

Statut: Initie : 2 NR/j en magie (l'esprit)
MAGE: crée et exécute des sorts / crématrice magiq pr répandre son savoir

Nom: Ithraa BAWAA

Age: 36 ans

Taille: 1m75 Poids: 60 kg

Pays d'origine :

Augure de naissance

Fatalisme.

Date de naissance :

Caste MAGE

Avantages

Chance inavie (3)
 Rage naturelle (5) (espece)
 Charme (social) (2). Seduction +5
 Force Caractere (2) A+U + malus

Désavantages

Hemophilie (5)
 Infirmite oreille Dte (3)
 + Avarice (3)

Armes de prédition

ennemi jde Krane Bors

Init : qualité :
 dom :

Init : qualité :
 dom :

Init : qualité :
 dom :

Expérience totale: restante: 125

PHYSIQUE

COMBAT

Armes articulées.....
 Armes contondantes.....
 Armes de choc.....
 Arme de jet.....
 Armes double.....
 Armes d'hast.....
 Arme tranchante.....
 Bouclier.....
 Corps à corps.....

MOUVEMENT

Acrobatie.....
 Athlétisme.....
 Equitation.....
 Escalade.....
 Esquive.....
 Natation.....

CARACTERISTIQUES

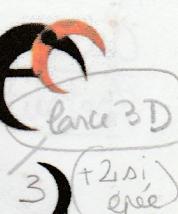
FORCE	5	RESistance	6
INTElligence	7	VOLonté	6
COOrdination	4	PERception	5
PREsence	4	EMPathie	5

ATTRIBUTS

Physique	4	2 Rage +2 maîtrise
Mental	7	= 1 Den + pr lance
Manuel	2	magie.
Social	3	



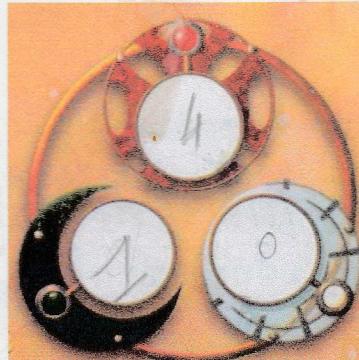
MAGE



seuil de blessures(vol+res)

Types de blessures	malus
Égratignure : 1-10	0 0 0 0 0
Légère : 11-20	0 0 0 0 0
Grave : 21-30	0 0 0 0
fatale : 31-40	0 0 0
Mort : 41+	0

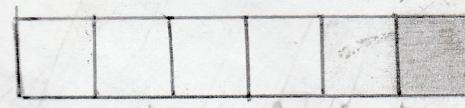
0 0 0 0 0
0 0 0 0 0
dragon



Chance (récup si rate) 3



Maîtrise (récup si réuss) 5



Pour obtenir NR - il faut au moins

Renommée 9
 COMPAGNON TIGROU

MENTAL

THEORIE

Caste.....
 Conn de la magie.....
 Conn des animaux.....
 Conn des dragons.....
 Géographique.....
 Histoire.....
 Lois.....
 Orientation.....
 Stratégie.....

PRATIQUE

Alchimie.....
 Astrologie.....
 Cartographie.....
 Estimation.....
 Herboriste.....
 Lire et écrire.....
 Matières premières.....
 Médecine.....
 Premiers soins.....
 Survie.....
 Vie en cité.....

MANUEL

TECHNIQUE

Armes de sièges.....
 Artisanat.....
 Artisanat.....
 Artisanat.....
 Artisanat.....
 Contrefacon.....
 Discrétion.....
 Pièges.....
 Pister.....
 Enchantement.....

MANIPULATION

Arma à projectiles.....
 Attelages.....
 Dguisement.....
 Déverrouillage.....
 Don artistique.....
 Don artistique.....
 Don artistique.....
 Faire les poches.....
 Jeu.....
 Jongleur.....

SOCIAL

COMMUNICATION

Baratin.....
 Conte.....
 Eloquence.....
 Marchandise.....
 Psychologie.....

INFLUENCE

Art de la scène.....
 Art de la scène.....
 Art de la scène.....
 Commandement.....
 Diplomatique.....
 Dressage.....
 Intimidation.....
 Séduction.....
 Corruption.....

R: compétence réservée défense x2 XP

2e action -5

3e action -10

La main du Destin : Prémonition - chance
- peut invoquer l'étoile

<u>Caractère</u>	froide & méprisante
<u>Nativité</u>	modifiée
<u>Qualité</u>	Prudente
<u>Défaut</u>	implacable

Bénédiction : $P + 5 = \text{diff } 5$
+ 1 à attribut / NR pd^t 10 taur.

Marque de Neyria : Déavantage

- permet de comprendre sorts de Neyria
mais en contrepartie à moment d'absence n'importe quand.

Enchantement

champ de force : Protection 9 + 1/NR ($P + 5$ diff 10)

cerf de l'esprit : $P + \text{Perc}$ diff 10 → 1 g/j peut se rappeler un détail supplémentaire importante

Spécialiste du Feu : Mental + sphère diff 10 → rajoute statut + NR pts de
 $14 + 1 D10$, → 2 + NR pts magie / jour.

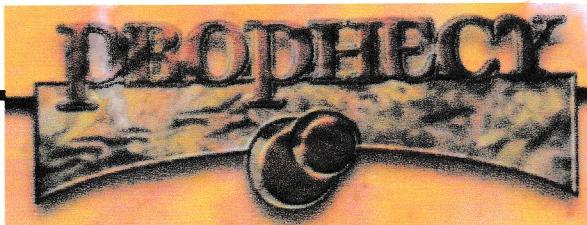
Pouvoir du Guide : Mental + Vol diff 10

→ Bonus + 1/NR à n'importe quelle valeur.

La main du destin : sped 1 pt de chance définitif.

$$10 \times P = 1 \text{ pt de chance}$$

Pluto
Mars



Mor P + 11
durant de la vie

Disciplines

Magie

Instinctive

8

Magie

Invokeatoire

7

Sorcellerie

1

Réserve de Magie

12

la pierre 5

le feu 8

les océans

le métal 3

la nature

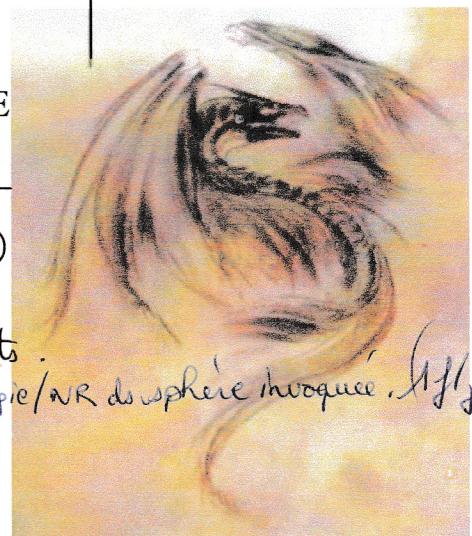
les rêves 4

la cité 4

les vents 3

l'ombre

SPHERES DE MAGIE



Clés Privileges de Geste

- Messager Durable
- Consommables
- Sortilège fétiche → Poing brûlant (bonus +2 pt lancer sort)
- S " f " → Peau d'albâtre ..
- style + renommée → crée son propre style pr lancer sorts.
- empathie élémentaire (Mental + Empathie diff 10 recup 1 Pt de Magie / NR de sphère invoquée. (ff))

Modificateurs

Sphère	Milieu naturel									
	Cités	Feu	Métal	Nature	Océans	Ombre	Pierre	Rêves	Vents	
Cités	+5	-5	0	0	-5	0	-5	+5	0	
Feu	-5	+5	0	-5	-10	+5	0	0	-5	
Métal	0	0	+5	-5	-5	0	0	-5	0	
Nature	0	-5	-5	+5	0	-10	-5	+5	+5	
Océans	-5	-10	-5	0	+5	0	-5	0	0	
Ombre	0	0	0	-10	-5	+5	-5	0	0	
Pierre	0	0	0	-5	-5	-5	+5	-5	0	
Rêves	+5	0	-5	+5	0	0	-5	+5	0	
Vents	0	-5	0	+5	0	0	0	0	+5	

Magie instinctive	Magie invokeatoire	Sorcellerie
Action retardé : diff +5	Sans la bonne clé : diff +5/+10	Pendant une bataille : impossible
Clé parfaite : diff +5	Clé parfaite : diff +5	Dans le froid et l'humidité : diff +5
Fatigué : -1 à -2	Dans le calme absolue : diff -5	Dans l'urgence : diff +5
Sans la bonne clé : diff +5/+10	Fatigué : -1 à -2	Dans une école de magie : diff -5
		Sans la bonne clé : diff +5/+10
		Clé parfaite : diff +5

(pour lancer sort) Magie (instinctive) + pierre + feu + 1D10 + modificateur.

Je : Karméon

Cyril P. Fynlaoué.

A faut dév sort des

JB : chir

rêves.

Grimoire et sortilèges

Sort n°3 illusion cauchemardesq;

Magie instinctive

Nom du sort	Sphère	Coût	Temps	Diff.	NIV Clés	clés	Effet
Coup de Tonnerre ¹	Feu	5	2ac ^o	15	1	souffle - hurlement	Perd ses ac ^o pd ⁺ 2 tours à 5mn. diff 15 pas cible supplément
Souffle Ardent ¹	Feu	5	2ac ^o	15	1	respi - rune - posture	jet flammes de 5mn pd ⁺ 1+NR tour 15 + 1D10 pt dommages.
Fulgarance ¹	Feu	3	1ac ^o	15	1	Rune de foudre Kata	Double ro ^o du mage - + diff 5 esquive / + 10 pr è touché pd ⁺ 1 tour + 1/NR.
Eau d'Albatre ¹	Pierre	5	1ac ^o	13 <small>(bonus)</small>	1	Passion - rune - chant	Protec ^o + 10 pd ⁺ (1+NR) tours.
Flânerie Passagère ¹	Cité	2	1ac ^o	15	1	pts cailloux - murmures	distrait (1+NR) cible pd ⁺ (1+NR) tour
Déviation subtile ²	Rêves	5	3ac ^o	20	2	voix - runes -	1f/T pd ⁺ (1+NR) T contraint cible à 5mn de rediriger son attaq - Resist → Phys + Vol diff 20
Jame Brisée ¹	Métal	1	1ac ^o	15	1	rune - cri aigu.	Brise objet à 5mn. Nf objets magique très bonne op.
Poing Foudroyant ²	Feu	8	2ac ^o	13 <small>(bonus +2)</small>	2	Rune de feu - posture hurlement bestial	décharge électrique foudre + flammes dégat 30 + 10/NR à 20 m. vieches regar 130pt de da.

Magie invocatoire

Nom du sort	Sphère	Coût	Temps	Diff.	Clés	Effet	
Saintement ²	Feu	10	1tour	18	2	L'maille fer - eau - voix	Protec ^o + 8 pd ⁺ 14 + 1 NR tour
œil indiscret.	Cité	3	2T	15	1	morceau craie - rune	à travers petit cercle dessiné sur mur peut voir pd ⁺ (10 + 10/NR) mn.
Espion Igné ¹	Feu	5	5ac ^o	15	1	Rune bille verme	voit et entend pd ⁺ 5mn + 2/NR
Portail Naudit ²	Feu	7	2T	15	2	braise incendie - chaînette or cuivre - danse.	à 25m - domm 10 + 1D10/NR pd ⁺ sopH de feu 2tours.

Sorcellerie Instinctive

Nom du sort	Sphère	Coût	Temps	Diff.	Clés	Effet	
La Bonne Parole ²	Cités	15	4ac ^o	20	voix chaleureuse / rune khy	→ foule écoute et fait confiance dans rayon 20 m. pd ⁺ 1+NR t	
Élément du Dé ¹	Cité	3	1	10/15 <small>(one)</small>	cape - rune khy 30 + 30 NR / mn, diff + 15 pr è repérée	viéchec → haine.	
Poudre d'estompe ¹	Cité	4	2	18	2	rune oddi, voix, sentiments confusion	peut semer 2NR poursuivants pd ⁺ 1P.
bouchier corrom ¹	Feu	3	2	15	charbon, chant du feu	bloque l'attaque 1+NR R.	

Sorts niv 2 : (1) poing froidoyant feu inst.
comète feu inst.
flash feu inst.

sort 1. invoc. 1

o "

(Feu)

instinct.

(sorcell.)

flame de flammes

espion ligne

Boulier carmin

flame ardente

- 1S dommages.

- espion.

Blog 1 attaq.

X

X

pierre

cité

niv 1 instinct sourire enchanteur +3 en social

metal

1 inst

force du forgeron : 7 force +5 aux dommages phys.

invoc mire merveilleuse dé couvre 1+NR lg de pépites fer

D réves

1 inst.

arc en ciel des personnes

X

EQUIPEMENT

Matériel

- Cape parfaite: 6 diff 5 du sort élément du décor / bâton magique: 2 bulles enflammées / clé parfaite paume main D^t (diff - 5 pour sorts de feu).
- Pendentif de protection (donné par Kalinash lui-même) / Pierre qui permet d'entrer en contact avec les Gardiens / Bague "dernier recours" transforme 1 pt de chance en 4 18/100 / Bague "Zarma" → devient invisible - peut être enchantée / Bague enchantée / Pendentif boîte: +3 pts de concentration.

Pendentif bouclier: 4 flammes protègent pdt 10 tours puis chq flamme => 20 pts dégâts / Boussole de tente magie.

Armes

Nom	Initiative		Dommages	Qualité	Poids	Spécial
	M	CC				
DAGUE	-3	S+1D	F+4 +11			
EPEE (sang de K'Hezyc)	2D	B+1D	F+9+1D+4tend. 18+1D			+ tendance dragon pour toucher.

Poids total =

Armures

Type	Protection	Pénalité	Qualité	Poids
Cuir clouté acier	13			
Tunique				
Bottes Rigides				

Poids total =

Banque



Dragons
Or
Argent
Bronze
Fer

Boucliers

Type	Protection	Pénalité	Qualité	Poids

Poids total =

Possessions



Dragons
Or
38 Argent
2 Bronze
10 Fer



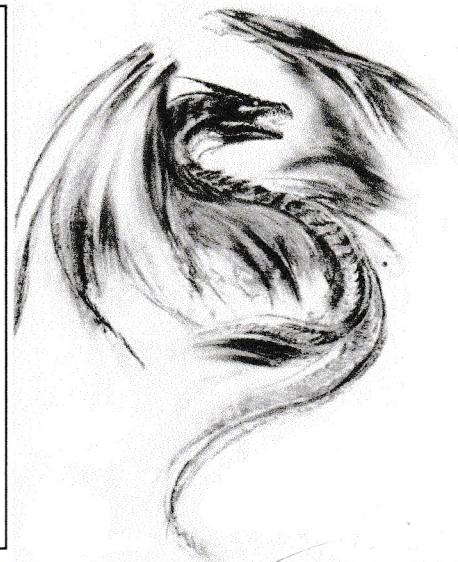
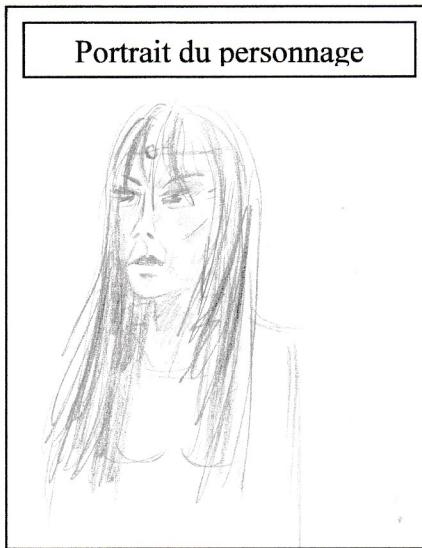
Caste des mages

Statut : **MAGE**

Nouvelle compétences

- Analyse (pratique)
- Enchantement (technique)
- Méditation (pratique)
- Psychométrie (pratique)

Bénéfices et Techniques



statut

	Description des bénéfices	Description des techniques
1	Le personnage peut lire les matrice magiques et reconnaître les domaines d'influence des mages, une spé de combat ou théorie	La matière : pour chaque sphère maîtrisée le personnage peut faire apparaître un peu de l'élément concernée, une fois par jour
2	Le personnage peut reconnaître un sort lancé (Men+Int diff 15)	L'esprit : 2 NR gratuit par jour pour améliorer ses sorts
3	Le personnage peut faire ses propres sorts et matrices magiques	La volonté : en dépensant 2 points de maîtrise et de magie, +1 dé neutre supplémentaire pour un jet de discipline
4	Ajoute le niveau de sphère pour ce défendre contre les sorts de même sphère	La flamme : une fois par combat le personnage peut lancé un sort de magie instinctive sans dépenser de points de magie
5	immunité aux sorts niveaux 1 de sa sphères privilégiée	La source : une fois par jour, peut soigner 1 blessure par pts de magie

Privilèges

<input type="checkbox"/> anonymat (4)	Le personnage peut se faire passer pour un membre d'une autres castes.
<input type="checkbox"/> Aura (3)	une aura est émise par le mage, et visible uniquement par les mages et créatures magiques. Elle traduit son statut, ses sphères de prédilection, son lien,... il peut essayer de la cacher.
<input type="checkbox"/> Empathie élémentaire (5) sert à puiser de l'énergie dans un lieu. Jet Men+Emp diff 10 regagne 1 points de magie dans la sphère invoqué par NR	
<input type="checkbox"/> Laboratoire (5)	permet l'accès aux salles d'essai des académies. Diff -3 pour ses jets d'apprentissage.
<input type="checkbox"/> Leurre (2)	Simule le lancement d'un sort. Jet mental+magie instinctif diff mental+volonté de la cible.
<input checked="" type="checkbox"/> Messager (4)	permet de disposer d'un petit animal capable de transporter des messages à un endroit fixe.
<input type="checkbox"/> Prédisposition (3)	choisit une discipline ou sphère, cela réduit de 5 le difficulté d'apprentissage. Peut être pris 2 fois
<input type="checkbox"/> prévoyance (2)	le personnage dispose à tout moment des ingrédients et clé pour ses sorts (sauf clé difficile)
<input checked="" type="checkbox"/> Sortilèges fétiche (4)	le personnage maîtrise un sort (+2 pour le lancé). Ce privilège peut être pris 2 fois
<input checked="" type="checkbox"/> Style (3)	permet de jeter des sort en usant de gestuel ou clés particulières. Il passe pour étant d'un statut supérieur et gagne +1 en renommée en présence de mages qui l'on reconnu.
<input type="checkbox"/> Tuteur (4)	permet de bénéficier de l'aide d'un mage de statut supérieur de la même école de magie. En échange de petits services.
<input type="checkbox"/> Apprenti (6)	permet d'avoir un apprenti, demandant apprentissage contre menu services.
<input type="checkbox"/> Mémoire (8)	Permet de se rappeler d'une info qui date entre 1 mois et 1 an.
<input type="checkbox"/> engagement (8)	Permet d'ignorer, une fois par combat pendant un tour les malus de blessure.

Interdit

<input type="checkbox"/> La loi du pacte	tu n'abuseras pas de ta force. Si le personnage ne peut abuser de ses pouvoirs.
<input type="checkbox"/> La loi de la prudence	tu te dois d'être vigilant. Il ne doit pas tenter d'expériences dangereuse dans les endroits peuplés, et assumer les conséquences de ses actes.
<input type="checkbox"/> La loi du partage	tu dois transmettre ton savoir. Le personnage est tenu de transmettre son savoir.



Statut	Description
Apprenti	Une sphère à 4, une discipline à 5, mental à 4, intelligence à 4
Initié	Une sphère à 5, une discipline à 6, mental à 5, intelligence à 5, 5 sortilèges de niveau 1
Mage	Une sphère à 6, 2 sphères à 3, 2 discipline à 5, mental à 6, intelligence à 6, maîtrise à 4, 4 sortilèges de niveau 2, 3 priviléges de caste.
Grand mage	Une sphère à 8, 3 sphères à 4, 2 discipline à 8, intelligence à 7, maîtrise à 5, 3 sortilèges de niveau 3, 5 priviléges de caste.
Grand maître	Une sphère ou une discipline à 10, 3 sphères à 6, 2 discipline à 7, mental à 7, maîtrise à 6, 25 sortilèges, 6 priviléges de caste.

Nom TIGROU

Race Tigre Démon

Description 2m30
170kg

CARACTERISTIQUES

FORce
INtelligence
COordination
PREsence

9
3
9
Na

RESistance
VOLonté
PERception
EMPathie

9
3
8
5

PHysique 11
MENTal 1
MANuel 2
SOCial Na

Seuil de blessure (Vol+Res)

Types de Blessure	Malus
Egratignure	0 0 0 0 0 0
Légère	0 0 0 0 0
Grave	0 0 0 -1
Fatale	0 0 0 -3
Mort	0 0 -5



Chance: 2

Maîtrise 2

Initiative 4D

Armure(Naturelle/supplémentaire) 8

Attaque(s)

Type Dommage Spécial

GRIFFE F+9+1D

MORSURE F+11+1D

Expérience

Allure

Type /tr Km/h Km/j
Lente

Normal

Rapide

Ordres (difficulté)

Compétences

Nom (attribut)

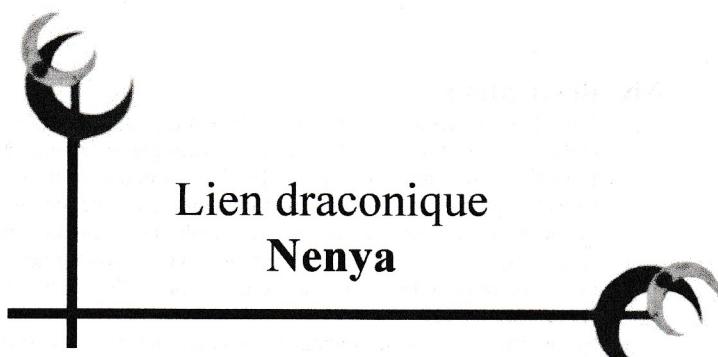
Course	(Phy)	9	/	20
GRIFFE	(Phy)	8	/	19
Piéter	(Phy)	5	/	16
Esquive	(Phy)	8	/	19
Morsure	(Phy)	8	/	19
Discretion	(Phy)	7+S	/	23
	(...)		/	
	(...)		/	
	(...)		/	

Charge (équipement)

Pouvoirs Spéciaux

Perfige amélioré (+5 discretion) (-pour le toucher)





Lien draconique Nenya

Nom du Dragon :

yumé

Niveau de lien :

1



Faveurs

nom
Le monde éthéré

niv description

1 Cette Faveur est très puissante, mais elle ne peut être utilisée que durant la nuit, car elle utilise les rêves convoyés par la Chimère. Grâce à cet avantage, le personnage peut modeler un rêve et l'envoyer à un individu de son choix afin de faire passer un message ou de provoquer un cauchemar. La Difficulté du jet de Mental + Empathie varie en fonction du degré de connaissance qui unit les deux personnes. S'il s'agit d'amis de longue date, de parents ou de proches compagnons, la Difficulté est de 10. Si le personnage connaît sa cible de vue ou qu'il ne lui a adressé la parole que quelques fois, elle passe à 15. Si le personnage n'a jamais vu sa cible, la Difficulté est de 20. La possession d'un objet appartenant à la cible ou la préparation d'un rituel magique peuvent diminuer cette Difficulté, tout comme une défense magique ou un mauvais environnement peuvent l'augmenter.

Empathie

1 A l'inverse du monde éthéré, l'empathie onirique peut s'imprégnier du rêve d'un autre. Durant la nuit, et pour peu que sa cible dorme, l'Élu peut tenter un jet de Mental + Empathie contre une difficulté de 10, si la cible est un compagnon, de 15 si elle est connue de vue ou de 20 s'il s'agit d'un inconnu. De plus, cette Difficulté est fort sensible, à la distance, à un mauvais environnement ou à une mauvaise préparation, elle peut donc être modifiée, à la discrétion, du meneur de jeu. Échec : la victime semble ne pas rêver, cette nuit-là. Le vertige s'empare de l'Élu. Réussite simple : l'Élu voit indistinctement les scènes rêvées. Les images restent floues mais peuvent être interprétées.

1 Niveau de réussite : l'Élu voit distinctement les scènes rêvées.

2 Niveaux de réussite : 1, Élu voit distinctement les scènes rêvées et certains éléments importants pour le rêveur prennent des teintes ou des proportions étranges, selon qu'il les juge négatives ou positives pour lui. Par exemple, un objet représentant un danger pourra être plus grand ou plus sombre que dans la vie réelle.

3 Niveaux de Réussite : comme Précédemment, si ce n'est que les détails inutiles sont gommés du rêve, pour laisser place aux sentiments du rêveur. L'Élu peut donc ressentir l'angoisse, la peur ou le plaisir qui animent le rêveur.

4 Niveaux de Ite et Plus : L'Élu est conscient du sens caché des éléments qui apparaissent dans le rêve. Il peut donc, avec certitude, connaître l'importance d'un élément ou l'autre par rapport à la vie réelle

Le rêve éveillé

2 À ce niveau de Faveur, l'Élu bénéficie d'un léger décalage dans la perception que les autres ont de lui dans l'espace. Tant qu'il ne se livre à aucune action offensive, la Difficulté pour le toucher augmente de 10 car ses adversaires ont tendance à frapper là où il se trouvait quelques instants plus tôt. Ils ont du mal à évaluer les distances. Dès que le personnage se manifeste de manière trop visible, en déclarant une attaque ou en lançant un sortilège offensif, il perd le bénéfice de cette Faveur et ne le retrouve qu'après une nuit de sommeil.

Transe onirique

2 Durant la nuit, et pour peu que sa cible dorme, l'Élu peut tenter un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 10 + Tendance Dragon + Volonté de la cible pour provoquer une crise de somnambulisme. La personne visée se lèvera et se comportera en accord avec le rêve qu'elle est en train de faire, elle peut donc parler, se battre, se déplacer, etc. La crise cesse dès que le rêve prend fin ou dès que la victime subit des dommages. Si ce rêve n'est pas induit magiquement, le meneur de jeu peut déterminer aléatoirement son contenu :

1-2 : rêve érotique

3-4 : rêve paisible

5-6 : cauchemar angoissant

7-8 : cauchemar terrifiant

9-0 : rêve héroïque

Nom	Niv	description
<input type="checkbox"/> Rémanence	2	<p>Cette Faveur permet au personnage de partager un souvenir récent d'un être humain avec qui il a établi un contact une simple discussion suffit généralement. En réussissant un jet de Mental + Empathie contre une difficulté de 10, il parvient à ressentir et à visualiser sommairement le souvenir qui hante le plus son interlocuteur. Avec une réussite simple, le souvenir doit être frais de moins d'une heure. Avec 1 Niveau de réussite événement peut avoir eu lieu dans la journée. Avec 2 Niveau de réussite, dans le mois avec 3, dans l'année avec 4, etc. De plus, en dépensant un niveau de réussite le personnage peut bénéficier d'une dimension supplémentaire comme le son, les sensations, ect.</p> <p>Si l'interlocuteur du personnage tient à masquer ce souvenir il faut effectuer jet d'opposition Mental + Volonté. La difficulté du jet peut être réduite de 5 voir de 10, si le personnage est parvenu à instaurer une ambiance propice à la confession, à la rêverie, ect.</p>
<input type="checkbox"/> Le manteau de chimère	3	<p>Cette Faveur permet au personnage de lancer et de conserver un dé supplémentaire du Dragon chaque fois qu'il effectue une action impliquant l'Empathie, la psychologie, la perception de l'invisible ou l'onirisme.</p>
<input type="checkbox"/> Le mentor éthétré	3	<p>Le personnage peut appeler chaque nuit sur la réussite d'un jet Mental + Empathie + Tendance Dragon contre une difficulté de 15, un familier chimérique. Celui-ci lui prodigera des conseils et lui obéira jusqu'à l'aube. De plus, le Mentor peut agir sur son environnement il peut donc combattre. L'élu est convaincu de voir à ses coté un individu de sexe opposé d'une grande beauté. Tous les autres observateur distinguent difficilement une forme fantomatique. S'ils réussissent un jet de Mental + volonté contre une Difficulté de 10, ils discerneront l'être qui hante leurs fantasmes les plus invavoués ; cette image sera d'autant plus parfaite que le nombre de Niveaux de réussite est élevé.</p> <p>La perte de son Mentor pour des causes magiques ou parce qu'il se fait tuer dans un combat plonge l'élu dans une crise de dépression profonde qui lui fait remettre en cause tous ses acquis. La Tendance Dragon du personnage est réduite de 1 et sa Sphère des Rêves de 2 points.</p>
<input type="checkbox"/> Les miroirs des songes	4	<p>Cette Faveur permet à l'Élu de façonnner et de projeter des illusions si crédibles qu'il est même possible de les toucher, de les sentir, et même de les combattre. Tout d'abord, le personnage doit décrire avec précision l'illusion qu'il souhaite créer. Ensuite, il doit réussir un jet de Mental + Empathie contre une Difficulté fixée par le meneur de jeu, en fonction de la complexité, de la taille et du degré de réalisme désirés. À titre de référence créer l'illusion d'un cheval au galop demandera une Difficulté de 5. Cette Difficulté sera augmentée de 5 si les chevaux sont en troupeau et proches de l'observateur, de 10 s'ils se précipitent pour piétiner le spectateur, etc. Une telle illusion dure un nombre de tours égal à la valeur d'Empathie du personnage. Il est cependant possible de la maintenir en réussissant, à chaque tour supplémentaire, un jet de Mental + Volonté contre la Difficulté de création de l'illusion, augmentée de 5 par tour. Seuls les Élus de Nenya et les dragons ont une chance de comprendre qu'il s'agit d'une illusion, en réussissant un jet de Mental + Empathie contre la Difficulté de création +5.</p>
<input type="checkbox"/> Absence	4	<p>pour utiliser cette Faveur très puissante, le Personnage doit tout d'abord établir un contact physique avec sa cible. Ensuite, en réussissant un jet de Mental + Empathie contre une difficulté de 10 + Volonté de son interlocuteur, le personnage peut lui poser une question + une par Niveau de Réussite, question auxquelles ce dernier répondra par l'entière vérité et sans même s'en rendre compte. La victime de cette Faveur ne garde aucun souvenir mais peut avoir l'impression d'avoir eu une absence Passagère, comme si elle était perdue dans ses songes. Elle ne peut bien évidemment répondre qu'à des questions dont elle connaît la réponse et peut, au besoin, effectuer un jet de Mental + Intellect pour y réfléchir.</p>
<input type="checkbox"/> L'abîme de l'esprit	5	<p>Une fois par nuit, le personnage peut s'insinuer dans les songes d'un être humain avec qui il a déjà eu un contact, physique ou verbal, et lui dérober une partie de sa mémoire. Il est ainsi possible de ne gommer qu'une simple phrase, mais aussi une semaine toute entière. Le personnage ne peut effacer plus de journées de souvenirs qu'il ne possède de points d'Empathie.</p>

Interdits

- La Loi de Primauté draconique : jamais tu ne seras trop humain. Le personnage doit veiller à toujours se souvenir que son statut d'Élu demeure un don draconique. Une Tendance Homme supérieur à 1 doit ainsi être considérée comme une hérésie et un renoncement aux valeurs primordiales.
- La loi de l'absolue Nécessité : tu brilleras par ta compréhension des choses et ta curiosité insatiable. Nenya utilise ses élus ça ses propre fins : un élu curieux qui réfléchit lui permet d'accroître son savoir.
- La loi de l'ambiguïté : jamais tu ne feras état de tes priviléges d'élus. Les élus doivent préférer être besogneux et obéissants plutôt que vantards et bien en vue.

Les portes célestes

Introduction envoyée directement à Irma Bahna

Dans les hauteurs des tours de la magie, au sommet même d'Onyr ou seuls les Dragons, les mages et quelques Citoyen sont invités, Irma attend dans une antichambre dont les fenêtres donnent sur un paysage nuageux, ou les quelques trouées permettent de voir la campagne de Pomyrie. Au long, par de là les distances se trouve la forêt de Solor, ce mystère qui résiste à sa caste depuis des centaines d'années.

Irma Banha est calme et intriguée, elle sent la présence de son dragon tutélaire, il n'est pas loin, pas loin du tout. Cela fait des semaines qu'elle n'a plus de contacts avec lui.

L'ouverture de la porte la sort brusquement de sa méditation. Un homme en livrée, de blanc vêtu, probablement un mage du vent, lui annonce qu'elle est attendue à l'intérieur.

La nouvelle salle semble être immense, bien trop grande pour la tour dont elle a gravie les dizaines de marches.... Un sort ? Quoiqu'il en soit, elle est conduise à son siège ou se trouve déjà installé une femme entre deux âges, très belle avec un puissant regard, Irma se sent déjà presque nue quand elle réalise que c'est Nitanie Bruyarth, le maître des Yeux, l'informatrice la plus haut placée dans la hiérarchie des gardiens de Nenya. A sa droite, un homme habillé de façon excentrique, un couvre-chef en forme de béret brodé avec de nombreuses breloques. Il pourrait passer pour un Commerçant mais l'absence de bague à ses doigts dit le contraire. Il ne semble pas afficher sa caste même s'il semble évident qu'il n'est pas un sans caste de par sa posture. A sa gauche, un homme vêtu d'un manteau de voyage à capuche, un arc à côté de son siège, c'est un Voyageur.

Mais surtout au fond de la salle lovée sur elle-même, le dragon d'irma qui l'accueille d'une émotion de sérénité et de bonheur télépathiquement.

« Mage Bhana, commence Nitanie Bruyarth, « je vous présente Ellesius, maître érudit » tendant son bras vers l'excentrique « et Borenian, Initié des fils du vent » en tendant son bras vers l'homme en tenue de voyage.

« Je vais être bref. Vous vous souvenez sûrement, de ce fâcheux épisode où une partie de bibliothèque dans la forêt de Solyr fut subtilisé par l'un de vos anciens compagnons? » Irma ne peut qu'acquiescer, se sentant un peu mal. En effet, il y a quatre ans, leur groupe avait trouvé une bibliothèque dans les ruines d'une cité dans la forêt de Solyr. Alors qu'ils étaient sur le retour, un dragon de Kalimsshar qui s'était lié avec son compagnon avait emporté la charrette où était stocké le début de leurs découvertes. S'en était suivi une dispute qui avait conduit à la séparation du groupe quelques semaines plus tard. Elle ne pouvait l'oublier.

« Irma ? Irma !, vous êtes avec nous ? » Irma était atteinte de la marque de Nenya, lui procurant un certain degré d'intimité avec la magie du dragon des rêves mais la contrepartie était de temps en temps un repli dans ses pensées, l'univers autour d'elle pouvait exploser qu'elle n'en n'aurait aucune conscience.

Irma, se redressa dans son siège et fit un oui de la tête.

« Vous partirez donc avec Ellesius dès demain pour la forêt de Solyr et tachez d'assurer sa sécurité et de nous ramener des réponses ». Tous se levèrent d'un seul homme, laissant Irma dans la surprise et ne se voyant demander de répéter, se leva elle aussi pour rejoindre l'antichambre. Il lui fallait rejoindre ses compagnons. Juste avant de passer la porte, elle jeta un regard vers son dragon, et elle aurait parié voir se dessiner sur la gueule du dragon un sourire....



top sandrine <sandrinetop1@gmail.com>

Introduction spécifique pour Irma Banha

1 message

Top Philippe Emmanuel <azathothprime@gmail.com>

À : Sandrine Top-Hourriez <sandrinetop1@gmail.com>

26 avril 2015 17:29

Dans les hauteurs des tours de la magie, au sommet même d'Onyr ou seuls les Dragons, les mages et quelques Citoyen sont invités, Irma attend dans une antichambre dont les fenêtres donnent sur un paysage nuageux, ou les quelques trouées permettent de voir la campagne de Pomyrie. Au long, par de là les distances se trouve la forêt de Solor, ce mystère qui résiste à sa caste depuis des centaines d'années.

Irma Banha est calme et intriguée, elle sent la présence de son dragon tutélaire, il n'est pas loin, pas loin du tout. Cela fait des semaines qu'elle n'a plus de contacts avec lui.

L'ouverture de la porte la sort brusquement de sa méditation. Un homme en livrée, de blanc vêtu, probablement un mage du vent, lui annonce qu'elle est attendue à l'intérieur.

La nouvelle salle semble être immense, bien trop grande pour la tour dont elle a gravie les dizaines de marches.... Un sort ? Quoiqu'il en soit, elle est conduise à son siège ou se trouve déjà installé une femme entre deux âges, très belle avec un puissant regard, Irma se sent déjà presque nue quand elle réalise que c'est Nitanie Bruyarth, le maître des Yeux, l'informatrice la plus haut placée dans la hiérarchie des gardiens de Nenya. A sa droite, un homme habillé de façon excentrique, un couvre-chef en forme de béret brodé avec de nombreuses breloques. Il pourrait passer pour un Commerçant mais l'absence de bague à ses doigts dit le contraire. Il ne semble pas afficher sa caste même s'il semble évident qu'il n'est pas un sans caste de par sa posture. A sa gauche, un homme vêtu d'un manteau de voyage à capuche, un arc à côté de son siège, c'est un Voyageur.

Mais surtout au fond de la salle lovée sur elle-même, le dragon d'irma qui l'accueille d'une émotion de sérénité et de bonheur télépathiquement.

« Mage Bhana, commence Nitanie Bruyarth, « je vous présente Ellesius, maître érudit » tendant son bras vers l'excentrique « et Borenian, Initié des fils du vent » en tendant son bras vers l'homme en tenue de voyage.

« Je vais être bref. Vous vous souvenez sûrement, de ce fâcheux épisode ou une partie de bibliothèque dans la forêt de Solyr fut subtilisé par l'un de vos anciens compagnons ? » Irma ne peut qu'acquiescer, se sentant un peu mal. En effet, il y a quatre ans, leur groupe avait trouvé une bibliothèque dans les ruines d'une cité dans la forêt de Solyr. Alors qu'ils étaient sur le retour, un dragon de Kalimsshar qui s'était lié avec son compagnon avait emporté la charrette où était stocké le début de leurs découvertes. S'en était suivi une dispute qui avait conduit à la séparation du groupe quelques semaines plus tard. Elle ne pouvait l'oublier.

« Irma ? Irma !, vous êtes avec nous ? » Irma était atteinte de la marque de Nenya, lui procurant un certain degré d'intimité avec la magie du dragon des rêves mais la contrepartie était de temps en temps un repli dans ses pensées, l'univers autour d'elle pouvait exploser qu'elle n'en n'aurait aucune conscience.

Irma, se redressa dans son siège et fit un oui de la tête.

« Vous partirez donc avec Ellesius dès demain pour la forêt de Solyr et tachez d'assurer sa sécurité et de nous ramener des réponses ». Tous se levèrent d'un seul homme, laissant Irma dans la surprise et ne se voyant demander de répéter, se leva elle aussi pour rejoindre l'antichambre. Il lui fallait rejoindre ses compagnons. Juste avant de passer la porte, elle jeta un regard vers son dragon, et elle aurait parié voir se dessiner sur la gueule du dragon un sourire....



top sandrine <sandrinetop1@gmail.com>

Retour à prophecy, introduction pour mardi

3 messages

Top Philippe Emmanuel <azathothprime@gmail.com>

26 avril 2015 15:48

À : Cyril <cirehill@gmail.com>, jean baptiste ancillin <jbancillin@gmail.com>, Sandrine Top-Hourriez <sandrinetop1@gmail.com>, Walle <wallejeremy@hotmail.com>

Les choses ont beaucoup évolué depuis votre mission dans le nord, ou vous étiez à la recherche d'un mage fataliste Lem Agrag qui vous avait conduit sur les contreforts des Monts de Brumes près de Kern. Vous aviez alors empêché le massacre d'une communauté d'érudits déclarés hérétiques par les Inquisiteurs zélés de Borne. A sa tête Egolan Sin, une brute épaisse sans scrupules n'hésitant à torturer homme, femmes et enfants pour une parole de trop ou un regard de travers.

Par votre réussite, vous lui aviez envoyé un camouflet qui n'a bien sûr pas digéré. Certaines voix avez été jusqu'à même s'interroger sur les pratiques de l'inquisiteur, mais celui-ci à des soutiens importants et la « croisade » contre les humanistes est encore en route. Vos supérieurs vous ont fait comprendre qu'il serait peut-être dans votre intérêt de laisser les choses couler et de disparaître un moment.

Vous avez donc profité, grâce aux connaissances d'Irma Bahna, de traverser la moitié de Kor en utilisant ce miracle qui est la téléportation d'Onyr de Jasp à Onyria en Pomyrie à l'équinoxe d'automne. Après qu'Irmha Bahna se soit entretenu avec ses supérieurs, vous êtes descendu grâce à la guilde des transbordeurs par lévitation. Autant dire que la descente a été diversement appréciée.

A Onyria, vous aviez un contact avec Ellenius, un érudit qui doit partir pour la forêt de Solor...



le 19/6/17 Partons par expédition archéologique
payé 10 bronze/jour.

Ap 7 j arrivons à port fapor, des dragons planent
sur les côtes de l'archipel de Tyre
13 j → approches de l'île d'Elle, suite à orage le bateau
se retourne puis déchire sur des rochers.

Montons sur chaloupe qui se retourne à son tour

3/7/7 Reste 3 archéologues/h. + nous. Sommes perdus
sur une île. Entendons hurlant humains
au centre de l'île. Découvrons des ossements.
Sommes attaqués par vautour 2m50 avec ~~vouge~~

~~→~~ oiseau, retrouvons marin décapité /

Rencontrons troupeau de dragons de l'o (famille des
Varans.) trouvons une piste qui va d'un port sur la plage

à une ville de la forêt. Arrivons à la ville en ruine.

Dormons sur la plage lune Kali de ($\frac{1}{2}$ du N de Kalimbar)
une ville kalimbarienne fantomatique nous apparaît.
3 dragons kalimbariens arrivent. Voyons passer des
protecteurs noirs. Il y a une faille au centre de la ville
d'oï sortent les dragons. Des racelles permettent de traverser

Nous arrivons à Najdar.

10/7/7 Une fois la lune disparue → Najdar s'évapore.

Nous perdons de la forêt, à notre retour les architectes
sont morts. Retournons à la plage, en voyons 2 attaq.
Décidons d'aller voir qui ^{est} de la forêt → tombons
sur dragon de Neyria atteint de la maladie
le "Féau". Il meurt peu de temps après..

- 30/10/17 Nous rendons à Renkay. chercher un ennemi pré à KARNEON (Terney) - nommé. Lem agrap (mage) fabuleux

De TANIT - JB CHIREKOFF - Rich. BAARINOR
Vincent Balkir

Cynt FYN LAOURÉ. Arrivons à Renkay : pisteuse de la montagne en plein hiver. Ensemble de l'inquisition ; Ed inquisiteur Egolan Sibarrie. L'armée des damnés est en état de la ville, et des adeptes de l'inquisition - depuis 1 mois. Cher a une vision : voit Lem agrap qui brûle et massacre un village, Radille en inquisiteur. Tanit, Fyn et Karneon se font enrôler dans l'armée. L'armée se met en route vers l'est : les Flèches Alizées. L'armée veut massacrer un village d'évêlits humanistes et tuer un éclat spécialiste du phénomène des étoiles = Erkaris. Devons défendre la ville - prévenir les barons alentour par nous apporter leur aide.

- saboter le pont

faire accepter l'utilisation

de canons humanistes -

24/10/17 Poursuivons Lem agrap jusqu'à Erladys.

obtenons son adresse par l'intermédiaire d'un combattant - Lem agrap serait un mage. (Kreweup)

Platine -

Rencontres Samsyr 34 ans, bello, Néerlandais
un dragon. Avers seluk

ISLES : → sur le retour débarquons sur fort Nossa de Mar
les Petits religieux - devons déposer à Ellenlea Orynia
passons par Edia - arrivons au village suivant, ouest
duquel vive - puis allons vers Eolya.

28/4/2015: Darnes sur our (avant été déplié)
(-l'ancien de l'échelle)

en kommen (diese magische Seele).

en Pommery (seule mentionne ce nom).
deux autres, églises de la forêt de Sénart,
mais étudié - afin de relancer la bibliothèque.

dans les ruines qui avait été prise par
dragon de Fred - Payer 2 dracs de fort / personne.
Passer par Edelp (ville du vent) alors voir la
Pente farandique puis approcher de Fort Zéphir -
Retour de la forêt - Nous faisons charger par 2 Taiks

(gross regard) - + 1 - 111 cattle Rabbits

15/15 : Formez une autre des mes g...
formez une créature ~~de~~ :
ours - Rencontrez une "Chineote" - des indigènes nau-
draconique
Prévenez qu'ap l'avoir tenu suffisament tenu /
l'osière de la tête "chineote" -

om autant être
SMS : Suivons les indigènes dans leur village à travers les ruines
Kronk : Jeune gosse noir guide pour traverser les ruines de Scorpions -
Ne fais pas que Narine n'ose de Scorpions -
Voyage sur dragon débarquer au loin de la forêt.

qui se fait alors par grande réunion,
dont la reine avait été enlevée. Celle que nous avons
dort la reine avait été enlevée. Celle que nous avons

present rule.

anterior des olles capillaires
sur corail. 2 characres

Pens 2 chevrons - Spar attended Kwe awimp

Irma demanda que se viose de la noche - de la desgracia en el fondo - la
de la noche - de la desgracia en el fondo - la
Irma - Irma va aoir la caja en los nantes

9/15: Sommer du Ory - un certain H.F nous convie à "le disparaisse".
Sommer du Ory - un certain H.F nous convie à "le disparaisse".
"l'île des Arts" → Hélène deut au m' preuve
de son innocence.

Arando = prison du soc / ~~mais~~ - j'tait à l'origine de cette
Le Protecteur de la Ville Maner devait à l'origine de cette
(Protecteur Juriste) marché aux bestiaux

condamnation. Draw red. / L'assent = qu'il aime quelqu'un

Ne fais pas que Mars
T'as l'air d'écouter au loin la forêt

Younger men 88

Mr. G. H. Sawyer has made arrangements

Chez se faire une partie de chasse. (celle que nous connaissons) tout le reste devant de la route. (elle qui va à la forêt)

Combat: 2^e au petit. Drogon ferme: nage du feu

Nicca Keppe: commentant. Pelerin Hem: mage cité

Ayanda ne s'entendant pas avec sa soeur.

Alldis: - Kramer très vêtement grossif y serait
assuré.

- Kramer me la offre en quarantaine, je n'en nais
emprisonner.
voyage Mandosin & Vierim.
- Vierim voulait faire tuer sa rivale de la guilde man
Mandrake et à tue Nyanda.
Mandrake n'est pas mort devant les remparts à Onyr.
Attirera les 2 et devons les vaincre les deux.

Insurgus: obrebas: ville créée pour aider les croisés
au nord du territoire Valmésien.
Vierim était seul survivant de la ville qui a été
attaquée, et est revenu sous le contrôle d'un démon.
Nikai Bu yar me donne responsabilité de la mission
acceptons la mission pour Nefne
pas rester au Valmésien: il n'a pas de signes
de ceteres.

Alldis: appris à équipée nous prenons la route avec
Enrich: notre guide + deux amis. Somme l'hôtel aux
forts du 1^{er} fort: Belgardian. Tapis Belort: optante
protector. Son lieutenant Lemia dirige autre fort
au fort melon.

Siac al nimann: gardien de ONYR ou 37 ans (3)
Capitole de Logg /
rencontrer Tad Len Queen: Ged maître des Vents

La pêche de la bague protégée par 3 codes: Len Agag
ont en possession d'une de ses 3 clefs. en possession de
une bague - 2^e dans le pommeau d'une épée perdue
depuis 10 ans - la 3^e sur arbre du fort mère.
Le pêche de la bague permet de connaître "le gardien".
Len Agag appartenait aux gardiens obscurs adoptés de Da
Bête Immortelle (puissant & capable de détruire dragons)
et nous demande de protéger et récupérer cette 3^e pierre
Traverser les Génies (royaume magique) grâce à son
général. Arrivons à Temet (capitale magique de
la fêt mère)

Maluit → été suspendue.
Recherchons la fontaine aux fées. Nous récupérons la
pierre de rogne -
nous devrions mais Baldric (Viking) part enterrer
vivant sur les radeaux de l'arbre - Ajunant où
nous nous préparons à récupérer la Pierre
malogé du vent débarque avec le corrompus -
Après un combat féroïque récupérons la pierre
La Garouara fait 1^{er} tour → vers Temet
27/11/17 Karnion veut se recueillir 3^{er} Jour de ses amis
à Ankar - Prends le chemin avec une caravane vers
Hansie. Nous arrivons à un fort qui va être attaqué
vers à nouveau attaque. Nous repartons à pied dans le sens sur
montagne. Nous repartons à pied dans le sens sur
montagne. Nous repartons à pied dans le sens sur
montagne.

juillet

2011/16:

- J'arrive sur le camp attaque -
- arrivons devant citadelle d'Okresos, chef Ransur :
peuvent chercher pierre d'étoile dans la cité -
on nous fait payer l'étoile. -

23/12/16 : ap avoir attaque une bande riviale qui nous
bouffent → chiens les a tous tués sauf un
pas qu'il nous aide. Resteraient des pierres de
la fortresse ou une autre construction blanchâtre.
La fortresse quand j'arrive en penont un cristal, elle voit
Toma tombe évanouie en portant un cristal, elle voit
une étoile se déplace. - En route vers la fortresse
j'arrive faire une capture et voler l'antenne de
l'ennemi - retrouvons leur plaque pour empêcher
notre bateau

11/3/16 : Nous faisons attaquer en pleine nuit, dans
n're plaque dev. La fortresse que nous voulions
atteindre. En bordure des citoyens, la main du destin
voit des images sur des étoiles. Rentrer enfin
dans la fortresse, rencontrons une étoile incrustée dans
un combatant surpissant rebelle à son trône de
cristal qui représente aussi une étoile
qui assorbe l'énergie. Tous les deux tous
se battent et à la fin de combat, tous sont battus et
tous sont vaincus (à okresos les étoiles se sont battues et
ont explosé enfin et à la fin de combat tous sont vaincus l'énergie des 2)

mais à devenu feu.

15/13/16: que les 2 étoiles naissent nous tombons inconscients
à notre réveil sommes entourés de 9 à 10 armes
les mettons en fuite - Nous bavardions dans la ferterre
le temps de récupérer - Les gardes repartent et la
moitié du matériel de chaque personne sortant
de Cresco, sans décalais de sortir par le rivière
qui traverse la citadelle - (réponse de perturbé)

15/14/16: La dévoueuse dévoue (réponse de perturbé)
ont partie à Majdalan. Décalais d'aller la trouver
en chemin travers des brûchers zombies transformés
par le Baron de Neisse, les villageois sans dou-

Nos de Baron de Neisse, les villageois sans dou-
rendent leurs corps pour se protéger par la mort.

15/4/16: j'arrive dans Tombes sur ~~un~~ une prairie
de Prodigies Noirs avec un cadavre et le goutteau
dans un Kain - je les enterrer - Trouvons un monastère
de Prodigies Noirs. dans lequel sommes invités à entrer
af avoir été surpris à espionner - Danyel: chapelier
des espèces nous rejoind avec le dragon: Dobri.
Le haut prodige étant mort, un vote va se faire
C 3 les Chapeliers - 3 chuchots: - des espèces
^{Dussane} - Geling -
de la chair et des déments -

17/15/16: Darko: confronté avec pièces de métal - prodige.
viennent nous prêter la forge. Fait des expériences sur des
prisonniers - Nica nous emmène voir le chapitre des
sorcières: portent transformées pour tuer, défoncer, crever
des poisons - Nicanor nous fait visiter charrière

des espèces → Vagelin → prodige avec œil nica
magique devrait. J'en inspire de notre étoile.

Le 31/5/16: Prevoys un plan d'attaque du monastère
la GR du matin quand est rouvert de la cloche
faisons sauter une explosif qui attira peu demandé
devons donc les personnes de le monastère.

Les Gardiens

Quel magicien ne connaît pas le Codex Magica, cette œuvre antique et complète qui régit la pratique de la magie dans le monde de Kor. Ses lois sont des dogmes et personnes n'oseraient les enfreindre sauf pour une bonne raison. Pourtant la magie est sans contrainte et aucune caste pour s'opposer aux débordements. Alors pourquoi un respect quasi religieux de ce Codex?

Ce sont les Gardiens, organisation séculaire qui épient en secret les faits et gestes des magiciens. Véritabe organe de répression apparue lors d'une période trouble de l'histoire, elle est le garde-fou de toutes exactions magiques. C'est pourquoi cet article leur est consacré pour que vous MJ puissiez suspendre une épée de Damocles au dessus de la tête de vos mages récalcitrants prenant les édits draconniques pour une fable pour enfant.

Un historique rappellera brièvement les origines de la création de cette société secrète. Puis un descriptif détaillé de l'organisation des Gardiens, avec possibilité de faire rentrer vos joueurs dans cette organisation. Le Codex magica, ce recueil de loi qui doit être connu par tous les magiciens. Ensuite les châtiments pour les récalcitrants. Les sorts spéciaux des gardiens. Enfin, des archétypes pour intégrer rapidement des PNJs Gardiens dans vos aventures. Et en dernier lieu, des petites idées de scénario pour jouer les Gardiens dans le monde de Kor.

Bonne lecture, et ne vous retournez pas, un Gardien vous observe....

Historique

642- les Zuls se déversent sur la Pomyradie, pillant et tuant tout ce qu'ils trouvent. Ils avancent rapidement et aucune force semble pourvoir les arrêter. Ils atteindront rapidement l'Interdit et la forêt de Solor. En effet l'armée Zul n'a jamais été aussi organisée. Et sous le commandement de Malawi Murad c'est un rouleau compresseur qui balaye toutes les forces armées adverses. Pourtant une résistance s'organise. C'est la plus grande assemblée de magiciens que l'Histoire de Kor ai connu. Venu des quatre coins du monde, ils se sont liés pour endiguer cette marée. Et c'est à la fin de l'hiver de cette année là que Malawi subit son premier revers et doit stopper son invasion.

652- La Pomyradie devient la Pomyrie. 10 ans de guerre ont repoussé les Zuls dans leur désert. Griff devenant la première ligne contre les invasions des guerriers du désert. 10 ans de guerre qui a vu mourir beaucoup de magiciens. C'est pourquoi de nombreux novices ont été formés et lancés dans la bataille avec quelques sort de combat. Maintenant ces hommes et ces femmes peu instruits de l'esprit de la magie errent dans la Pomyrie cherchant un emploi et se vendant au plus offrant.

653-659 Les jeunes mages inexpérimentés sont engagés dans les armées régulières et font des ravages dans les armées adverses. Nombreux d'entre eux deviennent des héros pour les uns et des bouchers pour les autres. Comme les mercenaires, ils pillent les villes assiégées et tuent sans distinction. Certains de ces magiciens se rassemblent en meutes et commencent à ravager les campagnes. Les magiciens sont de plus en plus mal vus, puisque ces raids remontent jusqu'à Havre!

659- Galtiar Vexor, mage de la pierre renommé dans sa caste organise les premières expéditions contre les *magiciens guerriers*. La traque s'organise mais les unités de Vexor subissent beaucoup de pertes contre ces magiciens habitués aux guerillas et aux embuscades.

663- Quatre années de chasse. Les *Magiciens guerriers* sont exterminés en plus de quelques autres qui se sont trouvé ou il ne fallait pas. Les autorités d'Onyr Gratifie Vexor du rang de Grand Maître de la Pierre. Et celui-ci ne s'arrête pas là. Pour éviter de nouveaux risques de débordement, il crée une unité de surveillance des magiciens du nom de Gardiens. Rapidement cette unité se multiplie et se répand dans tout Kor. Tous les magiciens connaissent cette unité d'élites et s'accordent à dire quelle était nécessaire.

1138- Depuis plus de 400 ans, les Gardiens rassurent les magiciens et les populations qui voient en eux un moyen d'endiguer ce qu'ils ne comprennent pas. Mais le pouvoir se durcit et les châtiments sont de plus en plus durs et les jugements de plus en plus expéditifs. Un mécontentement s'élève dans le secret depuis plus de 50 ans et à la mort du Grand Gardien des voix s'élèvent. Dans l'Ombre Kalimsshar lui-même aurait orchestré la chute des Gardiens tels qu'ils étaient. Car nombreux sont ceux qui sont étonnés de cette mort si soudaine qui tombe au "bon" moment. Ainsi, les dirigeants d'Onyr, anciens otages du conseil des Gardiens, dissolvent cette institution malgré la désapprobation des populations mais avec l'appui d'une grande partie des mages.

1140- Gierok Fraun est un jeune mage des rêves, assidu et travailleur, il est connu pour être un bon apprenti, mais sans avenir prestigieux. C'est pourtant par lui que renaîtront les gardiens. Dépositaire des volontés de Nenya et de Kalimsshar. Il faut ressusciter les Gardiens mais sous une autre forme. Une forme plus discrète mais tout autant efficace. Et c'est ainsi que Fraun avec l'aide de quelques dragons des rêves et de l'Ombre ressuscite les Gardiens. Chacun de ses cellules est isolé et Nenya donna à ses nouveaux Gardiens des pouvoirs et des sorts pour accomplir en toute discrétion leurs missions.

Aujourd'hui- L'organisation des Gardiens comptent plus de 800 membres d'une efficacité redoutable.



⌚ Le secret

Le secret est le maître mot de cette organisation.
Depuis 1138 Ade, les Gardiens se retrouve dans la clandestinité. Organisation dissoute elle est officiellement remplacée par les Questeurs blancs.

C'est pour cette raison que le secret est de mise et si les vieux sages savent que les gardiens rôdent, les apprentis n'en ont entendu parlé que dans les livres d'histoire. Les autres castes n'ont aucune notion de cette organisation, à part peut être quelques grands dragons et surtout Kalimsshar qui a fait rentrer dans la clandestinité ce mouvement.

⌚ Organisation

Les Gardiens n'ont aucun contacts avec d'autres institutions. Ils sont autonome et vivent en autarcie grâce aux sommes payées par les mages à la caste.
S'ils savaient qu'une partie de leur taxe partait dans une organisation faite pour les surveiller, Onyr serait sûrement à feu a sang.

Cette organisation peu nombreuse (800 membres a peu pret) n'est pas aussi homogène qu'on voudrait le penser et surtout pas actuellement. il y a souvent des friction entre le conseil restreint et les cellules et entre le conseil restreint et le premier gardien. Les conflit entre le Premier gardien et les cellules ne sont pas rare non plus.

⌚ L'organisation

Organisation séculaire, les Gardiens ne cessent d'arpenter les terres de Kor à la recherche de toute "vilenie" magique. Cette organisation crée par Galtiar Vexor regroupe hommes et femmes dévoués à Nenya et à la magie. Sans distinction de caste, ils travaillent au respect du Codex magica, le code de chevet de tout bon magicien.

Au sommet se trouve Nenya qui a choisi son élu, actuellement Cymballine. Nenya est assez distante de cette organisation qui maintenant roule toute seule. Elle est, a vrai dire, distante de toutes institutions humaines.

Cymballine est donc Le grand Gardien, celle par qui l'ordre doit régner dans ce monde magique. Mais là aussi, Cymballine se sent très proche de son dragon tutelaire, et laisse le soin au Premier gardien de tenir les rênes de l'organisation, ce qu'il fait avec beaucoup de zèle.

Fariah-Akel, le premier Gardien, est un fils de Brorne, il a été élu par le conseil restreint qui a choisi la sécurité. Son adversaire était nagash Sectralis. Cette arrivée au pouvoir a bougé beaucoup de chose et il semblerai que même le Codesx Magica ne va pas échapper aux réformes.

Le conseil restreint, aide le Premier Gardien dans ses tâches. En principe les décisions sont concertés même si théoriquement, le conseil restreint n'est la que pour conseiller le Premier Gardien. Et c'est ce qu'a compris Fariah-Akel qui dirige seul cette organisation. Il contrôle d'une main de fer les trois cellules (Légiférante, Légiactante, Exécutive) et n'hésite pas à s'immiser dans les affaires. Cela fait longtemps que l'on a pas vu un Premier Gardien aussi zélé.

Les trois cellules s'occupent d'édicter des lois, de juger et de les faire appliquer par un certains nombre de professions que sont: les geoliers des rêves, les yeux de Nenya, les soldats d'Eeries et les Patriotes.

Ces différents groupes sont organisés puis définis par la suite.

⌚ Organigramme

Nenya

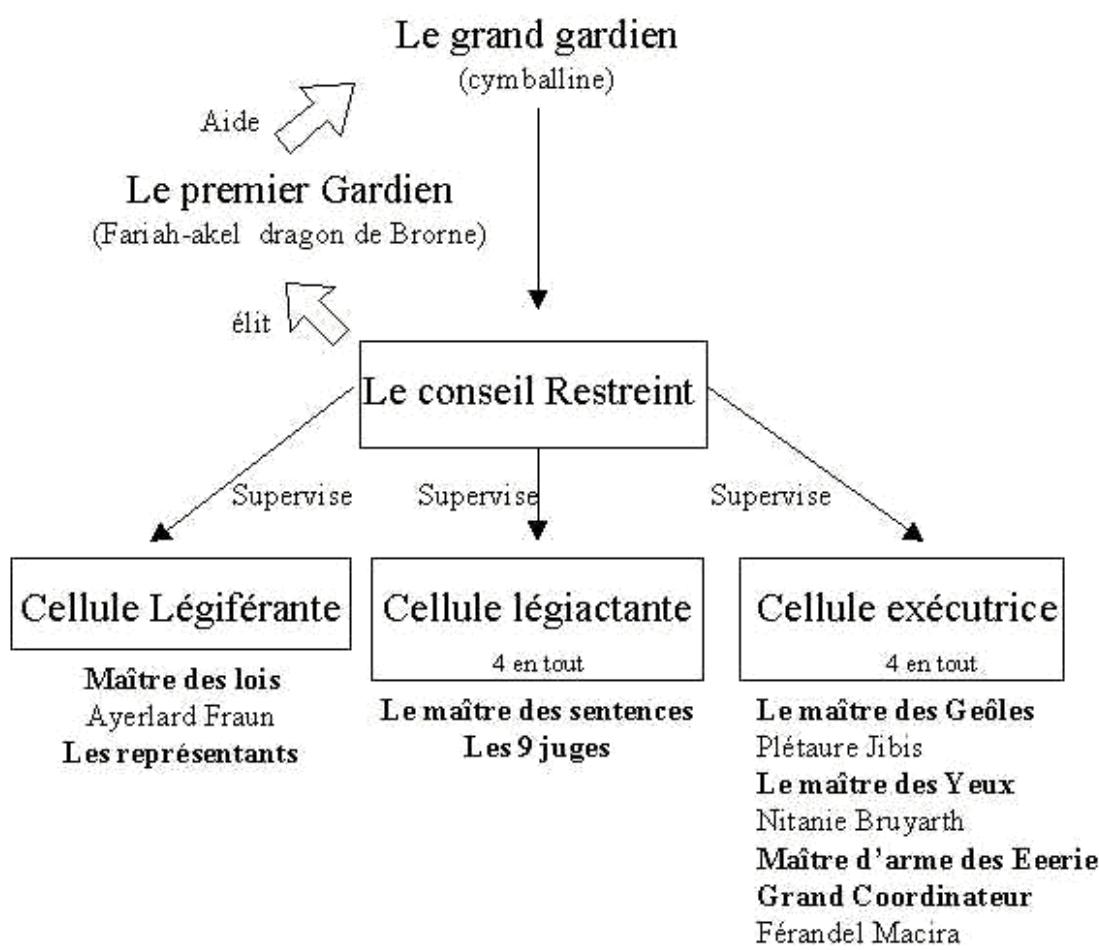
Cette dissonance vient du fait que tout ces membres ne sont pas de la même caste, et ne sont pas tous humains. Ces conflits de mentalité sont très important mais permettent aussi une vision plus large. Difficile de comparer l'expérience d'un dragon d'Ozzy avec un jeune voleur, mais les deux points de vues sont entendus et, plus ou moins, respectés.

Recrues

Les hommes et les femmes qui composent ce groupe sont très différents. Ils sont recrutés dans tout les milieux pour qu'aucun Magicien ne puisse trouver refuge. Les Gardiens recrutés vont de l'érudit rat-de-bibliothèque jusqu'au voyageur illétré. Les sans caste forme une petite partie des effectifs mais ils sont souvent plus méritant que les autres citoyens.

Les placent qu'occupent les recrues sont très variable. Du simple patriote qui va observer aux juges de la cellules Legiactante, il y a une marge et c'est le maître de la cellule qui propose les futurs postulants. Le système de choix par une seule personne peut passer pour une monarchie mais en pratique c'est généralement moins flagrant.

Les postulants ne sont jamais conscient de leur situation. C'est aux Maître ou à ses aides de trouver "l'oiseau rare". Puis le maître le test pour savoir s'il est digne de faire parti de l'organisation. la majorité des postes



Le Grand Gardien.

Cette tâche incombe au maître de la sphère des rêves qui est le premier élu de Nenya elle-même. C'est à lui que revient le rôle de présider cette assemblée des Gardiens. Il est le Grand Gardien. Son rôle n'est en fait qu'honorifique et il preside que les grande session qui traitent de problèmes graves. Depuis un siècle, il n'a presidé que deux fois.

Actuellement, il s'agit de Cymballine la maîtresse de la sphère des rêves. Elle est la première des adeptes de Nenya. Cymballine est comme sa maîtresse, détachée de tout et ne prête que peu d'importance à cette fonction. C'est donc son Premier Gardien qui assure la complète fonction de Grand Gardien.

Le Premier Gardien

Très grande et la tâche du Premier gardien. C'est lui qui s'occupe de pratiquement toute l'organisation. Il supervise les trois cellules de travail et aidé par le conseil restreint. Il a le droit de veto sur toutes les décisions en accord avec le Grand Gardien.

Il est élu par le conseil restreint pour toute la durée ou celui-ci reste intacte. Après la mort d'un des membres ou la démission, il est réélu par le conseil restreint. Ceci pour éviter que les dragons ne tiennent la tête de l'organisation pendant plusieurs siècles.

Actuellement, il s'agit de Fariah-akel qui n'est autre qu'un dragon de Brorne, autant dire que les gardiens ne sont pas très mésirecordieux ces temps-ci.

Le conseil restreint

sont souvent à vie
mais dans
certaines cellules
comme la
légiférante ou la
légiactante, la
charge peut être
refuté après un an.
Au maître de
choisir la bonne
personne, qui ne
risque pas de
trahir, une fois
retourné dans la
vie normal.

Q Questeurs

Les questeurs
blancs sont en
pleine concurrence
avec les gardiens.
Il sont la partie
emmergeée de
l'iceberg, tant est
soit peu que
l'ensemble est
cohérent. Les
questeurs
connaissent
l'existence des
Gardiens, et les
acceptent plus
qu'ils ne les aime.

Il n'existe pas
d'inimitié entre les
deux groupes, sans
pour autant une
coordination des
deux groupes. Car
les applications
sont différentes.
Les Questeurs
Blancs s'occupent
d'affaire officielles
portée en public,
alors que les
Gardiens restent
dans l'ombre. Il
n'est pas rare, qu'il
y est des
téléscopage
d'affaires mais
Cymballine est la
pour trancher.

Mais là où les
Gardiens prennent
le pas sur les
Questeurs blancs,
c'est la possibilité
d'action. Le
Questeur Blancs,
même s'ils est
repeché et craint,
devra toujours se
plier aux us et
coutumes du pays
dans lequel il
enquête. En plus,
sa notorité le
dépasse souvent et
nombre de fois le
lièvre s'est déjà
échappé.

E L'Echec

Il ya deux types
d'échec chez les
gardiens: L'échec
de l'application

Il est composé de 7 membres dont l'un est élu pour être le Premier Gardien. La composition de ce conseil est toujours constante avec un Rêveur, un mage de l'Ombre, un dragon des rêves, un représentant des trois disciplines et un dragon qui représente les autres sphères.

Il a pour but de conseiller le Premier Gardien qui lui-même supervise les trois cellules. En pratique c'est lui qui s'occupe des préoccupations routinières des Gardiens.

Aujourd'hui, le conseil se compose de Esulk Fijert, le Rêveur, Horock, le dragon des rêves, Cericelle Galiebo, la représentante de l'école des instinctifs, Barabos Yemith, de l'école des invokeurs et Parinieu Flésandard, le sorcier. Fariah-akel est le Premier Gardien et le représentant des 8 sphères. Nagash Sectralis est le mage de l'ombre le représentant de la neuvième sphère.

C Les actios

les actios sont les trois cellules qui composent le corps de l'organisation des Gardiens. Elles possèdent trois fonctions bien définies et bien séparées.

La cellule légiférante s'occupe de créer les lois des magiciens qui sont dans le Codex Magica en interprétant les édits draconiques en fonction des situations. La cellule Legiactante qui juge les affaires qui lui sont parvenues et donne les sentences. La cellule Exécutive sert la cellule de Legiactante et faire respecter les sentences.

La cellule Legiférante.

Cette cellule est responsable de l'édition des lois du Codex Magica. Ces lois sont dérivées des édits draconiques. Les édits sont interprétés par les mages et les dragons. Ces lois sont rassemblées dans le Codex Magica que nul mage ne peut ignorer. En effet, aller à l'encontre de ces lois entraîne immuablement des représailles et ça depuis l'époque des mages guerriers.

Le maître des lois

Le maître des lois est désigné par le conseil restreint pour une durée de 9 ans, après cette période, il peut être réélu pour la même période. C'est lui qui preside la session où sont délibérées les nouvelles lois proposées par la cellule légiférante.

Actuellement c'est Ayerlard Fraun, un mage de métal qui préside la cellule légiférante. Il a un droit de veto sur chacune des décisions mais il doit en référer au Premier Gardien de ses décisions.

Les représentants

Ils sont neuf au total, mages et dragons. Ce sont eux qui statuent et proposent sur les nouvelles lois. Ils votent et les voix des mages ont la même valeur que celles des dragons. Le maître des lois, lui ne vote pas, il ne prends note que des décisions de la cellule.

La cellule se compose de 5 dragons et de 4 mages actuellement. Le renouvellement ce fait par antagoniste. Pour chaque dragon qui représente une sphère, il y a un humain de la sphère opposée. A chaque fois que l'un des protagonistes disparaît, il est remplacé par un dragon si c'est un humain, et par un humain si c'est une dragon. Et en "face", le représentant antagoniste change pour être l'opposé.

Les couples qui s'opposent sont la Terre et le vent, Le feu et l'eau, Le Heyra et Kalimsshar, La cité et le métal, et le dragon des rêves est toujours représenté.

La cellule Legiactante

S'il ya des lois, il y a toujours un juge. Cette cellule est responsable des jugements condamnant les mages sortis du droit chemin. Il existe quatre repartis dans tout Kor. Bien sûr il existe une à Onyr, une à Yris, une itinérante et une, chose extraordinaire, à Kali!

Ces cellules se réunissent régulièrement pour statuer sur un "crime" qui est plaidé par un membre des yeux de Nanya. Autant dire que selon les mots de cet oeil, le jugement est partiale. Mais s'il y a faute, il faut châtier. Ces réunions s'organisent régulièrement dans le calendrier. Toujours le jour des rêves.

d'un jugement et la perte de la couverture. Dans ces deux cas, la sanction est radicalement différente.

L'échec de l'application d'une peine est une faute mais elle est peu souvent répréhensible. De plus, c'est généralement le Maître en question qui se fait taper sur les doigts même s'il se défoule plus tard sur le fautif. A distance pourtant, l'échec peut nuire à l'avancement d'une personne. On est jamais rétrogradé de peur que la personne se retourne contre l'organisation.

L'insuffisance de discréetion est par contre une faute grave si ce n'est la plus grave. Une personne découverte peut faire tomber une partie du réseau et mettre à jour certaines infiltrations dans les autres castes. C'est pour cela que le fautif est banni de l'organisation et laisser à ses responsabilités.

Le bannissement se fait d'abord par un effacement selectif de la mémoire avant de relâcher le fautif. Il arrive souvent que l'on retrouve le malheureux qui s'est fait "coincé", amnésique le lendemain matin après le passage de quelques "amis".

Politique

Actuellement, il ya un vrai revirement de politique. Il faut dire que de tradition même si les Gardiens font peur, ils sont relativement condescendant pour les petite faute.

Avec l'arrivée de Fariah-Akel, dragon Premier

Le tribunal itinérant

Rien n'est plus singulier que ce tribunal. Il est capable d'aller officier dans n'importe quelle région de Kor et en très peu de temps. Et pour cause, Il utilise des portails magiques. C'est Isendrel Jafior, mage des rêves et maître des sentences qui, lors des balbutiements de l'organisation, souleva le problème des distances immenses qui existaient et obligaient les yeux de Nenya à parcourir des milliers de kilomètres pour porter aux oreilles de la cellule legiactante les exactions de certains mages et qui devait repartir sur la même distance pour exécuter la sentence.

Il créa alors un réseau de portail dans le royaume de Kor et des points de résonnance où les yeux de Nenya peuvent "appeler" la cellule legiactante. Ces réseaux sont gardés secrets pour éviter toute embuscade des magiciens non content d'avoir été châtied. C'est pour cela que le maître de sentences est toujours un mage des cités (puisque la majorité des portails se trouvent en cité).

Comme le tribunal est régulièrement en transumance, ses membres qui ont généralement une professionne renouvellent leur mandat pas plus d'un an ou s'y consacrent toute leur vie.

Lors de ses déplacements, les neufs membres écoutent les requêtes des yeux de Nenya et jugent sur place. Le déplacement de cet étrange équipage ne peut donc pas passer inaperçu mais étrangement, quand on parle de cet événement aux personnes ayant vu cette situation, ils l'évoquent comme un rêve qu'ils ont rapidement enfoui dans leur mémoire.

Cette cellule est composée d'un maître des sentences et de neufs juges et jury.

Le maître des sentences.

C'est lui qui préside la cellule legiactante. Ses fonctions sont différentes. C'est lui qui assure la logistique de cette cellule (autant dire que pour le tribunal itinérant, ce n'est pas une mince affaire). C'est lui aussi qui ouvre les sessions et présente les jugements à débattre. En terme de vote, il n'a pas plus de poids qu'un des autres juges. Enfin, c'est lui qui rend compte à la cellule Exécutante des différents jugements et des sentences.

Le maître des sentences est l'un des neufs juges. Il est élu pour 1 an et il est réélu par un nouveau conseil l'année suivante. Il peut se représenter autant de fois qu'il veut et l'on a connu des maîtres de sentences qui ont tenu le poste pendant 30 ans!

les neufs Juges

Les neufs Juges sont des membres de castes, plus un représentant de kalimsshar. Ils ont souvent accepté cette fonction sans vraiment la connaître. Il s'agit souvent de personnes proches des lois dans leur domaines. Ils peuvent rester autant de temps qu'ils le désirent et sont remplacés en cas de démission ou de décès.

Les neufs juges se rassemblent et écoutent les rapports des yeux de Nenya passablement trié par le maître des sentences. Ils discutent alors du sujet et terminent par un vote ouvert à la majorité. Le maître des sentences reprend alors sa place de Juge pour le vote. En fonction de celui-ci les avis sont soit franc ou plus timoré.

La cellule Executante

Ce sont les maîtres d'oeuvres des sentences, mais aussi des enquêteurs et les gardiens des magiciens contraint à l'emprisonement. Cette cellule est la plus importante en nombre. Il existe 1 grand conseil, une cellule légiférante, 4 cellules legiactante et plus de 750 membres de la cellule executante. La première chose importante, c'est que cette cellule ne fait pas un tout mais elle est morcelée en centaines d'unités. Elles sont reparties dans tout Kor en fonction de la démographie. Étant une organisation semi secrète, elle agit dans l'ombre et ne se réunit que très rarement.

Les géoliers des rêves sont regroupés en majorité à Onyr tandis que les yeux de Nenya sont solitaires et dispersés dans tout Kor. Il en est de même pour les soldats d'Eeries et les patriotes des rêves.

Les Geoliers des rêves.

Cette section de la cellule Executante est composée exclusivement de Psychonautes âgés qui sont habitués aux Eeries. Ils reçoivent de leur doyen une formation pour accomplir leur mission après avoir été "testés" dans le monde des rêves.

Ce sont eux qui entretiennent la prison des rêves où sont enfermés les corps et les esprits des magiciens ayant commis les délits les plus graves. Dans le monde des rêves, ces condamnés ne sont pas endormis et le rôle des Geoliers est de comprendre les causes qui ont mené le magicien à ces extrémités. Les geoliers des rêves se répartissent le temps de travail en 3: 1/3 de temps à maintenir la prison imperméable au monde des rêves, 1/3 du temps à dormir et surveiller dans les Eeries les condamnés et

Gardien, les choses changent. La politique se durcit et Fariah-Akel s'assure que chaque sentences soit juste(comme il le désire). Il utilise tout son poids pour faire monter des mages de pierres et des protecteurs.

Nenya n'est pas dupe mai préfère faire confiance aux autres membres pour calmer les ardeurs de Fariah-Akel.

Celui qui est le plus en conflit avec Fariah-Akel, c'est Ferandel Macira le Grands Coordinateur. Voleur de profession, il n'aime pas la nouvelle politique répressive, lui qui est partisans des avertissements plutôt que des peines lourdes.

Fariah-Akel essaie de le faire "pincer" par les protecteurs pour des fautes liées à ses escroqueries, histoire de placer un nouvel Grand Coordinateur plus à son gout.

1/3 du temps pour prendre un réel repos pendant lequel, le mage ne fait aucun rêves et se ressource. Ils sont tout au plus une trentaine.

Il est arrivé que des condamnés se soient échappé mais il s'agissait de magicien puissant. La vie dans ces geoles est agréables puisque le condamné à le droit de modeler son environnement à loisir tout en sachant qu'il s'agit d'un rêve.

Le maître des geoles

C'est le doyen des geôliers des rêves. C'est lui qui enseigne aux nouvelles recrues. C'est aussi lui qui contactent les mages des rêves , par un rêve, pour les inviter a embrasser cette profession. Très autoritaire, il maintient sa cellule cohérente et il est responsable de toute évasion. Son rôle est pourtant d'enseigner et d'administrer. Il est très peu dans le monde des Eeries sauf pour dire bonjour a quelques "anciens amis".

Actuellement, il s'agit de Plétaure Jibis, un doyen de 98 ans!! il Connait en personne Nenya qui a une époque a levé la sentence qui lui a avit été affligé: La prison des rêves!

Les yeux de Nenya

Ce sont les hommes de terrain qui traquent les mages en général. Ce sont eux qui enquêtent pour prouver toute infraction au Codex magica. Ils ont carte blanche mais doivent toujours respecter quelques règles élémentaires. Le meurtre est l'interdit le plus important, juste avant la discretion.

Ils s'agit d'hommes ou de femmes qui suivent les préceptes de Nenya mais qui ne sont pas forcement magicien. Il y a quelques combattants, des voyageurs, des erudits et quelques protecteurs. La majorité sont quand même des magiciens qui apprennent beaucoup de sorts de protection, car une proie se sachant traquer par les gardiens n'a d'autres possibilités que de l'éliminer.

Ils sont envoyés en mission par le maître des yeux qui a été prévenu par les patriotes des rêves. ils ont pour but de trouver qui se cache derrière tel ou tel événement extraordinaire et une fois qu'ils ont trouvé un suspect, ils le suivent ,avec l'aide ou non de patriotes, pour trouver des preuves et avertir la cellule Legiactante par le maître de Yeux. Ils sont actuellement 147 membres.

A ce stade, il se déplace lui même dans un des tribunal ou contact le tribunal itinérant s'il est trop éloigné des centres du pouvoir. Il fait alors un rapport direct mais ne connaît pas le résultat de jugement qui sera communiqué qu'aux soldats d'éries.

Le maître des yeux

C'est lui qui a le rôle honorifique de contrôler tous les yeux de Nenya. En pratique, il distribue les missions aux yeux de Nenya et contacte les cellules legiactantes pour leur parvenir les résultats des enquêtes. Il arrive, qu'il parte lui même sur une enquête si celle-ci est très délicate ou très dangereuse. Il reçoit les informations des patriotes et choisit les yeux les plus expérimentés pour la mission.

C'est lui qui généralement contacte les jeunes recrues. Généralement, il s'agit de patriotes qui désirent s'investir un peu plus dans l'organisation des gardiens.

Actuellement, il s'agit de Nitanie Bruyarth, une femme de 26 ans qui préfèrent de loin partir en mission qu'assurer les fonctions administratives. Il est arrivé plusieurs fois que la cellule legiactante se trouve sans affaires à traiter pour cause de vacance du siège du maître des yeux. Mais ce défaut lui est pardonné, car elle ne lâche jamais sa proie!

Une nouvelle carrière: Oeil de Nenya

Cette nouvelle carrière, s'adresse à tous les membres de castes en général. Mais devant l'aversion de Nenya vis à vis de Brorne et de Kroyn, ces deux castes sont les moins représentées. Les jeunes postulants sont souvent d'abord des patriotes ou des fervents défenseurs des intérêts de Nenya. Si vous désirez inclure un de vos joueurs dans cette carrière, je vous conseille d'abord d'en faire des patriotes. Et s'il est méritant, élever le à ce rang.

Cette carrière est peu contraignante car les missions sont occasionnelles.

Devise: "Tout voir, tout entendre"

Motivations: Observer, Découvrir , Servir

Interdit: "Tu ne tueras pas", "Tu ne te dévoileras pas", "Tu restera impartial"

Requiert: Mental à 3, Perception à 4, Statut 2 dans une caste, Connaissance de la magie à 5, Lois à 5, Psychologie à 5

Spécialisation: Le personnage ne peut faire parti d'aucune autre organisation et ne peut être en même temps Yeux de Nenya et un autre poste de l'organisation des Gardiens.

Bénéfice: L'oeil de l'expert.

Une fois par jour, Le personnage peut faire un test sous Mental + Perception contre une difficulté de 10 et se rappeler un détail qui lui a échappé dans la journée. En terme de jeu, le Maître du jeu lui donne un indice supplémentaire sur la situation qu'ils vivent: Une personne qui les observait, se rappeler la présence de quelqu'un, un détail dans un environnement....

Les soldats d'Eeries.

Ces hommes et ces femmes sont les exécuteurs des sentences. Ils traquent leur proie jusque dans leur plus profond retranchement. Ils ne lachent jamais leurs prises et sont sans scrupules. Ils sont les instruments de la cellule légiastante. Formés à la filature et aux missions commandos, les recrues sont des hommes polyvalents et baignés dans la connaissance de la magie.

Les soldats d'éerie sont souvent des mages combattants, des combattants, des prodiges, des magiciens. Ils sont actuellement près de 132 à parcourir tout le royaume de Kor. Ce travail ne leur prend pourtant pas 100% de leur temps libre, donc nombreux sont ceux qui ont un second emploi et qui en vivent.

Ils sont contactés par le maître d'arme, en rêve, et apprennent tout ce qu'ils doivent savoir du coupable. En général, ils ne sont pas au courant de son méfait, pour éviter l'indulgence. Une indulgence qui existait dans les premiers temps ou les cellules n'étaient pas cloisonnées..

Le maître d'arme des Eeries.

C'est lui qui reçoit tous les jugements énoncés par les cellules Légiastantes. Il connaît les jugements mais aussi les causes pour lesquels les magiciens ont été jugés. Ainsi il peut choisir le soldat qui sera le plus expérimenté pour la mission.

Il existe un maître d'arme des Eeries par tribunal. Il contrôle un certain nombre de soldats d'éries et des novices qui s'entraînent sous ses ordres. En général, les novices travaillent au début comme greffier ou font de menu travaux. Puis le maître d'armes les envoie avec des soldats pour qu'ils apprennent leur métier.

Une nouvelle carrière: Soldat des éries

Il est tout à fait possible de transformer vos gentils Pjs en Soldats d'Eeries. Il faut quand même qu'ils soient taillés pour le combat et la discrétion. Il est utile aussi qu'il soit magicien mais il peut très bien aussi ne pas l'être et être formé par les Gardiens. Ces joueurs ou joueuses doivent avoir quelques affinités avec la magie ou Nenya. Le plus simple et que vos joueurs soient d'abord des Patriotes des rêves.

Cette carrière est peu contraignante car les missions que l'on donne ne sont qu'occasionnelles. Le personnage est prévenu par rêves, et il ne se confie qu'à son maître d'armes.

Devise: "Que mon salut vienne de sa punition"

Motivations: Discrétion, Réussir, Servir

Interdit: "Tu ne te dévoileras pas", "Tu n'échoueras pas"

Requiert: Mental à 3, Physique ou Discipline à 4, Statut niveau 2 dans une des castes, Connaissance de la magie à 5, Sorts des gardiens (en fonction de sa mission).

Spécialisation: Le personnage ne peut faire partie d'aucune autre organisation et ne peut être en même temps Soldat d'Eeries et un autre poste de l'organisation des gardiens.

Bénéfice: La précision du juste.

Grâce à ce bénéfice, le personnage peut diminuer d'une difficulté l'un de ses jets si sa cause est juste. Cette diminution s'applique à tous les jets possibles. Ce bénéfice n'est efficace qu'une fois par jour et doit être annoncé avant le jet. En aucun cas les jets ne servent à sauver le personnage. Enfin la notion de Juste est appréciée par le MJ qui peut transformer la réussite en échec critique si le jet est abusif.

Les patriotes des rêves.

Ils forment la majorité de la caste. Simples observateurs, ils font pourtant la partie la plus importante du travail. Ce sont eux qui préviennent le maître des yeux de Nenya qui envoie des Yeux de Nenya pour enquêter. Tout le monde peut faire partie de ses patriotes. Les motivations sont diverses mais toujours dans un souci de protéger la population des exactions de certains magiciens. Les patriotes peuvent être des aubergistes, des hommes de mains, des dockers... tout est envisageable et c'est ça qui fait la force de ces patriotes.

Ces patriotes prennent beaucoup de risques car peu protégés, ils sont les plus exposés. Si un magicien

fautif apprends que l'aubergiste qui l'héberge est un patriote, le bougre a du souci à se faire. c'est aussi pour cela qu'ils sont cloisonné pour éviter de démanteler toutes une équipe. Chaque membre rapporte ses trouvailles et ses inquiétudes à un responsable de ville, si elle est grande, ou d'une petite région s'il on est en milieu rural. Si le patriote est itinérant, il connaît forcément une adresse vers laquelle il peut déposer une adresse et une seule. Ce chef de région en réfère à ses supérieurs qui en réfèrent au maître des yeux de Nenya.

Le Grand coordinateur des patriotes.

Le coordinateur est un homme ou une femme qui se trouve en principe juste avant le maître de yeux de Nenya mais son rôle pratique est différent. En effet, il délivre ses transmissions de missives à ses subalternes qui transmettent au maître des Yeux de Nenya le plus proche.

Pendant ce temps, le Grand Coordinateur parcourt le monde de kor avec des subalternes pour tester une partie de la population dans le but de recruter les gens qui ont tout intérêt au respect de la magie. des hommes qui respectent Nenya mais aussi ,et surtout d'autres, ceux qui en ont peur.

Il rentre en contact avec eux et les interroge longement, puis il leur demande si cela leur intéresse de gagner un peu d'argent. Contre une somme forfaitaire l'homme oui la femme devra avertir une personne de la ville devant tout événement insolite.

Actuellement, le grands Coordinateur est Ferandel Macira, un Joueur de Kar qui parcourt tout Kor pour son propre compte mais aussi pour le recrutement. En jouant, il arrivent, comme il dit, a voir dans les âmes comme dans leur jeu!

Nouvelle carrière: Patriote des rêves

Ils sont une multitude à avoir été contacté par le Grand Coordinateur pour faire partie des gardiens. Pourquoi pas vos joueurs! Les patriotes oeuvre pour l'ordre et c'est tout ce qu'ils savent. Il connaissent même pas le nom de Gardien, même s'ils en sont. A leur échelle, il n'ont qu'a contacter un pseudonyme dès qu'ils leur semble que la situation est insolite.

Cette carrière est logiquement la première si vous désirez intégrer l'un de vos joueurs dans les Gardiens. Après il vous sera possible de les faire progresser. Cette carrière étant la moins contraignante, elle peut s'appliquer à tout le monde.

Le Patriote a connaissance d'un lieu où il peut laisser un message pour avertir son supérieur

Devise: " Force passive, nous sommes les sentinelles de l'avenir"

Motivations: Attentif, Curiosité , Loyauté

Interdit: "Tu ne te dévoileras pas"

Requiert: Rien.

Spécialisation: Le personnage ne peut faire parti d'aucune autre organisation et ne peut être en même temps un être patriote et un autre poste de l'organisation des gardiens.

Bénéfice: Sentinelles en éveil.

Le personnage gagne l'avantage du sommeil léger. Comme les chats, il ne dort que d'un œil. Le moindre bruit anormal le réveille et il est extraordinairement rapide à réagir. En terme de jeu, il se réveille sans jets à faire et n'a aucun malus d'initiative.



Le Codex Magica

Il se décline en douze articles qui reprennent les interdits des magiciens et les édits draconiques. Le manquement à ces règles expose le magicien à des sanctions plus ou moins sévères. Ces lois sont très anciennes et sont pratiquées depuis leurs origines. Parfois anodine ou terriblement contraignante, elles ont toute une raison et ce n'est pas au mage de statut 3 d'en discuter.

Art1: Tu n'utilisera pas ta magie pour terrasser ton ennemi.

Art2: Tu devras d'aider les faibles.

Art3: Tu n'utiliseras pas la magie ou la vie foisonne.

Art4: Tu n'aménageras pas de laboratoire dans les villes des hommes.

Art5: Tu te dois d'enseigner aux apprentis.

Art6: Tu te dois d'être affilié à une école.

Art7: Tu ne détruiras ni ne modifieras l'équilibre naturel.

Art8: Tu n'invoqueras pas de créatures corrompus.

- Art9:** Tu ne destabilisera pas la société humaine.
- Art10:** Tu ne commettras pas de sacrifices rituels.
- Art11:** Tu n'utiliseras pas la magie contre les dragons.
- Art12:** Tu n'utiliseras pas ta magie contre tes pairs.



⌚ Les Châtiments

Ils sont classés par ordre de degrés de répression. Chacun d'entre eux est appliqué par un sort qui est spécifique aux Gardiens et ne peut être appris que par eux.

⌚ Le sceau En revenant vers un lieu contumier de celui-ci, le magicien voit sur sa porte brûler le sceau des Gardiens pendant une durée d'une semaine. Message permanent d'une faute commise. Ce feu est magique et ne consumme pas son support. De plus il est invisible pour toute autre personne.

⌚ Le message Le magicien reçoit une lettre d'avertissement, l'invitant à rejoindre le droit chemin de la magie tel que la voie des Gardiens. Elle est cachetée du sceau des Gardiens. En l'ouvrant, le destinataire est pris d'une violente migraine qui le diminue pendant trois jours. Durant cette période, toutes ses capacités intellectuelles sont de difficulté double.

⌚ La geole Un gardien prend contact avec le magicien coupable et lui présente ses griefs. Après cela et sous protection d'un guetteur, il lui lance une sphère d'énergie qui va le priver de "combustible magiques" pendant une durée dépendant de sa faute.

⌚ L'Aura redemptoire Le magicien coupable brille d'une aura qui le marque pour ses crimes. Il s'agit d'une aura qui vire du rouge au noir et ainsi de suite. Le magicien est alors privé de ses droits et donc il peut être la proie de représailles sans que les coupables soient poursuivis.

⌚ L'Amnesia Les magiciens qui abusent d'un sort sont souvent châtiés par cette sentence. Des gardiens Psychaunotes viennent dans les rêves de leurs victimes et leurs effacent le sort dont ils ont abusé. Cette technique est à la fois curative et préventive pour la prochaine fois.

N.B: il existe des sorts qui permettent de se réveiller lorsqu'une entité pénètre les rêves d'un magicien. Ce sont des sorts développés par des magiciens paranoïques ou conscient de leurs erreurs.

⌚ Le Desert. Il s'agit d'une variante de la geôle. La durée est seulement augmentée en saisons voir en années. De plus, le magicien coupable est suivi par un guetteur qui vérifie l'exécution de la sentence dans le temps.

⌚ L'Emprisonnement Onirique. Pour les crimes qui mériteraient l'extinction de l'individu, les Gardiens ont créé l'emprisonnement Onirique. Les magiciens sont lâchés sans pouvoir dans une certaine région du monde des rêves. Ils attendent là pendant des années et certains, plusieurs siècles.



Les sorts des Gardiens

Sort: Malédiction

Sphère: Rêves

Niveau: 1

Coût: 5

Discipline: Sorcellerie

Temps: 1 heure

Difficulté: 15

Clés: Support de bonne qualité, Rune de magie, objet appartenant à la cible

Effets: Le magicien ensorcelle l'objet de façon spécifique grâce à l'objet qui a appartenu à la cible. Au contact de la cible, l'objet déclenchera la malédiction qui durera $2+1\text{NR}$ jours. Cette malédiction peut être un mal de tête, des vomissements, un rhume etc...

Sort: Sceau flamboyant des gardiens

Sphère: Feu

Niveau: 1

Coût: 5

Discipline: Instinctive

Temps: dépend de la complexité du dessin (ici: deux tours)

Difficulté: 15

Clés: Fusain, Rune de feu, gestuelle(dessiner)

Effets: Un dessin flamboyant brûle sur le support du dessin; ce feu est magique et il ne consumme pas son support. Avec un niveau de réussite, il est possible de le rendre visible qu'aux magiciens. Avec deux NR il peut n'être visible que par une personne en particulier

Sort: Espace de non-magie

Sphère: Rêves

Niveau: 2

Coût: 8

Discipline: invocatoire

Temps: 3 tour

Difficulté: 20

Clés: Une sphère de verre, une Rune de la Chimère, une rune de Vide, gestuelle (aspiration)

Effets: La cible est englobée dans une sphère transparente qui la sépare des influx magiques du monde de Kor. Elle ne peut lancer aucun sorts de cette sphère qui se déplace avec elle. Il est possible pourtant d'utiliser de la réserve de magie venant d'objets qui la concentrent. La sphère se nourrit de la réserve de magie du magicien.

Sort: Aura redemptrice des gardiens

Sphère: Cité

Niveau: 2

Coût: 8

Discipline: Instinctive

Temps: 1 ac

Difficulté: 20

Clés: Posture, craie de couleur, Rune des cités

Effets: Le magicien dessine rapidement la silhouette de sa cible dans l'air. Celle-ci se trouve alors auréolé d'une aura Rouge et noir difficilement imitable. Cette aura sans gravité mais le magicien est considéré alors comme un paria. L'aura dure $2+15\text{NR}$ jours et elle n'est visible que par les personnes qui pratiquent la magie.

Sort: Amnésie magique

Sphère: Rêves

Niveau: 3

Coût: 13

Discipline: Invocatoire

Temps: Une heure à la tombée du jour

Difficulté: 25

Clés: Posture(mains qui efface un tableau), encens, chant

Effets: Pour lancer ce sort, il faut que le magicien soit déjà un psychonaute. Le sort efface un sort appris par la cible. le magicien ne peut effacer que le sort pour lequel il est venu, mais il peut apprendre 1 sort connu par la cible par NR.

€ Sort: Emprisonnement Onirique

Sphère: Rêves

Niveau: 3

Coût: 20

Discipline: Invocatoire

Temps: Une heure à la tombée du jour

Difficulté: 25

Clés: posture, petite cage en fer, mélodie

Effets: Le magicien crée un repli du monde des rêves et l'ouvre. Après quoi il fait entrer la cible qui se retrouve dans le monde Eeries. Le magicien est privé de ses capacités de magie. Il erre parmi ses semblables.



€ Les archetypes

€ Le geolier des rêves

☒ Les geolier est le gardien qui s'occupe de l'emprisonnement des magiciens dans les Eeries. Ils passent le plus clair de leur temps dans le monde des rêves. Ce travail est éprouvant et ils se relayent pour assurer en permanence la surveillance. Cette tâche incombe aux magicien les plus âgés et les plus expérimenté, qui sont tous des adeptes de la sphère des rêves. Ils y trouvent tous un grand intérêt puisque le monde Eeries leur enlève le lourd fardeau des ans.

☒ SOLIOR THESAR. C'est un magicien d'une cinquantaine d'années. Après avoir passé sa vie au service des Gardiens comme soldat des Eeries, il a été promu à cette fonction qui le ravie au plus haut point. Il apprécie ces grands moments de tranquillité et de complicité avec sa sphère élémentaire. Ratatiné et boiteux, il ne quitte que rarement la chambre qui lui a été donné par les Gardiens dans une des tours d'Onyr. Ce qu'il préfère le plus, c'est de discuter avec les magiciens emprisonnés qui lui compte leur vie et leurs point de vue. Avec l'âge il est moins intrépide que dans sa prime jeunesse, et il est plus compliant avec certains enfermés en leur apportant quelques douceurs dehors.

€ Les yeux de Nenya

☒ Les yeux de Nenya possède la fonction de guetteur. Il suit les magiciens qui sont soupçonnés d'abuser de leur art. Il n'est là que pour observer et accumuler des preuves contre le magicien felon. A aucun moment il n'a le droit d'agir, même si en réalité, il se dévoile pour sauver une vie. Il retourne vers "les juristes" et accompagne le soldat des Eeries dans sa mission de sanction.

☒ HEZAR VIBIS. Jeune homme d'une vingtaine d'année, il a rapidement embrassé la castes des protecteurs. Repéré par ses pairs, il rejoint les Inquisiteurs et continue son enseignement. Mais c'est sa résistance naturelle à la magie qui lui a permis de rentrer aux ordres des Gardiens. Désormais, il vit la nuit comme le jour traquant sa proie ou quel soit. Légèrement extrémiste, Hezar à souvent l'habitude de tout interpréter contre sa proie.

€ Le soldat d'Eerie

☒ Veritable main divine, c'est lui qui applique les sentences de la cellule Légiactante. Il est aidé dans sa quête par les "yeux de Nenya" qui lui assure une approche sans risque du magicien "felon". Le Soldat est toujours un magicien qui maîtrise à la perfection un sort des Gardiens mais aussi d'autres qui lui semble utile. Cette spécialisation permet une efficacité redoutable mais aussi un cloisonnement des cellules évitant tous dérapage, puisque tout le monde a besoin des autres mailons de la chaîne.

☒ MINIAN BRELIST: Femme de 35 ans, cela fait 10 ans quelle porte la charge de soldat d'Eerie. Solide et disciplinaire elle avait commencé comme mage de la Pierre à Gix. Sa droiture et son dévouement la fit remarquée par les gardiens qui l'enrôlèrent. Cheveux courts et blond, elle porte l'uniforme militaire des protecteurs. Toute dévouée à sa mission, celui qui essaiera de la corrompre rejoindrait ses ancêtres dans la seconde.

Les patriotes des rêves

Il est les oreilles des Gardiens. Appartenant à la caste des voyageurs ou des commerçants il accumule tout les faits ou la magie est utilisé et les compulse dans les livres noires qui sont transférés à Onyr à la tour des Gardiens. Il n'enquêtent pas mais leur position leur permet de tirer un maximum d'informations sur les agissements de tout les citoyens de Kor. Les commerçant sont souvent implanté dans les villes alors que les voyageurs sillonnent les campagnes à l'affut de toute histoire extraordinaire.

MIRONDE RIMIFIA. Tenancière d'une auberge modeste mais néanmoins célèbre, elle entretient de bon rapport avec tout le voisinage et n'hésite pas à faire de la contrebande pour toucher toutes les couches de la population. De taille modeste mais aux formes avantageuses, elle tire les vers du nez de tout homme digne de ce nom. Elle a accepté de travailler pour les Gardiens pour pouvoir envoyer rapidement des lettres à son fils qui fait ses études à Onyr pour devenir le plus grand magicien de tout les temps, a ce qu'elle raconte.

SALOM EBREN. C'est un voyageur qui travaille pour les Gardiens. C'est un moyen comme un autre pour ce faire un peu d'argent pour voyager à l'oeil. Mais détrompez vous, quand il s'agit de sa charge de Gardien, Salom est un professionnel qui traverse les montagnes pour vérifier une rumeur. A coté de cela, c'est un coureur de jupon et un joueur fini. Il n'existe pas une auberge dans tout Kor, où il ne doive pas de l'argent



Idées de scénarii

Qui vole une Gemme

Une jeune femme meure dans les bras de vos joueurs un soir de sortie dans une ville périphérique. Avant de mourir, elle donne aux joueurs un petit coffret scellé, un pendentif mystérieux et une adresse dans une autre ville. Elle leur demande d'aller remettre le coffret à un homme. Cette femme est un des yeux de Nenya qui s'est fait repérer par sa proie. Elle avait réussi à récolter des preuves mais n'avait pas eu le temps d'avertir le Maître des lois. Son agresseur, un mage de Kalimsshar est mouillé dans une affaire de revendes de gemmes qu'il a volé par portail. Le coffret comprend un laissez de fiche de joaillier à qui il a vendu des gemmes sous plusieurs identités. Le mage va donc essayer d'arrêter les joueurs avant d'arriver à leur point de chute. Hommes de mains, chantage, utilisez tout ce qui vous semble plausible. La rencontre finale devra confronter nos joueurs et d'autres gardiens (des soldats d'éerie) au mage de Kali et ses sbires .

Trompeuse apparence

Un Questeur blanc est en ville, il est à la recherche d'un homme qui aurait commis un meurtre sur un magicien par des procédés peu orthodoxe. Coincidence, la dernière fois qu'il a été vu, s'était la veille et dans la même auberge que nos joueurs. La dessus, en pleine nuit le volet de leur chambre explose et un homme d'une vingtaine d'année entre en cavale dans leur chambre. Au rez de chaussée, la milice s'agite et le jeune homme est aux abois. Avant que la milice n'entre, les joueurs n'ont que le temps de le cacher. Puis celui-ci leur racontera qu'on le cherche pour une mauvaise raison. C'est un patriote qui s'est trouvé sur le lieu du meurtre juste avant les autorités. A vos joueurs d'aider le Gardien à retourner à son point de chute. Arrangez-vous pour que le Gardien paraîsse le plus suspect et le questeur blanc, un vrai emm...eur.



Une production Azathot and Cow

Sur une idée Originale d'Azathot and cow et "le Traître"