

Statut: Initie: 2 NR/j en magie (leprnt)

MAGE: crée et enseigne des sorts / crématia magie pr répandre son savoir

Nom: Ithma BAWAA

Age: 36 ans

Taille: 1m75 Poids: 60 kg

Pays d'origine:

Augure de naissance

Fatalisme.

Date de naissance:

CARACTERISTIQUES

FORce	5	RESistance	6
INTelligence	7	VOLonté	6
COOrdination	4	PERception	5
PREsence	4	EMPathie	5

ATTRIBUTS

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



Caste MAGE

Avantages

Rance magie (3)
Magie naturelle (5) (2 escale)
Charme (2) (social (2)). Seduc + 5
Force caractère (2) N+U + malin

Désavantages

Hémophilie (5)
Infirmité oreille Dte (3)
+ Avarice (3)

Armes de prédilection

ennemi juré Kramer Bors

Initiative

Armure

armure cuir cloutée acier

Usure:

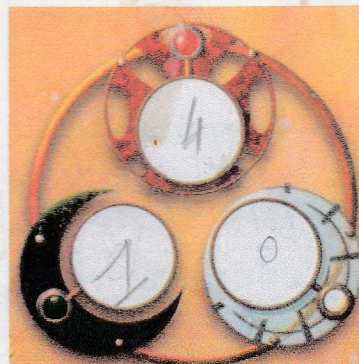
Encombrement:

seuil de blessures(vol+res)

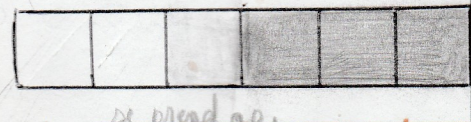
Types de blessures

		malus
Égratignure	: 1-10	○ ○ ○ ○ ○
Légère	: 11-20	○ ○ ○ ○ ○ -1
Grave	: 21-30	○ ○ ○ ○ ○ -3
fatale	: 31-40	○ ○ ○ ○ ○ -5
Mort	: 41+	○

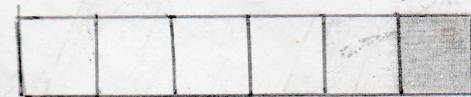
○○○○○○
○○○○○○
dragon



Chance (récup:rate) 3



Maîtrise (Récup:si:ress) 5



○○○○○○
○○○○○○
homme

Renommée 9

COMPAGNON: TIGROU

Expérience

totale: restante: 15

fatalité

PHYSIQUE



MENTAL



MANUEL



SOCIAL



COMBAT

Armes articulées.....	—
Armes contondantes.....	—
Armes de choc.....	—
Arme de jet.....	—
Armes double.....	—
Armes d'hast.....	—
Arme tranchante.....	7
Bouclier.....	—
Corps à corps.....	3

MOUVEMENT

Acrobatie.....	1
Athlétisme.....	1
Equitation.....	1
Escalade.....	—
Esquive.....	6
Natation.....	—

THEORIE

Caste.....	—
Conn de la magie.....	2
Conn des animaux.....	—
Conn des dragons.....	2
Géographie.....	1
Histoire.....	—
Lois.....	2
Orientation.....	1
Stratégie.....	—

PRATIQUE

Alchimie.....	—
Astrologie.....	—
Cartographie.....	—
Estimation.....	1
Herboriste.....	1
Lire et écrire.....	2
Matières premières.....	—
Médecine.....	—
Premiers soins.....	3
Survie.....	2
Vie en cité.....	—

TECHNIQUE

Armes de sièges.....	—
Artisanat.....	—
Artisanat.....	—
Artisanat.....	—
Artisanat.....	—
Contrefaçon.....	—
Discretion.....	4
Pièges.....	—
Pister.....	—
Enchantement.....	3

MANIPULATION

Arma à projectiles.....	—
Attelages.....	4
Déguisement.....	1
Déverrouillage.....	—
Don artistique.....	—
Don artistique.....	—
Don artistique.....	—
Faire les poches.....	—
Jeu.....	—
Jongleur.....	—

COMMUNICATION

Baratin.....	2 (42)
Conte.....	(42)
Eloquence.....	1 (42)
Marchandage.....	(42)
Psychologie.....	2

INFLUENCE

Art de la scène.....	—
Art de la scène.....	—
Art de la scène.....	—
Commandement.....	1 (42)
Diplomatie.....	—
Dressage.....	4
Intimidation.....	—
Séduction.....	2 (45)
Corruption.....	1

R: compétence réservée dépense x2 XP

I: " interdite niveau de compétence

2e action -5
3e action -10

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

Caractère : froide & méprisante
Nativation : modifier
Qualité : Prudente
Défaut : implacable

Bénédictio : $11 + 5 = \text{diff } 5$
+ 1 à attribut / NR pd' 10 tarro

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

Enchantement : $11 + 1 / \text{sort}$
champ de force : protection 9 + 1 / NR (11 + 5 diff 10)
œil de l'esprit : $11 + \text{perc diff } 10 \rightarrow 1 \text{ p/j}$ peut se rappeler un détail
supplémentaire importante

Spécialiste du Feu : Mental + sphère diff 10 \rightarrow rajoute statut + NR pts de
 $11 + 1 \text{ D10}$ magie / jour.

Pouvoir du Guide : Mental + Vol diff 10 $\rightarrow 2 + \text{NR pts}$
 \rightarrow Bonus + 1 / NR à n'importe quelle valeur.

La main du destin : perd 1 pt de chance définitif.
 $10 \times P = 1 \text{ pt de chance}$

Monster
Pluto

DEOPHICT

Disciplines

Magie
Instinctive

Magie
Invocatoire

Sorcellerie

Réserve de
Magie

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 Caste

- Messager Durable
- Sorcier Consommables
- S " f " → Poing foudroyant (bonus + 2 p lancer sort)
- style + 1 en renommée - crée son propre style p lancer sorts
- empathie élémentaire (Mental + Empathie diff 10 recup 1 Pt de Magie / NR de sphère invoquée. 1/1/1)

Modificateurs

Sphère	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 invocatoire	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 (instinc) + pierre + 1 D10 + modificateurs.

Je = Norméon
JB = chin

Cyril Fynlaouvé

1 faut des sort des rêves.

Grimoire et sortilèges

Sort n° 3 illusion cauchemar desq.

Magie instinctive

Nom du sort	Sphère	Coût	Temps	Diff.	Clés	Effet
Coup de Tonnerre ¹	Feu	5	2 ac°	15	1 souffre-hurtefuge	Perd ses ac° pd° 2 tours à 5m. diff 15 par cible supplém N+V diff 15 → sinon sourd 1 jour
Souffle Ardents ¹	Feu	5	2 ac°	15	1 respi-rune-posture	jet flammes de 5m pd° 1+NR tours 15 + 1D10 pt dommages.
Fulgurance ¹	Feu	3	1 ac°	15	1 Rune de foudre kata.	Double r° du mage - diff 5 esquive / +10 pr e tourée pd° 1 tour + 1/NR.
Peau d'Albatre ¹	Pierre	5	1 ac°	13	1 Passière-rune-plant	Protec° +10 pd° (1+NR) tours.
Planerie Passagère ¹	Cité	2	1 ac°	15	1 Pts cailloux-murmures	distract (1+NR) cible pd° (1+NR) T
Déviaton subtile ²	Rêves	5	3 ac°	20	2 voix-rune-	1/PT pd° (1+NR) T contraint cible à 5m de rediriger son ataq - Resist → Fly + Vol diff 20
Lame Brisée ¹	Métal	1	1 ac°	15	1 rune-cri aigu.	Brise objet à 5m. n° objets magique tres bonne qp
⊕7 Poing foudroyant ²	Feu	8	2 ac°	13	2 Rune de feu-posture. (bonus + 2) furt- bestial.	(décharge électrif. foudre + flammes dégats 30 + 10/NR à 20m. si échec reg. 130pt de ds.

Magie invocatoire

Nom du sort	Sphère	Coût	Temps	Diff.	Clés	Effet
2 Scintillement ²	Feu	10	1 tour	18	2 Limaille fer-eau-voix	Protec° + 8 pd° 4 + 1 NR tour.
oeil indiscret.	Cité	3	2 T	15	1 morceau craie-rune	à travers petit cercle desine sur mur peut voir pd° (10 + 10/NR) mn.
Espion Igné ¹	Feu	5	5 ac°	15	1 Rune bille verre	voit et entend pd° 5m + 2/NR
Portail Naudet ²	Feu	7	2 T	15	2 brasse incendes-chaudelle ou cuivre-danse.	à 25m - donne 10 + 1D10/NR nd° spt de feu tous.

Sorcellerie Instinctive

Nom du sort	Sphère	Coût	Temps	Diff.	Clés	Effet
La Bonne Parole ²	cité	15	4 ac°	20	Voix chaleureuse / rune khy	→ foule écoute et fait confiance dans rayon 20 m. pd° 1+NR to
1 Elément du Décor ¹	cité	3	1	10 (15) (ape)	cape-rune khy 1 L 30 + 30 NR / mn. diff + 15 pr e repérée.	si échec → haine.
1 Poudre d'essampette ¹	cité	4	2	18	2 Rune oubli, voix, sentiments (confusion)	peut semer 2 NR poursuivants pd° 1 R.
1 bouchier cormin ¹	feu	3	2	15	1 charbon, chant du feu	- bloque 1 ataq 1+NR R.

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

sort 1. invoc. 1
0 "

Nur de flammes

- 15 dommages.

espion igne

- espion.

X

X

feu instinct.
(sorcell

Bouclier Carmin

Bloq 1 ataq.

lame ardente

~~pièce~~

cite

niv 1

instinct

sourire enchanteur +3 en social

metal

1

inst

force du forgeron

7 force + 5 aux dommages phys.

invoc

mire merveilleuse

découvre 1+NR kg de pépites fer

0 rêves

1 ind.

arc en ciel des passions

X

EQUIPEMENT

Matériel

- Cape parfaite: 6 diff 5 du sort élément du décor
- Baton magique: 2 bulles enchantées de parfaite paume main D⁺ (diff - 5 pour sorts de feu).
- Pendentif de protection (donné par Kalinshar lui-même)
- Pierre qui permet d'entrer en contact avec les Gardiens
- Bague "dernier recours" transforme 1 pt de chance en 4 1p/4
- Bague "Zarma" → devient invisible - peut être enchantée
- Bague enchantée
- 1 dé de connaissance
- 1 Pendentif boîte: +3 pts de concentra^o

1 pendentif bouclier: 4 flammes protègent pd⁺ 10 tours puis 10 flammes → 20 pts dégâts pas modèle armure 1p/4

Armes

Nom	Initiative M	CC	Dommages	Qualité	Poids	Spécial
DAGUE	3D	5+1D	F+4 +1D			
EPEE (sang de Khezyr)	3D	3+1D	F+3+1D + 1/4 tend.			+tendance dragon pour toucher.
			18+1D			

Poids total =

Armures

Type	Protection	Pénalité	Qualité	Poids
Cuir doublé acier	13			
Battes Rigides				

Poids total =

Boucliers

Type	Protection	Pénalité	Qualité	Poids

Poids total =

Banque



Dragons
Or
Argent
Bronze
Fer

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

Portrait du personnage



statut

Description des bénéfices

- 1 Le personnage peut lire les matrices magiques et reconnaître les domaines d'influence des mages, une spé de combat ou théorie
- 2 Le personnage peut reconnaître un sort lancé (Men+Int diff 15)
- 3 Le personnage peut faire ses propres sorts et matrices magiques
- 4 Ajoute le niveau de sphère pour ce défendre contre les sorts de même sphère
- 5 immunité aux sorts niveaux 1 de sa sphères privilégiée

Description des techniques

La matière : pour chaque sphère maîtrisée le personnage peut faire apparaître un peu de l'élément concernée, une fois par jour

L'esprit : 2 NR gratuit par jour pour améliorer ses sorts

La volonté : en dépensant 2 points de maîtrise et de magie, +1 dé neutre supplémentaire pour un jet de discipline

La flamme : une fois par combat le personnage peut lancé un sort de magie instinctive sans dépenser de points de magie

La source : une fois par jour, peut soigner 1 blessure par pts de magie

Privilèges

- ☐ anonymat (4) Le personnage peut se faire passer pou un membre d'une autres castes.
- ☐ 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.
- ☐ 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
- ☐ Laboratoire (5) permet l'accès aux salles d'essai des académies. Diff -3 pour ses jets d'apprentissage.
- ☐ Leurre (2) Simule le lancement d'un sort. Jet mental+magie instinctif diff mental+volonté de la cible.
- ☒ Messenger (4) permet de disposer d'un petit animal capable de transporter des messages à un endroit fixe.
- ☐ Prédilection (3) choisit une discipline ou sphère, cela réduit de 5 le difficulté d'apprentissage. Peut être pris 2 fois
- ☐ prévoyance (2) le personnage dispose à tout moment des ingrédients et clé pour ses sorts (sauf clé difficile)
- ☒ Sortilèges fétiche (4) le personnage maîtrise un sort (+2 pour le lancé). Ce privilèges peut être pris 2 fois
- ☒ 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.
- ☐ 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.
- ☐ Apprenti (6) permet d'avoir un apprenti, demandant apprentissage contre menu services.
- ☐ Mémoire (8) Permet de se rappeler d'une info qui date entre 1 mois et 1 an.
- ☐ engagement (8) Permet d'ignorer, une fois par combat pendant un tour les malus de blessure.

Interdit

- ☐ La loi du pacte tu n'abuseras pas de ta force. Si le personnage ne peut abuser de ses pouvoirs.
- ☐ La loi de la prudence tu te dois d'être vigilant. Il ne dois pas tenter d'expériences dangereuse dans les endroits peuplés, et assumer les conséquences de ses actes.
- ☐ 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 privilèges 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 privilèges 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 privilèges de caste.

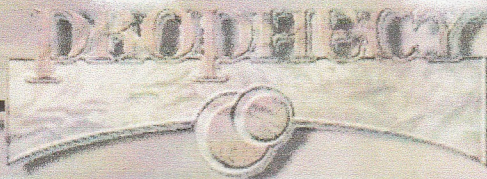
Nom Tigrou

Race Tigre Démon

Description 2m30
170kg

CARACTERISTIQUES

FORce	9	RESistance	9	PHYsique	11
INTelligence	3	VOLonté	3	MENTal	1
COOrdination	9	PERception	8	MANuel	2
PREsence	Na	EMPathie	5	SOCial	Na



Chance: 2

Maîtrise 2

Initiative 4D

Attaque(s)

Armure(Naturelle/supplémentaire) 8

Type Dommages Spécial

Griffe F+9+1D

Morsure F+11+1D

Seuil de blessure (Vol+Res)

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

Expérience

Allure

Type /tr Km/h Km/j

Lente

Normal

Rapide

Compétences

Nom (attribut)

Niveau/Att+Comp
Course (Phy) 9 / 20
Griffe (Phy) 8 / 19
Pirater (Phy) 5 / 16
Esquive (Phy) 8 / 19
Morsure (Phy) 8 / 19
Discrétion (Phy) 7+5 / 23
(Phy) /
(Phy) /
(Phy) /

Charge (équipement)

Ordres (difficulté)

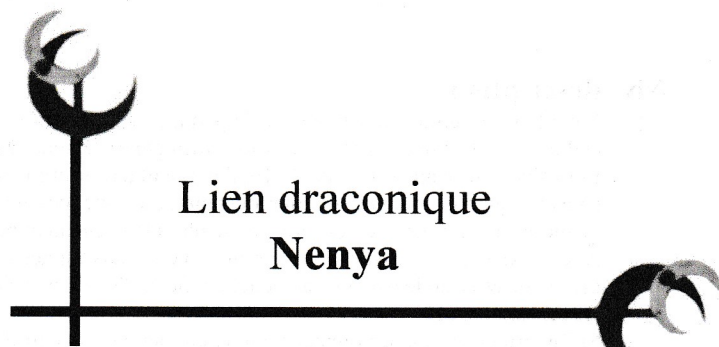
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Pouvoirs Spéciaux

Pelage caméléon (+5 discrétion) (-5 pour le toucher)



Fiche
D'animalier



Lien draconique Nenya



Nom du Dragon :

yumé

Niveau de lien :

1

Faveurs

nom	niv	description
<input checked="" type="checkbox"/> Le monde étheré	1	<p>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.</p>
<input type="checkbox"/> Empathie	1	<p>A l'inverse du monde étheré, l'empathie onirique peut s'imprégner 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.</p> <p>Échec : la victime semble ne pas rêver, cette nuit-là. Le vertige s'empare de l'Élu.</p> <p>Réussite simple : l'Élu voit indistinctement les scènes rêvées. Les images restent floues mais peuvent être interprétées.</p> <p>1 Niveau de réussite : l'Élu voit distinctement les scènes rêvées.</p> <p>2 Niveaux de réussite : l'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.</p> <p>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.</p> <p>4 Niveaux de Réussite 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.</p>
<input type="checkbox"/> Le rêve éveillé	2	<p>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.</p>
<input type="checkbox"/> Transe onirique	2	<p>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 du jeu peut déterminer aléatoirement son contenu :</p> <p>1-2 : rêve érotique</p> <p>3-4 : rêve paisible</p> <p>5-6 : cauchemar angoissant</p> <p>7-8 : cauchemar terrifiant</p> <p>9-0 : rêve héroïque</p>

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 éthéré	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 prodiguera 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 inavoués ; 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 façonner 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 Nanya 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. Nanya utilise ses élus çà 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 privilèges d'Élu. 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 où seuls les Dragons, les mages et quelques Citoyen sont invités, Irma attend dans une antichambre dont les fenêtres donnent sur un paysage nuageux, où 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 gravi les dizaines de marches.... Un sort ? Quoiqu'il en soit, elle est conduite à son siège où 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 Nanya. 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 Solor fut subtilisée 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 Solor. 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 est 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 Nanya, 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 Solor 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>

26 avril 2015 17:29

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

Dans les hauteurs des tours de la magie, au sommet même d'Onyr où seuls les Dragons, les mages et quelques Citoyen sont invités, Irma attend dans une antichambre dont les fenêtres donnent sur un paysage nuageux, où 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 gravi les dizaines de marches.... Un sort ? Quoiqu'il en soit, elle est conduite à son siège où 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 Nanya. À 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. À 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.

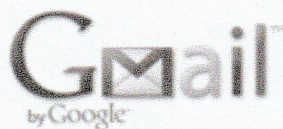
« Mage Bhana, commence Nitanie Bruyarth, « je vous présente Ellesius, maître érudit » tendant son bras vers l'excentrique « et Borenian, Initié des fils du vent » en tendant son bras vers l'homme en tenue de voyage.

« Je vais être bref. Vous vous souvenez sûrement, de ce fâcheux épisode où une partie de bibliothèque dans la forêt de Solyr fut subtilisée 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 est 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 Nanya, 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 <jbancellin@gmail.com>, Sandrine Top-Hourriez <sandrinetop1@gmail.com>, Walle <wallejeremy@hotmail.com>

Les choses ont beaucoup évoluée 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 Brome. A sa tête Egolán 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 19/6/7 Partons par expédition archéologique ①
pour le bronze / l'air.

Après arrivons à port Japor, des dragons plantent
sur les côtes de l'archipel de Tyre
13/7 → approchons de l'île d'Elbe, suite à orage le bateau
se retourne puis s'échoue sur des rochers.

Partons sur Chalope qui se retourne à son tour

3/7/7. Reste 3 archéologues / 4. + nous. Sommes perdus
sur une île. Entendons hurlements humains
au centre de l'île. Découvrons des ruines.
Sommes attaqués par créature 2m50 avec voûte
et 3 tigre. retrouvons marin décapité /
Rencontrons troupeau de dragons de l'or (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 plaine lune Kali de ($\frac{1}{2}$ du N de Kalimantan)
une ville kalimantanaise fantomatique nous apparaît.
3 dragons kalimantaniens arrivent. Voyons passer des
protecteurs noirs. Il y a une faille au centre de la ville
d'où sortent les dragons. des nacelles permettent de traverser
Nous venons à Najdar.

10/7/7. Une fois la lune disparue → Najdar s'évapore.
Nous perdons de la forêt, à notre retour les architectes
sont allés morts. Retournons à la plage, envoyons 2 attag.
Décidons d'aller voir qui est de la forêt → tombons
sur dragon de Neyria atteint de la maladie
le "Filaire". Il meurt peu de temps après.

- 30/11/17 | Nous rendons à Renkar cherche un ennemi
pro à KARNEON (terry) - nommé. Lemagray (mage
fabaliste)

Do TANIT - JB CHIREKOT - Nich. BAARINOR
Vincent (Balkir)

Cyrol FYNLAOURÉ. Arrivons à Renkar : forteresse
de la montagne en plein hiver. Emblème de
inquisition ; Ed inquisiteur Egolan Sinharive.

L'armée des damnés est en contrebas de la
ville, et des adeptes de l'inquisition. depuis 1 mois
Chr a une vision : voit Lemagray qui brûle et
massacre une village, Raballe en inquisiteur,
Tanit, Fyn et Karneon se font enrôler dans
l'armée. L'armée se met en route vers l'est :
les Marches Alizees - L'armée veut massacrer un
village d'écclésiastes humanistes et tuer un ecclésiaste
spécialiste du phénomène des étoiles = Erkaris
Devons défendre la ville - prévenir les barons alentours
par nous apporter leur aide.
- saboter le pont
- faire accepter l'intellect

de canons humanistes -

24/10/17 Poursuivons Lemagray jusqu'à Erladys :
obtenons son adresse par l'intermédiaire
d'un combattant - Lemagray serait un mage,
(Kreux)
fabaliste

Rencartons Sam Syt 36 ans, bel 22, Airévent
un dragon. Avons vu une Selke

28/1/2015: Sommes sur ony, avant de l'apporter
en Pommirig (seule magistrature de rch)
deux avertissements Elleus de forêt de Selk,
notre avertissement - après de relever la bible
dans les ruines qui avait été pillée par
dragon de Fred - Pages 2 de la carte de fr / 1 personne.
Rens par Eolyp (ville du vent), alors voir la
Route Rarmenique - puis approchons de Fort Eepht.
Rens de la forêt - Nous faisons charger par 2 Takos.
(gros légard)

12/5/15: Rens une nuit des une grêle habitée par un Chimede - des indigènes nous
d'ascendique "Chimede" - des indigènes nous
prennent qui se l'avoir très affaiblissent leur,
on aurait énére de la mer. "Chimede".

26/5/15: Suivons les indigènes dans leur village -
Hornok: jeune garçon nous guide par travers les ruines
Ne fais piquer par une nuée de descriptions -
Voyons un dragon rétro au l'ind de la forêt.
Cher se fait aller par Route Religieuse,
tout la rue avant de l'entrée. (celle que nous avons
entendue d'abord) Décidons d'aller à rendre à la forêt.

8/5/15: → sur le retour découvrons un fort nommé par
les routes religieuses - devant deposer Elleus onyria
passons par Eolia - Arrivons au village d'invitat, au 1^{er}
ne reste que qui vive. puis allons vers Eolyp,
exposons de les aider. mais sommes blessés. J'y vais
pour leur.

7/1/15: enfonçons des oltes capten polcarote -
un corail. 2 cheurs
Rens 2 cheurs. par attente Rens à l'entrée
Une demande à l'un de voler la cage
de la route de la deger en de l'ordre de
ville. - Une se ouvrir la cage de les routes
disparaissent.

11/5/15: Sommes sur ony - un certain H = nous conduit à la
rejoindre à l'entrée de des A.T.s → Hélios (Jorina) nous qui n'ont
d'1 Arrando Uelintu aurait amassé de 9 (Migard)
Is commencent - conseil territorial d'ongria (60-7) l'entraîne

Arrando = prison du bac / avoist = gégélian patrimonial.
de l'histoire de la ville Hraner avait à l'origine de celle
de l'histoire de la ville Hraner avait à l'origine de celle
condemnation. Chaque zone de relèves marche aux bestiaux

enquêteur. Ne l'ont pt avoir - / l'avant = qu'ilame qu'attire
C'est territorial 3 Borden Pese (son ami - nous l'avons aussi)
l'agenda: il ga 3 → lui ches moi. Nalade a annulé conseil
fonctionnel.

Alors rencontrons Gégélian →
19/5/15: 2 d'ongria avant de l'entrée de la route de la deger
vélus (Gilde Hraner) Elias Jrogeneiss chef d'une
gilde avait +, litige C 2002 lieutenant. sa fille
moult figures # Rerim

Cendatant: Z'aritch D'igon foris: nage du feu
Alcia Kleppra: commerçant. Felerim Hem: mage cité

Ay randa ne s'entendait pas avec sa sœur.
AUAIS: - Vraner très véhément, grognif, se fait
ensorcelé.

- Vranes met la ville en quarantaine, et veut nous
emprisonner.
- voyons Xarassin & Merim.
- Merim voulait faire tuer sa rivale de la guilde mas.
Xarassin s'est trompé et a tué Nyanda.
attrapons les 2 et devons les ramener à Orny.

ISURUS: obresas: ville créée pour aider les créh
au nord du territoire Valimstorian.
Vraner était seul survivant de la ville qui a été
attaquée, et est revenu sans le contrôle d'un d'elon.
Nitaré buyar ne ramène responsable de la mission
acceptons la mission partons pour Merim -
par retour de Valimstorian: bonne ombre, fete + eau, pas de signes
de caters.

22/11/17 Capras à équipés nous peras la route avec
Enrich. notre guide + deux arcs. sommes invités au
fortin du 1^{er} fort: Belgardian: Trevis Belort: capitaine
protecteur. Son lieutenant Lania dirige autre fort
au fort mehan.

Siac al nimam: gardien de ONYR, 5^e 37 ans
Capite de logg.
rencontrer Tad Len queur: (ad maître des vents
La pierre de la rogece protégée par 3 codes: Lem Agag
est en possession d'une de ses 3 clefs. en possession de
une bagne - 2^e dans le pommeau d'une épée perdue
depuis + 10 ans - la 3^e dans un arbre du fort mère.
La pierre de rogece permet de connaître "Les gardiens -
Lem Agag appartenait aux "Sarcas obsurs" adeptes de la
Bête Immonde (puissance capable de détruire dragons)
on nous demande de protéger et récupérer cette 3^e pierre.
Traversons les Eéries (royaume magiq) grâce à un
portail. Arrivons à Tomet (capitale magiq de
la forêt mère) la capitale des prodiges -

14/11/17 → Cité suspendue.
cherchons la fontaine aux fées. nous récupérons la
22/11/17 pierre de rogece - Retrouvons l'arbre fou que
nous détruisons mais Balbir (Vikant) point entré
vivant par les racines de l'arbre - Arrivons à la Pierre
nous nous préparons à récupérer la Pierre
Ménagé du vent débarque avec 4 corrompus -
Après un combat féroce récupérons la pierre
La Caravane fait 1^{er} tour → vers Tomet
27/11/17 Karion veut se recueillir sur tombes de ses amis
à Ankas - Prenons le chemin avec une caravane vers
Havre. Nous arrivons à un fort qui se a été et
se a nouveau attaqué tout le monde a été
massacré. Nous repartons à pied, tombons sur
ruines où se patignent des sacrifices

21/11/16:

- J'arrivons sur un camp atterré

rite

- arrivons devant citadelle d'okresas, chef Nansur...
pensez chercher - pierre d'étoile dans la cité -
on nous fait payer l'entrée.

23/2/16 : on avait attaqué une bande rivale qui nous
surveillait → on a tué les a-tan tue sauf un

par qui il nous aide. Resterait des pierres de

la forteresse où une créature blanche.

Tréma tombe évanouie en prenant un cristal, elle voit
une étoile explosée. En route vers la forteresse

vous finirez capturer et voler finalement

heureusement retrouvons leur plaque pour récupérer

notre bien

11/3/16 : Nous finissons d'attaquer en pleine nuit, dans
notre plaque dev. la forteresse que nous voulons

atteindre. En bordure des cristaux, la main du destin

voit des images sur des étoiles. Sentons enfin
de la forteresse, rencontrons une étoile incarnée dans
un combatant surprenant relié à un trône de

cristal qui représenterait aussi une étoile. Il est le

avait absorbé l'énergie. Filhaire explore le

Tàneet Narmen tue le combattant, lorsque tous
les cristaux (à okresas) les étoiles se sont battues et
ont explosées en même temps et à la destruction le seul inspiré
survient à l'acquisition de l'énergie des 2

mais à devenir fous.

15/3/16: qd les 2 étoiles reviennent nous tombons inanimés à notre réveil sommes entourés de 9 → armés les nettoie en fuite - Nos barricades de la forteresse le temps de récupérer - Les gades raquant la mort du matériel de chaque personne sortent de Keresoa nous décidons de partir par la rivière.

qui traverse la Citadelle:

21/4/16: la déforestation de révers (responsable des perturbations) est partie à ~~la~~ Majdan. Décision d'aller la trouver En chemin trouvons des bruchers Zombies traqués

par le Baron de Némes, les villageois nous sau-

ventent leurs corps pour se venger ce la nuit,

29/4/16: sur la route tombons sur ~~une~~ une prison de Rodigos Noirs avec un cadavre et le gottent dans un Kain-^{re} les enterrent - Trouvons un monastère de Rodigos Noirs. dans lequel sommes invités à entrer ap avoir été surpris à espionner - Danyl: chapelier des espies nous reçoit avec le digne Dobri: le haut prodige étant mort, un vété va à fait [1] les 3 chapeliers - 3 chapeliers: - des espies, ^{Danyl} de la char et des démentes -

17/5/16: Dosto: combattant avec pièces de métal. prodige. vient nous prêter la forge. Fait des expériences sur des prisonniers - Mira nous emmène voir le chapelier des démentes: plantes traquées pour leur dépendre, creé des poisons - Kamen nous fait visiter chapitre

des espies → Vegelein on prodige avec œil noir magique avait un insipide de notre étoile.

le 31/5/16: prouvons un plan d'attaque du monastère à 6h du matin quand nt réuni de le clefhe faisons sauter un espion qui attend pour demande Devons donc les poursuivre de le monastère,

Les Gardiens

Quel magicien ne connaît pas le Codex Magica, cette oeuvre 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 débordement. Alors pourquoi un respect quasi religieux de ce Codex?

Ce sont les Gardiens, organisation séculaire qui épie en secret les fait et gestes des magiciens. Véritable 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 récalcitrant prenant les édits draconiques 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 châtements pour les récalcitrants. Les sorts spéciaux des gardiens. Enfin, des archetypes 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 pouvoir 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 ligués pour endiguer cette marée. Et c'est à la fin de l'hiver de cette année là que Malawi subit son premier revert et doit stopper son invasion.

652- La Pomyradie devient la Pomyrie. 10 ans de guerre ont repoussé les Zuls dans leur desert. 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 adverse. 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 guerilla et aux embuscades.

663- Quatre années de chasse. Les *Magiciens guerriers* sont exterminés en plus de quelques autres qui se sont trouvés où 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 châtements 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 s'étonnent 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 renaissent les gardiens. Dépositaire des volontés de Nanya 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. Chacune de ses cellules est isolée et Nanya donna à ses nouveaux Gardiens des pouvoirs et des sorts pour accomplir en toute discrétion leurs missions.



Le secret

Le secret est le maître mot de cette organisation. Depuis 1138 Ade, les Gardiens se retrouvent 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 contact 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 et sang.

Cette organisation peu nombreuse (800 membres à peu près) n'est pas aussi homogène qu'on voudrait le penser et surtout pas actuellement. Il y a souvent des frictions entre le conseil restreint et les cellules et entre le conseil restreint et le premier gardien. Les conflits entre le Premier gardien et les cellules ne sont pas rares 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 créée par Galtiar Vexor regroupe hommes et femmes dévoués à Nanya 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 Nanya qui a choisi son élu, actuellement Cymballine. Nanya est assez distante de cette organisation qui maintenant roule toute seule. Elle est, à 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 tutélaire, 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 choses et il semblerait que même le Codex Magica ne va pas échapper aux réformes.

Le conseil restreint, aide le Premier Gardien dans ses tâches. En principe les décisions sont concertées même si théoriquement, le conseil restreint n'est là 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'immiscer 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 certain nombre de professions que sont : les geoliers des rêves, les yeux de Nanya, les soldats d'Eeries et les Patriotes.

Ces différents groupes sont organisés puis définis par la suite.

Organigramme

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 permette aussi une vision plus large. Difficile de comparer l'expérience d'un dragon d'Ozyr avec un jeune voleur, mais les deux points de vues sont entenduent et, plus ou moins, respectés.

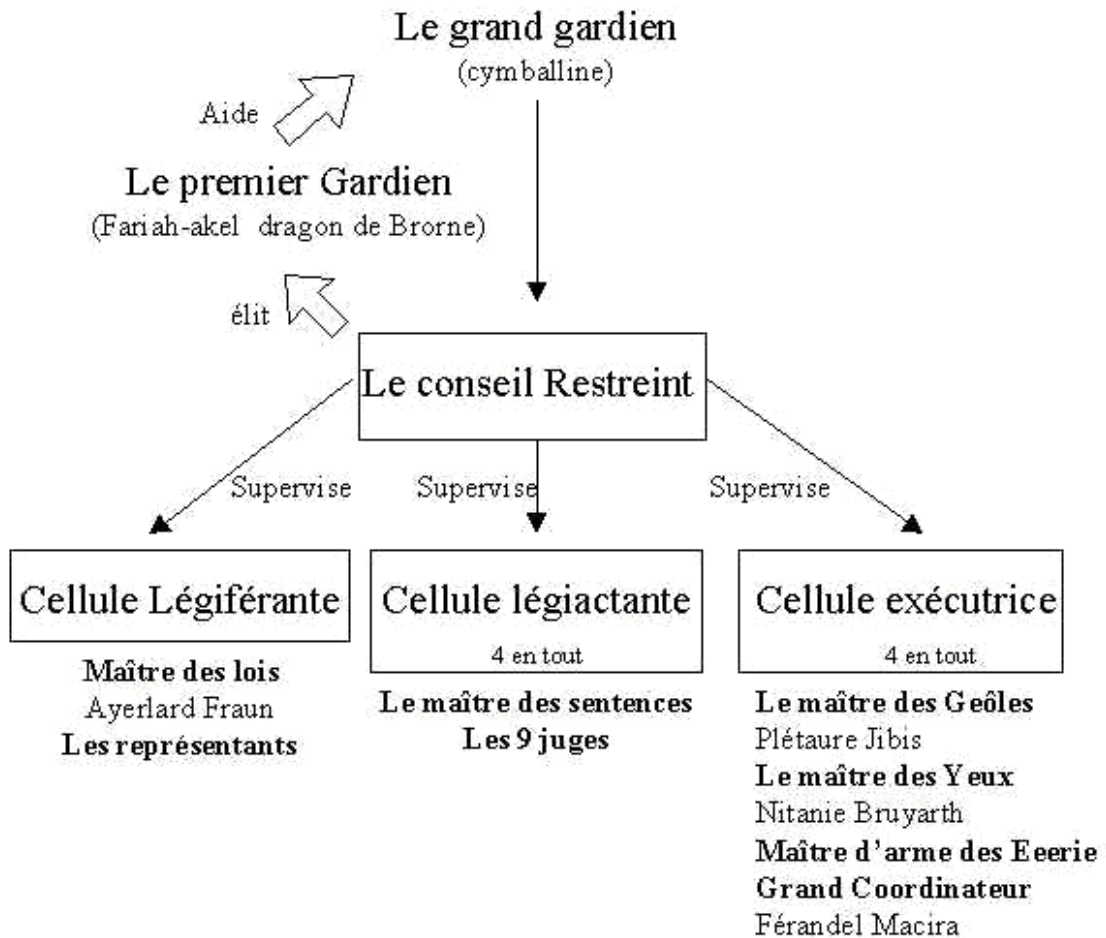
Recrues

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 illétre. Les sans caste forme une petite partie des effectifs mais ils sont souvent plus meritant 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

Nenya



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 gardien qui assure la complete fonction de Grand Gardien.

Le Premier Gardien

Trés 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 toute les decisions 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 membre ou la demission, il est rélu 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 a 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.

Questeurs

Les questeurs blancs sont en pleine concurrence avec les gardiens. Il sont la partie émergée 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 télescopage d'affaires mais Cymballine est la pour trancher.

Mais là ou les Gardiens prennent le pas sur les Questeurs blancs, c'est la possibilité d'action. Le Questeur Blancs, même s'ils est repecté et craind, 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.

L'Échec

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 represente les autres sphères.

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

Aujourd'hui, le conseil se compose de Esulk Ftijert, le Rêveur, Horock, le dragon des rêves, Cericelle Galiebo, la represantante de l'ecole des instinstifs, Barabos Yemith, de l'école des invocateurs et Parinieuf Flésandard, le sorcier. Fariah-akel est le Premier Gardien et le representant des 8 sphères. Nagash Sectralis est le mage de l'ombre le représentant de la neuvième sphère.

Les actios

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

La cellule légiférante s'occupe de créer les loi des magiciens qui sont dans le Codex Magica en interpretant les édits draconniques en fonction des situations. La cellule Legiactante qui juge les affaires qui lui sont parvenue et donne les sentences. La cellule Exécutante 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 draconniques. 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 a l'en contre de ces lois entraine immanquablement des represailles et ça depuis l'époque des mages guerriers.

Le maître des lois

Le maître des lois est désigné par le conseil restreint pour une duréede 9 ans, après cette période, il peut être réélu pour la même periode. C'est lui qui preside la session où sont délibéré 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 référé au Premier Gardien de ses décision.

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 voie des mages ont la même valeur que celles des dragons. Le maître des lois, lui ne vote pas, il ne prends note que des decision de la cellule.

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

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 sortient du droit chemin. Il en existe quatre repartit dans tout Kor. Bien sur en en 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 Nenyra. Autant dire que selon les dire de cet oeil, le jugement est partiale. Mais s'il y a faute, il faut chatier. 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 a l'avancement d'une personne. On est jamais rétrogradé de peur que la personne se retourne contre l'organisation.

L'insuffisance de discrétion est par contre une faute grave si ce n'est la plus grave. une personne découverte peut faire tomber une partie du reseau et mettre a 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 memoire avant de relacher 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 balbutiement de l'organisation, souleva le problème des distance immenses qui existaient et obligeaient les yeux de Nenyà à parcourir des milliers de kilomètres pour porter aux oreilles de la cellule legiactante les exsactions 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 résonance ou les yeux ne Nenyà peuvent "appeler" la cellule légiactante. Ces reseaux sont gardés secret pour éviter toute embuscade des magiciens non content d'avoir été chatié. 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 renouvelle leur mandat pas plus d'un an ou s'y consacre toute leur vie.

Lors de ses déplacements, les neufs membres écoutent les requêtent des yeux de Nenyà 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 rêves 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 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 rélu 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 accepter cette fonction sans vraiment la connaître. Il s'agit souvent de personnes prochent des lois dans leur domaines. Il peuvent rester autant de temps qu'ils le désirent et sont remplacés en cas de démission ou de décès.

Les neufs jugent se rassemblent et écoutent les rapports des yeux de Nenyà passablement trié par le maître des sentences. Ils discutent alors du sujet et terminent par un vote ouvert a 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 enquêtes et les gardiens des magiciens contraint à l'emprisonnement. Cette cellule est la plus importante en nombre. Il existe 1 grands conseil, une cellule légiférante, 4 cellules légiactante 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 répartie dans tout Kor en fonction de la démographie. Etant une organisation semi secrète, elle agit dans l'ombre et ne se réuni que très rarement.

Les géoliers des rêves sont regroupés en majorité à Onyr tandis que les yeux de Nenyà 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 habitué aux Eeries. Ils reçoivent de leur doyen une formation pour accomplir leur mission après avoir été "testé" dans le monde des rêves.

Ce sont eux qui entretiennent la prison des rêves ou 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 endormie et le rôle des Geoliers et de comprendre les causes qui ont mené le magicien a ces extrémités. Les geoliers 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 represive, lui qui est partisans des avertissemnts plutot que des peines lourde.

Fariah-Akel essayait 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 évacion. 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 epoque 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 inportant, juste avant la discretion.

Ils s'agit d'hommes ou de femmes qui suivent les préceptent de Nenya mais qui ne sont pas forcément magicien. Il y a quelques combattants, des voyageurs, des érudits et quelques protecteurs. La majorité sont quand même des magiciens qui apprennent beaucoup de sorts de proctection, 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 prevenu par les patriotes des rêves. ils ont pour but de trouver qui se cache derrière tel ou tel événement extraodinaire et une fois qu'ils ont trouvé un supect, 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 sont rapport direct mais ne connait pas le resultat de jugement qui sera communiqué qu'aux soldats d'éeries.

Le maître des yeux

C'est lui qui a le rôle honorifique de contrôler tout les yeux de Nenya. En pratique, il distribue les mission aux yeux de Nenya et contacte les cellules legiactantes pour leur parvenir les resultats des enquêtes. Il arrive, qu'il parte lui même sur une enquête si celle-ci est très délicate ou très dangeureuse. Il reçoit les informations des patriotes et choisi le yeux les plus expérimenté 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 prèfèrent de loin partir en mission qu'assurer les fonctions administratives. il est arrivé plusieurs fois que la cellule legiactante se trouve sans affaires a 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 tout les membres de castes en général. Mais devant l'aversion de Nenya vis a vis de Brorne et de Kroyn, ces deux castes sont les moins représenté. Les jeunes postulants sont souvent d'abord des patriotes ou des fervants défenseurs des interêts de Nenya. Si vous désirez inclure un de vos joueur dans cete 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 exécutants des sentences. Ils traquent leur proie jusque dans leur plus profond retranchement. Ils ne lâchent jamais prises et sont sans scrupules. Ils sont les instruments de la cellule légiactante. Formé 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 où les cellules n'étaient pas cloisonnées..

Le maître d'arme des Eeries.

C'est lui qui reçoit tous les jugements énoncés par les cellules Légiactantes. 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'éeries et des novices qui s'entraînent sous ses ordres. En général, les novices travaillent au début comme greffier ou font de menus travaux. Puis le maître d'armes les envoie avec des soldats pour qu'ils apprennent leur métier.

Une nouvelle carrière: Soldat des éeries

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 Nénia. Le plus simple est 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 parti 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 Nénia qui envoie des Yeux de Nénia pour enquêter. Tout le monde peut faire parti 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 apprend 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 cloisonnés pour éviter de démanteler toute 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 Nanya.

Le Grand coordinateur des patriotes.

Le coordinateur est un homme ou une femme qui se trouve en principe juste avant le maître des yeux de Nanya mais son rôle pratique est différent. En effet, il délivre ses transmissions de missives à ses subalternes qui transmettent au maître des Yeux de Nanya 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 Nanya 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 ou la femme devra avertir une personne de la ville devant tout événement insolite.

Actuellement, le grand Coordinateur est Ferandel Macira, un Joueur de Kar qui parcourt tout Kor pour son propre compte mais aussi pour le recrutement. En jouant, il arrive, comme il dit, à 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 oeuvrent pour l'ordre et c'est tout ce qu'ils savent. Ils connaissent même pas le nom de Gardien, même s'ils en sont. A leur échelle, ils n'ont qu'à 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: Sentinelle 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'utiliseras pas ta magie pour terrasser ton ennemi.
- Art2:** Tu te devras d'aider les faibles.
- Art3:** Tu n'utiliseras pas la magie ou la vie foisonne.
- Art4:** Tu n'amenageras 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 modifiera l'équilibre naturel.
- Art8:** Tu n'invoques pas de créatures corrompues.

- Art9:** Tu ne destabilisera pas la société humaine.
Art10: Tu ne commetras 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 consomme 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 les 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 magique" 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'Amnesie

Les magiciens qui abusent d'un sort sont souvent châtiés par cette sentence. Des gardiens Psychanotes 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 paranoïaques ou conscients de leurs erreurs.

Le Desert.

Il s'agit d'une variante de la geole. La durée est seulement augmentée en semaines voire 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+1NR 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 consomme 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 concentre. 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 auréolée 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+15NR jours et elle n'est visible que par les personnes qui pratiquent la magie.

Sort: Amnesie 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 geoliers sont 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 magiciens les plus âgés et les plus expérimentés, 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 donnée 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 comptent leur vie et leurs points de vue. Avec l'âge, il est moins intrusif que dans sa prime jeunesse, et il est plus compliant avec certains enfermés en leur apportant quelques douceurs du dehors.

Les yeux de Nanya

▫ Les yeux de Nanya possèdent 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". À 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'années, il a rapidement embrassé la caste 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 a souvent l'habitude de tout interpréter contre sa proie.

Le soldat d'Eerie

▫ Véritable main divine, c'est lui qui applique les sentences de la cellule Légiactante. Il est aidé dans sa quête par les "yeux de Nanya" 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 semblent utiles. Cette spécialisation permet une efficacité redoutable mais aussi un cloisonnement des cellules actives évitant tous dérapages, puisque tout le monde a besoin des autres maillons de la chaîne.

▫ MINIAN BRELIST: Femme de 35 ans, cela fait 10 ans qu'elle 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 l'ont remarquée par les gardiens qui l'enrôlèrent. Cheveux courts et blonds, elle porte l'uniforme militaire des protecteurs. Tout dévouée à sa mission, celle qui essaierait 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, à 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. À côté de cela, c'est un coureur de jupon et un joueur fini. Il n'existe pas une auberge dans tout Kor, ou il ne doit pas de l'argent



Idées de scénarii

Qui vole une Gemme

Une jeune femme meurt 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 Nanya 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 reventes de gemmes qu'il vole par portail. Le coffret comprend un liasse 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 orthodoxes. Coïncidence, 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'années 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. À vos joueurs d'aider le Gardien à retourner à son point de chute. Arrangez vous pour que le Gardien paraisse 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"