal HORS de Kali.

La Technique du **Sang du dragon noir** permet d'encaisser une blessure à la place de toute cible à vue et au moment où cette dernière la subit. La blessure se forme alors dans la chair du commandeur, mais la diminution reste la même.

La Technique du **Réveil d'entre les morts** s'utilise en dépensant définitivement un point de Maîtrise ou de Tendance Fatalité et non un point de Résistance.

Les Mages noirs

Le Privilège d'**Emotions exacerbées** demande de se plonger dans une émotion compatible avec le sort lancé. Si une des Clés du sort est une émotion, obtenir 2NR sur ce Privilège octroie de plus le bonus de Clé parfaite.

Un Apprenti noir (I° St.) dispose désormais d'un **Bénéfice** différent: il peut lire les matrices magiques et déchiffrer les insignes de caste des mages. Il lui est possible de créer ses sorts dès ce Statut, mais en respectant les risques détaillés dans l'encadré de la page 36 de la *Colère des Dragons*. Si rien n'empêche légalement les mages noirs de créer des sorts à tout moment, les risques ne sont pas pour autant annulés...

Un Mage noir (III° St.) dispose désormais d'un **Bénéfice** différent: il lui est désormais possible d'utiliser ses cercles de Tendance Fatalité comme des points de magie d'ombre (exclusivement), à raison de 1pt de magie pour deux cercles de Fatalité. Ces points ne se régénèrent pas automatiquement comme les points de magie.

Un Grand maître noir (V° St.) dispose désormais d'un **Bénéfice** différent: il peut être immunisé aux sorts de niveau I OU de niveau II de sa Sphère privilégiée (choix définitif).

Les Artisans noirs

Le Privilège **Mécène** permet de vendre une oeuvre à 10+10/NR dA à son mécène. Le jet et la durée de travail sont inchangées, mais toute semaine passée à peaufiner son ouvrage apporte un bonus de +3 sur le jet, jusqu'à un maximum de Manuel+Artisanat concerné.

Un Compagnon noir (II° St.) dispose désormais d'un **Bénéfice** différent: il peut développer la Discipline de Sorcellerie comme si elle lui était réservée, ainsi qu'une Sphère en rapport avec son art (la Sphère de l'ombre lui est alors autorisée mais il conservera un statut d'Adepté.).

L'accession au **III° Statut** nécessite un score de 6 dans un Don artistique.

Un Maître artisan noir (IV° St.) dispose désormais d'un **Bénéfice** différent: il peut utiliser ses points de magie comme des points de Maîtrise pour toute activité de création, de réparation ou de modification (au maximum autant que son score de base d'Attribut+Compétence).

L'accession au V° Statut nécessite d'être **Expert** dans une Compétence d'Artisanat.

Les Voyageurs fatalistes

Le Privilège **Compagnon de Shar** tient compte de la présence du coeur écarlate de Kalimsshar, visible durant la nuit, l'aube et le crépuscule (plus ou moins longtemps selon le Cycle). L'affreuse part d'ombre du personnage transfigure son visage les jours du Serpent et durant tout l'**Augure** du Fataliste (souvent période de pèlerinage en Kali). Le malus ne s'applique pas envers les kalishites ou les citoyens noirs (au moins III° Statut).

Les Commerçants noirs

Les malus entraînés par le Privilège **Paria** (Mise à jour des *Compagnons de Khy*) ne s'appliquent pas envers les commerçants noirs (même s'il possèdent en plus un Statut draconique). De plus, les Parias peuvent atteindre le V° Statut au sein de l'Ordre noir (ce qui leur est impossible dans la Caste).

