

PROPHECY

Le Sang Noir
de Moryagorn



Une aide de jeu officielle pour Prophecy (c), réalisée par le Tertre du Golem

Textes: Antoine Clermond, Thomas Féron, Marc Sautriot

Illustrations: Aleksy Briclot, Thierry Masson, Anne Rouvin, Thomas Labourot,
Franck Poterlot, Vincent Trannoy, avec leurs aimables autorisations

Maquette: Thomas Féron

Cette aide de jeu est destinée à répondre à de nombreuses questions fréquemment posées sur la FAQ à propos de la sagianor, aussi dénommée Sang Noir de Moryagorn.

Plutôt que d'attendre de nombreux mois avant de traiter ce sujet dans une extension adéquate, nous avons décidé de compiler nos notes, nos réponses aux questions et nos interprétations sous la forme d'un (petit) fascicule mis à votre disposition. Espérons que ces informations répondront à vos attentes.

L'équipe Prophecy, Décembre 2003



Le Sang Noir de Moryagorn

Huile minérale noirâtre, le Sang Noir de Moryagorn est également connu sous le nom de sagianor. C'est un fluide visqueux et sombre, aux reflets irisés si on le regarde selon divers angles. Sa nature en elle-même est sujette à de nombreuses discussions, mais c'est surtout son extrême diversité d'application qui a créé sa légende. Car la sagianor possède de multiples applications, et sa rareté en fait un bien recherché par de nombreuses castes, nations ou factions de Kor.

Origines de la sagianor

Depuis la nuit des temps, le Sang de Moryagorn a toujours été répandu sur Kor. Diverses légendes existent sur la raison réelle de son existence en surface. Un ancien chant de pêcheurs de sagianor apporte une certaine vision de la création de l'huile sacrée.

Une autre légende populaire, existant sous diverses formes et variantes, prête à Kalimsshar l'origine du Sang Noir. Lorsque Moryagorn donna naissance au Héraut de la Fatalité, il avait vu grandir en son sein l'être de ténèbres, de doutes et de peur qui devait devenir le Neuvième Dragon. Il l'avait contenu, gardé en lui, au mépris même de son existence pour ne pas lancer sur le monde cette « chose ». Mais avec le temps pour allié, Kalimsshar rongea

Moryagorn de l'intérieur et finit par s'extirper du corps de l'Être Primordial. Jaillissant du flanc déchiré de Moryagorn dans une gerbe de sang élémentaire, il creva l'abcès qui l'avait nourri durant des siècles. Cette blessure ne s'est jamais refermée, et certains pensent encore que le Sang Noir de Moryagorn est le reste de la gangrène qui dévore l'Être Monde de l'intérieur. Bon nombre de théories découlent de cette légende, parfois très étayée et qui pourrait bien receler un fond de vérité.

En Kali, cette légende existe sous la forme d'une pièce de théâtre très complexe et philosophique, jouée devant les nobles et les Morts nadjaris. Kalimsshar serait le signe de la Mort inéluctable de toute chose et aurait blessé à mort l'Être Monde le jour de sa naissance. L'agonie de Moryagorn devrait alors durer des milliers d'années.

En Nésora, cette légende a donné lieu à de nombreuses spéculations scientifiques : Moryagorn pourrait, s'il est bien un être vivant, être dévoré par une maladie pourrissante et le Sang Noir serait un pus s'écoulant au fil des siècles de sa blessure béante. Car le fait de considérer Moryagorn comme un être vivant est encore répandu chez les nésoriens et les humanistes, et le fait de le voir mourir est une inéluctable évolution. L'Humanité deviendrait alors la race dominante de Kor, vivant sur le corps pétrifié et minéral de Moryagorn, comme les algues poussent sur les carapaces de crustacés marins, qu'ils soient vivants ou morts.

En Pomyrie, dans les plus hautes sphères érudites et magiciennes (où la sagianor a été étudiée depuis des siècles), on pense que le Sang Noir pourrait être lié au Fléau. Tout comme des plaques noirâtres et des écoulements ichoreux sont le signe de cette affection magique, le Sang Noir pourrait être le signe de la contagion de l'Être Monde. Certains érudits, prenant même le problème à l'envers, avanceraient le fait que le Fléau serait originaire de Moryagorn et que la contagion aurait débuté il y a des siècles par les premières utilisations de la sagianor... Ces théories sont discutées très sérieusement, bien qu'en toile de fond, le fait de se priver de la sagianor sous un prétexte de contagion serait d'ores et déjà inutile, vu que l'épidémie existe depuis des années et ne semble pas s'étendre mathématiquement comme une infection habituelle (nécrose, fièvre des mers).

*Oncques l'Être Primordial eut la pensée de donner vie.
Et la vie qu'il désirait créer devait prendre naissance dans la Matière.
Et Matière n'était que les fragments de l'Oeuf Primordial et son propre corps.
Alors Moryagorn saisit une écaille de son flanc et l'arracha.
De son cri naquit le Verbe et du Verbe émergea la puissance.
La puissance se figea autour de l'écaille et lui donna forme et existence.
Alors Brorne ouvrit son œil de diamant sur le corps de son Père.
Mais le flanc de l'Être Primordial saignait, et son sang ardent fumait et grésillait au contact du Néant.
Mais pour ne pas inquiéter sa création, l'Être Monde cacha sa blessure à son descendant.
Jamais Moryagorn ne révéla à Brorne sa blessure, car elle ne pouvait lui nuire.
Ainsi le Sang de l'Être Monde fut répandu. »*

Ancien poème des pêcheurs de sagianor

Extraction de la sagianor

Contraintes physiques de la sagianor

La sagianor possède des propriétés physiques déroutantes (pour les Humanistes surtout), car elle peut changer d'état, de masse ou de consistance selon les conditions.

En **mer**, elle est molle et visqueuse, et sa densité est à peu près celle de l'eau (+/- 1 kilo pour un litre), mais à l'air libre, sa masse (mais pas son volume) décuple largement, atteignant quinze fois son origine en quelques secondes. Ainsi, une poignée de sagianor remontée par un pêcheur va peser une centaine de grammes, mais au moment de la passer au ramasseur, elle fera déjà plus d'un kilo. Dans le cas des nappes dérivantes, qui contiennent plusieurs kilos de sagianor marine, le poids à hisser hors de l'eau est de plusieurs dizaines de kilos... La conserver en eau de mer est inutile, et ne ralentit la prise de masse que de quelques heures.

Dans l'**eau douce**, la sagianor prend des reflets bleutés à violet foncé, selon la pureté de l'eau. Elle a alors la consistance du sable mouillé, granuleuse, mais conservant une homogénéité. Bien plus lourde que l'eau, elle forme un culot compact au fond du récipient.

Exposé à la **chaleur** (eau bouillante, proche d'un feu, température désertique), la sagianor devient de plus en plus solide jusqu'à former une poudre cristalline orange très foncé. Son poids reste toujours très élevé. La sagianor ne brûle pas, quel que soit le feu auquel on la soumet. Lancée dans une forge ardente, elle forme simplement des paillettes qui se mêlent aux cendres, tout en altérant la chaleur du feu (cf. l'Acier).

Au **froid**, la sagianor passe à l'état gazeux, se dissolvant en lourdes vapeurs bleu-vert. D'après les observations, c'est lorsque l'eau gèle que la sagianor se vaporise. Lancer un glaçon dans la sagianor produit le même effet qu'un charbon ardent dans un pot d'eau : une épaisse vapeur s'échappe en sifflant. Sous cette forme, la sagianor peut être respirée et constitue un élément alchimique recherché. Respirer la sagianor pure est presque toujours mortel et ne se pratique pas (cf. Potions).

Enfin, la sagianor est sensible aux **courants élémentaires** qui baignent le corps de l'Etre Primordial. Selon les courants et leur intensité, son état peut varier. Le tableau ci-dessous résume les réactions de la sagianor, mais demande

de posséder Connaissance de la magie en Expert ou une Spécialisation d'Alchimie (Sagianor) pour être bien connu. Le Mj est libre de révéler l'un ou l'autre état au cours d'un scénario, mais les connaître tous demande impérativement une de ces Compétences. Ces états sont toutefois rares : il faut croiser un courant magique puissant, se trouver dans une Eérie ou confronter la sagianor directement à l'élément pour observer le changement (temporaire et réversible).

Les gisements de sagianor

La seule source permanente de sagianor se trouve au large de Griff, sous la forme d'un gisement marin qui fait résurgence. Il s'en écoule des plaques luisantes flottant entre deux eaux, parfois larges d'une à deux coudées. Il est arrivé de trouver quelques rares gisements dans le Désert zûl (le scénario « le Sang de Kezyr » en présente un), dans la Griff, mais ces sources se sont toujours tariées... De nos jours, la seule source durable est à Griff, bien qu'un gisement discret existe dans les glaces du Sud.

Le gisement des glaces

Situé dans la pointe gelée de l'extrême sud de Kor, ce gisement occasionnel a été découvert il y a une douzaine d'années et recèle des ressources de sagianor qui devraient durer encore une vingtaine d'années. Il n'est pas vraiment secret, mais si difficile d'accès et peu connu que cela ne change pas grand chose. Localisé par la Guilde Noire (cf. ci-après), il en est la propriété exclusive. Là-bas, la Guilde exploite et purifie la sagianor avant de la mettre en circulation dans Kor. Pour le situer plus exactement, il se trouve quasiment à mi-chemin entre la cité galyr de Keyral et le Collège du Feu et de la Glace, cette citadelle perchée près d'un volcan de cette péninsule. En fait, seuls les meilleurs voyageurs galyrs, les membres de la Guilde Noire et les résidents du Collège en connaissent l'existence.

Ce gisement héberge en permanence une trentaine de personnes : deux responsables, Iktor Pied-Bot (alchimiste III°), et Ivanise Ofbur (commerçante II°) ; une demi-douzaine de gardes sous les ordres de Mado Volkoff (protecteur III°) et des mineurs spécialisés dans l'extraction de gaz. Leurs baraquements excavés dans les profondeurs des glaciers affleurent à peine les étendues glacées et ressemblent à des congères pour un œil non averti. Les températures ne dépassent jamais -20°C et seule la magie, omniprésente, permet aux hommes de survivre dans de telles conditions. En effet, certains des derniers mages

La sagianor au sein des courants élémentaires

	Etat naturel	Pierre	Feu	Océans	Métal	Nature	Rêve	Cités	Vents	Fatalité
Consistance	huile épaisse	cristalline	paillettes	huileuse	poudreuse	critalline	vaporeux	huileuse	filandreux	liquide
Couleur	noir iridescent	brun clair	orange terne	noir brillant	argent mat	doré	rouge carmin	gris perle/blanc	gris	bleu/vert
Etat	liquide	solide	solide	liquide	solide	liquide	gazeux	liquide	gazeux	alcool volatil
Odeur	poivrée	camphrée	cannelle	suie grasse	aucune	humus	pomme aigre	miel	menthe verte	fruitée
Notes	densité élevée	incassable, se travaille au diamant ou à l'acier	luminescence légère	état natif, densité réduite	finesse extrême de la poudre (talc)	phosproescent	agité de remous permanents	naturellement tiède	glacé au toucher	effervescent, translucide

ingénieurs de Kor survivent ici, à l'écart de tout, exerçant leur art décrié pour le compte de la Guilde. Quasiment otages, ils sont protégés par la bienveillance de Polijert Ut (le Maître alchimiste de la Guilde), qui leur a clairement fait comprendre que leur survie ne tenait qu'au fil de leur inventivité. C'est ainsi qu'ils ont créé des tenues enchantées et chauffantes, des masques résistant au gel et à la réverbération ou encore des lampes alchimiques créant de la lumière sans chaleur afin de ne pas altérer les glaces ou attirer les prédateurs. Une seule expédition venant discrètement du monde civilisé les ravitaille pour l'année, au moment le plus chaud, pendant le du Cycle du soleil.

Les gisements se trouvent dans des galeries profondes creusées dans les glaces. Un froid élémentaire règne dans ces galeries d'un bleu profond. Seul un œil de mineur professionnel peut déceler les poches bleu-vert de sagianor, gazeuse à ces températures. Tous les mineurs revêtent une tenue rigide constituée de peau de phoque tannée, de plusieurs couches de fourrures internes, enchantée pour garantir son étanchéité, sa souplesse et sa rigidité. En effet, en plus du froid, les cavités recèlent de nombreux dangers, comme des lichens dévorant les chairs se développant sur toute matière émettant de la chaleur, des Sklads autarciques, des lamproies de cristal ou encore des esprits de cauchemar, rares créatures immatérielles capables d'exister dans ce froid.

Les mineurs récupèrent le gaz dans des outres spéciales garnies de becs mécaniques perforateurs. Ils creusent les galeries à l'aide de machines mécaniques chauffées magiquement (des artefacts quasi-interdits conçus par les mages-ingénieurs) jusqu'à apercevoir une poche de sagianor, qu'ils se gardent bien de percer. À ce moment, ils tentent d'en dégager l'aspect à coup de pioche, puis de piolets ensorcelés par le feu. Une fois la poche suffisamment dégagée, ils la percent avec le bec de leurs outres, pour en récupérer le gaz. Une poche percée par accident provoque en général une fuite de gaz, et l'impossibilité de récupérer cette sagianor, qui s'enfuit en coulant au sol des galeries jusqu'à disparaître dans les profondeurs terrestres par des fissures ou des crevasses.

Le Gisement de Griff

Dans la baie de la cité indépendante, des barges de bois, des amas de planches et des barques amarrées ont formé un véritable îlot flottant. Long de plusieurs centaines de mètres, irrégulier dans sa forme, le Gisement est une ville dans la ville. Il est la propriété de multiples artisans, commerçants et indépendants qui s'entassent dans ce bidonville flottant pour récupérer quelques gouttes de la précieuse substance. La Cité est présente au Gisement, mais ne possède en fait aucune structure d'exploitation. Elle se contente de vendre des patentes et de collecter des impôts auprès des gens qui travaillent là. Car la Cité de Griff fait valoir un droit prééminent sur la sagianor : elle possède le gisement, et tire des ressources de l'exploitation du Sang Noir en autorisant contre monnaie sonnante le droit de ramassage, en plus d'une part sur les revenus. La Cité possède un bague sur le Gisement, et y concentre ses quelques bureaux de compte où sont détachés des scribes érudits malchanceux (les comptables sont à terre, loin de la saleté, de l'odeur et du bruit). Dans ce bague, les prisonniers sont loués à la journée aux ramasseurs de sagianor. Leur mise à prix est également une source de revenu pour la cité, car seul le bague de Griff peut proposer du personnel sur le Gisement.

Le ramassage de la sagianor s'effectue en mer, et il faut attraper les gouttelettes, les nappes et les plaques de sagianor qui dérivent en surface ou sous l'eau. Les ramasseurs travaillent donc avec des fourches, des épauettes de bronze tissé, des gants ou à mains nues. Il faut souvent nager pour aller chercher les morceaux, et la concurrence est féroce dans la pénombre sous marine. Régulièrement, des pêcheurs de sagianor sont retrouvés éventrés, noyés ou flottant inertes vidés de leur sang par des blessures au poignard. Officiellement, les plongeurs ne doivent pas se battre ou porter d'armes. Dans les faits, pas mal de plongeurs cachent des coutelas ou se trouvent une arme une fois sous l'eau. Au dessus des nageurs (prisonniers ou non), des ramasseurs arpentent les planches, passerelles et cordes tendues entre les composantes du Gisement. Portant des récipients, ils récupèrent la sagianor



Au détour d'un chemin...

Dans les Terres Galys, au plus fort du Cycle du soleil, les PJs sont embauchés par un marchand pour retrouver la trace d'une expédition vers les glaces extrêmes. Sur la banquise, ils retrouvent cette caravane dont tous les membres (animaux et hommes) ont été enveloppés de glace. Après quelques observations, il semble qu'une sorte de lichen les ait tous recouverts et étouffés, avant que la glace ne finisse le travail. Sur le chemin du retour, une tempête élémentaire frappe les PJs... tous pensent vivre leurs derniers instants, puis se réveillent dans le Collège du Feu et de la Glace : des élèves-mages en expédition de survie, encadrés par des Élus, les ont découverts et ramenés en sécurité. Ils en ont aussi profité pour les soigner du lichen qui commençait à couvrir leur corps... Mis au courant du danger que présentent les lichens, les directeurs du Collège demandent aux PJs d'aller régler le problème au sein du gisement des glaces (en leur confiant du matériel et des antidotes contre le lichen et peut-être quelques compagnons). Sur place, les PJs et leurs éventuels compagnons ne découvrent que des morts, et une symbiose contre nature entre le lichen et la sagianor. Un alchimiste de l'équipe a fait quelques expériences folles, et toutes ces créations ne sont pas encore mortes... D'ailleurs, où est le cœur de cette nouvelle création ?

Ce scénario peut impliquer l'abandon de l'exploitation de ce gisement de sagianor, la découverte de formes de vie magiquement altérées (et enfrenant donc le Troisième Edit draconique) ou le début d'une situation tendue entre les mages et la Guilde Noire. Les personnages devront donc d'abord gérer une situation de crise dans un gisement isolé, glacial, transformé en morgue géante et peuplée de cadavres moisissants, mais ensuite décider des informations à rapporter à la Guilde Noire, ce qui peut impliquer un second volet extrêmement politique à Griff.

de leurs pêcheurs, leur permettant de retourner au plus vite en plongée. Le travail de ramasseur est moins difficile que celui des pêcheurs (qui est épuisant et demande parfois de nager des heures sans s'arrêter), mais demande de la ruse, de l'agilité et du bagout. En effet, pour suivre un pêcheur, il faut parfois traverser la passerelle ou utiliser une corde à nœud d'un autre exploitant, ce qui oblige à savoir courir, négocier un droit de passage (rapidement et pas trop cher) ou à se battre (ou en imposer assez) pour passer gratuitement. Certains ramasseurs utilisent leurs propres grappins et cordes, misant tout sur l'agilité, d'autres cultivent une musculature hypertrophiée et un regard sombre pour éviter de payer. Chacun son style...

Une fois ramassée, la sagianor est remise chez l'exploitant, sous bonne garde en général. Les vols sont courants, ce qui stimule la location de mercenaires et de protecteurs pour veiller sur les précieuses fioles. La milice du Gisement est constituée de rebuts, corrompus et inefficaces, souvent nommés là par punition. La Cité ne garantit pas la sécurité du Gisement : la patente donne le droit d'y travailler, mais pas de réclamer (les contestataires sont bannis *manu militari*).

Le commerce de la sagianor

Par la suite, la sagianor est vendue par l'exploitant à la Guilde Noire, qui possède à Griff et dans tout Kor le droit exclusif de racheter la sagianor, de la traiter et de la revendre aux commerçants et artisans souhaitant en faire commerce ou usage. En échange de ces privilèges (défendus par les diplomates de la Guilde aux quatre coins de Kor et au sein même de la caste), la Guilde ne procède pas aux ventes de détail et doit veiller à la stabilité du prix et au libre accès des revendeurs à la sagianor. Celle-ci est ainsi certifiée et purifiée (si besoin). Parfois certains exploitants écoulent eux-mêmes, et au détail, une partie de leur récolte bien que ce soit interdit. Ils alimentent ainsi un marché parallèle et une contrebande féroce que la Guilde voudrait



éradiquer, mais que la caste des commerçants a toujours veillé (via ses Parias) à ne pas asphyxier afin de conserver à ce marché une certaine vigueur.

Car la caste des commerçants est présente à Griff, et le Gisement est l'un de ses terrains d'influence (bien que disputé aux artisans). Les exploitants, les marchands et les pêcheurs indépendants répondent de leurs actes devant la caste : devant les Parias pour les pots de vin, l'embauche de personnel douteux ou l'élimination d'un concurrent, devant les commerçants et négociants de la Guilde Noire en ce qui concerne la revente. Depuis toujours, la caste veille à ce que le monopole de la Guilde soit aiguillonné par un peu de contrebande, jouant du muselage de ces trafiquants contre des concessions ou une influence accrue aux dépens des artisans. Dans cette situation, le marché de la sagianor est concurrentiel dans sa vente au détail, mais aussi dans son exploitation. Dans ce panier de crabes poisseux, dangereux et sordide, tout est fait pour maintenir une tradition de concurrence, de copinage, de corruption, d'apparente cohésion et de coups bas "pas trop abjects".

La Guilde Noire

Officiellement connue chez les érudits et les commerçants en tant que guilde, l'organisation qui s'occupe du commerce de la sagianor a bien plus l'allure d'une secte. En dépit de son nom équivoque, la Guilde Noire est respectée et honorable. Personne n'aurait l'idée de la critiquer ou d'émettre des doutes sur ses croyances, son nom étant illustre depuis des siècles.

Une centaine de personnes à peine font partie de cette secte, réparties comme suit sous la direction de trois notables :

- **Erthus Iolidès** (Artisan alchimiste IV°/ Commerçant honoraire II°) est le Maître de Guilde. C'est un homme solide à l'air sombre mais aux yeux illuminés. Il ne revêt que des tenues noires assez amples qui dissimulent ses mouvements. Il connaît plusieurs Sphères de magie mais n'en utilise jamais aucune, devant témoins en tout cas (il consomme de la sagianne, cf. Potions).

- **Trisha Neff Terr** (Commerçante Marchande IV°) est la Première Scribe de la Guilde Noire et s'occupe de la comptabilité et des tractations. Cette petite femme semble aussi vieille que le temps, tant les rides et les taches de vieillesse gommant son visage et ses mains, et tant son dos est voûté à force de se pencher sur les écritoires. Par contre, son esprit et ses sens restent aussi aiguisés que la lame d'un assassin kalishite.

- **Polijert Ut** est le Maître Alchimiste de la Guilde. Cet Artisan (Alchimiste IV°, mage honoraire II°) porte avec fierté les insignes de sa caste, coulés dans un état fluctuant de sagianor que personne d'autre ne sait obtenir. Scientifique-magicien dans l'âme (il a été l'un des derniers soutiens des mages-ingénieurs avant leur dissolution), il ne cesse de découvrir de nouvelles applications au Sang Noir de Moryagorn, dont moins d'un dixième sont sorties de son laboratoire, dont tout le monde ignore d'ailleurs la localisation. Serait-il dissimulé dans quelque Eerie secrète ?

Ces trois personnes vivent en permanence à Griff, dans les locaux de la Guilde, modestes en taille mais riches en termes de mobilier. Ils se situent dans la couronne intérieure de Griff, dans une tour de trois étages, faisant face au port. Des caves étendues, soigneusement protégées et gardées,

accueillent les laboratoires et réserves de la guilde ; le rez-de-chaussée accueille les acheteurs spécialisés ; les trois étages hébergent les trois maîtres de la Guilde Noire. Tous les transports entre les caves et le rez-de-chaussée se font par magie (des serviteurs invoqués ouvrent de minuscules passages élémentaires), afin d'éviter les cambriolages ou les vols. Au total, la tour de la Guilde accueille une cinquantaine de personnes : les dirigeants, une demi-douzaine d'assistants alchimistes, une bonne dizaine de scribes gérant les intérêts et les messages, deux marchands au contact des acheteurs et près d'une trentaine de gardes d'élite. Ces gens, grassement payés, disposent souvent de dons magiques et font l'objet de discrètes surveillances de la part d'espions secrètement appointés par les trois Maîtres.

Au travers de Kor, le reste de la Guilde se compose d'une trentaine d'artisans ou érudits (tous alchimistes) et d'une cinquantaine de commerçants, qui se chargent du négoce et défendent leurs droits exclusifs auprès des cours locales. Spécialistes dans leur domaine, ils possèdent souvent des comptoirs réputés dans les grandes Cités Draconiques, mais quelques-uns sont itinérants, spécialisés quant à eux dans la découverte ou l'exploitation de gisements temporaires.

Dans chaque comptoir, ces quelques membres de la Guilde sont secondés par un personnel parfois nombreux, mais aux responsabilités limitées. De plus, ils engagent toujours de nombreux gardiens et gardes du corps pour protéger leurs intérêts. Les comptoirs les plus importants, comptant de trois à cinq membres répartis entre alchimistes et marchands, sont installés à Yris, Onyr, Dungard et Kali. Les comptoirs moins importants, ne comptant que deux ou trois membres, sont situés à Kern, Oforia et Temeth. Le reste parcourt les routes ou gère les autres rares gisements (qui sont souvent secrets).

Conformément aux accords ancestraux, les comptoirs se consacrent à l'importation et à la revente de sagianor à destination des artisans ou des commerçants de Clés magiques. Les ventes de détail sont normalement interdites, sauf quand le client demande des produits très complexes ou qu'il dispose de relations privilégiées avec la Guilde (Ex : Faveur politique). Si le transport, le négoce « de gros » (bien que les volumes soient réduits) et

l'authentification sont l'apanage de la Guilde Noire, la vente au détail comme la collecte, sont des marchés concurrentiels sur lesquels veille la caste des Commerçants.

Vu le prix de la sagianor, la Guilde Noire, bien que toute petite, possède donc des coffres très bien remplis. Elle a ainsi la possibilité d'engager les meilleurs gardes du corps (qu'ils soient issus des rangs des protecteurs ou des combattants) ou les meilleurs voyageurs-explorateurs pour les envoyer à la recherche de nouveaux gisements. Leur silence autant que leur compétence se paient au prix fort.

La Guilde Noire présente de grands intérêts à la fois pour la caste des artisans et celle des commerçants. Toutes deux se confrontent dans les coulisses afin de l'influencer le plus possible en vue d'en tirer les plus grands bénéfices. Cette guerre d'influence secrète ne concerne qu'une vingtaine de personnes, mais provoque des morts régulières depuis plusieurs siècles (environ une tous les cinq ans, parfois plus quand meurt un des maîtres de la Guilde). Les autres castes, qui n'ont que le rôle de consommateurs passifs, se contentent d'assister à ces passades meurtrières tout en tentant de tirer leur épingle du jeu pour profiter ensuite de meilleurs tarifs.

Quantités, personnes et rentabilité

La sagianor est exploitée dans des quantités infimes. Les paquets dérivants font rarement plus d'une paume, les nappes flottantes sont rares, et la sagianor est si lourde à l'air libre que son extraction est délicate (il n'est pas rare qu'un paquet retombe de tout son poids dans l'eau, coulant un bon moment avant de reprendre sa densité marine). La sagianor se mesure en volume, en louchées pour être précis (techniquement, une louchée fait 50 ml et contient 750 g de sagianor). Par jour, il est rare d'en extraire plus d'une dizaine de mesures par exploitant, bien qu'avec une bonne équipe de pêcheurs et de ramasseurs, il soit possible d'en collecter plusieurs dizaines.

Le Gisement compte entre cinq cents et deux mille habitants, bien que personne n'y ait de logis, qu'il n'y existe pas de maisons, d'auberges ou de commerces : ceux qui y couchent dorment dans des coins secs sous une couverture. Environ un tiers d'entre eux sont des prisonniers (le chiffre varie selon la criminalité), un tiers des pêcheurs indépendants, et le dernier tiers rassemble les exploitants nantis, les scribes, les gardes de Griff et les quelques artisans du Gisement (menuisiers, cordeliers...).

Il n'existe pas vraiment de manouvriers indépendants sur le Gisement, tous sont employés et payés par l'un ou l'autre exploitant. La seule variable dans la main d'œuvre, c'est la bourse aux bagnards : tous les matins, elle attribue aux enchères les condamnés. Le soir, ils réintègrent le baigne pour la nuit (s'évader est peu probable, le Gisement étant loin de la côte et surveillé par magie). Certains bagnards, reconnus pour leur savoir faire, s'arrachent littéralement tous les matins. Hors de ces enchères, il n'y a pas de mouvements de personnel. Les meilleurs pêcheurs sont payés à prix d'or par les exploitants, touchant parfois des sommes importantes pour ce travail ingrat.

Car être pêcheur de sagianor n'est pas une vocation ou un métier attrayant : bien peu de pêcheurs survivent plus de cinq ans et les rares qui tiennent plus de dix ans deviennent



Les tueurs

Pour conserver leurs secrets et s'assurer de leur monopole, les maîtres de la Guilde Noire emploient discrètement des assassins kalishites, de préférence des membres du Culte du Crépuscule, ces combattants noirs qui se sont séparés de leur visage pour le recouvrir d'une flaque d'Ombre. (cf. Les Secrets de Kalimsshar, p. 90). Bien que fatalistes dans l'âme, ces assassins sont dévoués à leurs employeurs, qui les paient au contrat et sans discuter, de la manière qu'ils désirent (argent, matériel, drogues, magie, ou vierges...). Outre ces rémunérations, il n'est pas impossible que les Maîtres de la Guilde vendent des quantités importantes de sagianor aux maîtres du Culte, car la sagianor interviendrait dans le rituel du Visage d'ombre. Sans être fatalistes ou corrompus, les maîtres de la Guilde ne refusent aucun débouché. De plus, ces assassins ne posent pas de questions et accomplissent leurs missions avec une discrétion et une efficacité exemplaire. Ils savent que l'échec n'est pas envisageable.

exploitants et ne plongent plus. C'est un travail pénible, dangereux, où les prédateurs marins, les maladies, les rixes sous-marines et les noyades renouvellent presque tous les deux ans la population du Gisement. Bien souvent, ce sont des désespérés qui deviennent plongeurs de sagianor, acculés à ce travail ingrat par besoin d'argent. De plus, les pêcheurs sont des sans-caste, même pas reconnus par la caste des artisans. Seuls les exploitants sont citoyens, et possèdent des droits plus étendus.

Les Compétences

Travailler la sagianor, la vendre, la récolter et la manipuler sont des savoirs rares et recherchés qui ne se trouvent qu'à Griff. Hors de cette cité, peu de gens savent s'en servir (et ont souvent dû aller à Griff pour s'instruire).

Les **pêcheurs** doivent posséder la Compétence Natation, et possèdent souvent une Spécialisation (pêche à la sagianor).

Les **ramasseurs** n'ont besoin que de bonnes Compétences de Baratin, d'Acrobatie, de Marchandage, voire de combat ou d'un peu de magie utilitaire (augmenter sa force, marcher sur l'eau, courir sur un fil tendu)

Les **exploitants** sont souvent des commerçants, et disposent des Compétences habituelles de leur caste (Marchandage, Lecture/Ecriture) pour les comptes. La sagianor demande souvent une Spécialisation de **Matières premières** (Sagianor) pour trier la sagianor des déchets huileux flottants (en plus d'authentifier la sagianor que l'on vend).

Une Spécialisation d'Estimation ne sert à rien, car la sagianor n'a pas de degré de pureté influant sur son prix de vente. Par contre, nombreux sont les négociants de Griff qui ont une Spécialisation de **Marchandage** (Sagianor), car ils sont supérieurement doués pour la négocier...

En ce qui concerne son **usage**, il faut posséder Alchimie à un certain niveau pour faire certaines choses (cf. ci-après). En tout état de cause, posséder Alchimie à 1 suffit pour savoir manipuler la sagianor sans la dénaturer, la renverser ou la perdre. Plus d'un néophyte a perdu le contenu d'une fiole de sagianor en n'ayant pas su anticiper les changements d'état de la sagianor...

Rareté de la sagianor

Même si Griff produit chaque jour des kilos de sagianor, il faut bien se rendre compte que c'est une des matières les plus rares et les plus précieuses de Kor. L'or, le platine et les gemmes sont plus fréquentes qu'elle, et bien peu de gens savent comment l'utiliser. La possession de sagianor demande des précautions, des protections, car c'est une marchandise convoitée par les voleurs (petite, chère, facilement transportable et négociable). Un alchimiste aura toujours dans un atelier un endroit secret où il cachera une ou deux fioles de sagianor, mais jamais plus. La sagianor est trop ésotérique et inutilisable par le commun des mortels pour constituer une monnaie d'échange ou une valeur refuge (comme l'or ou les gemmes). Les rares personnes qui en transportent le font incognito ou sous lourde escorte. Au marché de Griff, les marchands de sagianor sont toujours accompagnés par des protecteurs chevronnés, payés à prix d'or, souvent capables d'utiliser la magie ou possédant des dons surnaturels puissants.

Sans Alchimie à 1, toute manipulation (ouverture de flacon, transvasement, etc...) demande un jet de Manuel+ Coordination de Difficulté 22. Si le jet est raté, la sagianor est perdue...

Il est bien sûr possible de développer une Spécialisation d'Alchimie (Sagianor), mais vu la rareté de l'ingrédient, on ne trouve des gens avec cette Spécialisation qu'à Griff.

Prix et mesure

La sagianor fait l'objet d'un commerce réduit (ils ne sont pas plus de quelques dizaines de négociants à en faire commerce), mais le prix, la légende qui l'entoure et le prestige des acheteurs lui donnent une réputation colossale. Sujette aux légendes, rumeurs et fantasmes, la sagianor est le domaine privilégié d'un petit nombre de commerçants (se fournissant auprès de la Guilde Noire) qui se connaissent tous et se concurrencent dans une ambiance respectueuse.

La sagianor ne connaît pas de **degré de pureté** : soit elle est pure, soit elle est fautive. Falsifier de la sagianor est difficile, et personne ne se risquerait à le faire à Griff, mais dans des régions isolées, un acheteur néophyte désirant de la sagianor pourrait se faire refiler une huile de roche noire sans aucun rapport. A Griff, les marchands identifient aisément la sagianor (Spécialisation de Matières premières) et emploient souvent des mages (quand ils ne le sont pas eux-mêmes) pour attester de l'authenticité de la sagianor en la faisant changer d'état par magie (en la soumettant au Bénéfice de premier Statut de mage). Seule la sagianor change de forme sous l'influence de la magie.

La sagianor se négocie sous forme naturelle (lourde, noire irisée et huileuse), qui est la forme sous laquelle se font toutes les mesures : on peut toutefois mesurer les formes poudreuses et gazeuses, vu que les gaz sont très lourds et stagnent au fond des récipients, mais la tradition impose de travailler sur la forme naturelle.

La **mesure** se fait par des louches spéciales, en fait un godet estampillé au bout d'un manche, qui ne sont produites que par certains artisans reconnus par la Guilde Noire. Ce sceau doit toujours figurer sur la louche pour la certifier.

Le **prix** de la sagianor est variable, selon l'approvisionnement (hors de Griff, pas moyen d'en trouver plus de quelques mesures à la fois). A Griff, le prix public pour une mesure est d'**un drac d'or**. A l'autre bout de Kor, il peut tripler voire quintupler selon les intermédiaires. Mais une mesure de sagianor peut avoir des utilisations phénoménales, et les produits qui en sont tirés possèdent une telle valeur que l'achat est toujours rentabilisé.



Le commerce lié à la sagianor

Objets et fournitures

Article	Poids	DC	TC	Rareté/Prix		
				Villages	Villes	Griff
Filet à sagianor	2	18*	5	int/100	int/200	pc/150
Louche à sagianor	0,3	22**	2	int/30	tr/50	pc/40
Sagianor (mesure, en dO)	0,75	--	--	int/3à8	tr/2à6	r/1

* Se réalise avec Artisanat Orfèvrerie car il est finement tissé de métal (le fil est inutilisable)

** Se réalise avec Artisanat Forge et impose de posséder une "Faveur politique" spécialement dédiée à la Caste des Commerçants.

Employés

Profession*	Salaire journalier (df, à Griff uniquement)	
	Pêcheur de sagianor	15
Ramasseur	22	
Bagnard	de 10 à 300	
Garde	32	
Scribe comptable	45	
Mage certificateur	40	

* Ce tableau est spécifique aux emplois concernés par la sagianor et s'utilise comme le tableau des Employés p. 158 du LdB. A noter que les pêcheurs et ramasseurs sont normalement des sans-caste et que le prix des bagnards est fixé aux enchères.

Services

Type de service	Prix (df, à Griff uniquement)	
	Authentification (par mesure)	5
Trajet vers le Gisement	2/personne	
Patente (par Augure)	5.000 (5 dO)	
Taxes (par jour)	3/employé (hors bagnards)	



Utilisations de la sagianor

Ce sont les utilisations de cette huile qui sont les plus intéressantes et les plus populaires. La sagianor pourrait rendre la fertilité, étendre les pouvoirs magiques, révéler le futur et la sagesse du passé, soigner les maladies et transformer le sang en or...

Si certaines de ces fables ont un fond de vérité, d'autres sont de purs fantasmes. En tout état de cause, tous les alchimistes s'accordent à dire que la sagianor possède de très nombreuses applications encore à découvrir.

L'Acier

L'une des principales utilisations de la sagianor est la fabrication de l'acier. Ce métal solide, obtenu par un délicat travail, est le métal le plus noble aux yeux des forgerons. Par tradition, les forgerons ne forgent l'acier que les jours du Métal, sauf si des circonstances spéciales les y incitent. L'acier demande des chaleurs terribles pour être mis au point à partir de minerais de fer, et seules deux méthodes permettent d'obtenir la puissance de forge nécessaire : la magie et la sagianor. Soit l'on utilise la magie pour créer un feu d'enfer (cf. ci-dessous), soit on utilise la sagianor pour décupler la force des braises.

Acier et Compétences

Le savoir-faire pour maîtriser le secret de l'acier impose de posséder la **Spécialisation** (Acier) en Artisanat Forge. L'acquérir n'est généralement réservé qu'aux artisans de III^o Statut, bien qu'il ne soit pas rare de l'apprendre à des II^o Statut prometteurs. Rarissimes sont les cas où ce secret a été divulgué à d'autres castes. Cette Spécialisation gère tous les aspects de la création de l'acier (du minerai au métal brut en fusion), ainsi que son utilisation, sa manipulation, sa forge, son refroidissement... Lorsqu'un forgeron travaille l'acier, il doit utiliser son **score le plus bas** entre sa Spécialisation Acier et sa Compétence Forge (ou ses Spécialisations de forge d'armes, forge d'armures, etc...). En général, un forgeron compétent monte ces Compétences de manière équilibrée.

C'est l'un des rares cas où deux Spécialisations entrent en compte pour la création d'un objet artisanal et où l'une des deux fixe une limitation.

Acier obtenu par magie

Obtenir la force ardente suffisante pour liquéfier de l'acier s'effectue souvent par magie. Près de 4 forgerons sur 5 utiliseront cette méthode, la magie étant plus courante que la sagianor.

D'autres moyens différents de ce sort existent toutefois : le souffle d'un dragon de Kroryn (bien que les dragons des volcans soient loin d'avoir une vocation de réchaud), les sorts durables de Niveau II et III tels que Rune de feu, la lave élémentaire ou une source de feu présente dans une Eerie sont bien assez chauds.

Compétences requises : Sorcellerie, Sphère du feu, Artisanat Forge (Acier)

Nouveau sort

Forge ardente

Complexité : 20

Discipline : Sorcellerie

Coût : 8

Temps d'incantation : 30 mn

Difficulté : 15

Clés : forge ou foyer (gravé d'une rune du feu), rubis (gemme d'au moins 20 g), chant de la forge (Mental+Artisanat: Forge Diff. 15)

Effets : le sorcier ou le forgeron place la gemme dans le foyer de la forge où il désire attirer le regard ardent de Kroryn, en ayant soin de tracer au fond la rune du feu. Il ajoute alors lentement les blocs de charbon dans le foyer, en psalmodiant le fier chant de travail des Forgerons. Le rubis devient lumineux et vire à l'orange sombre, dégageant une chaleur infernale qui embrase les charbons. A la fin de l'incantation, le rubis est indiscernable des autres braises, mais durant (Sphères) heures, les braises possèdent une puissance capable de faire rougeoier et fondre les métaux les plus nobles, y compris l'acier, mais aussi le Sang de Kezyr ou le Sombre Acier. Au terme du temps d'action, les braises refroidissent normalement et le rubis peut être récupéré (brûlant, mais intact).

Si le sort est raté, le rubis explose en fragments qui ne sont plus que de la poudre de rubis.



Acier obtenu par la sagianor

Si le forgeron dispose de sagianor, il peut l'utiliser pour renforcer la puissance de ses braises. La méthode est alors relativement aisée. La sagianor doit être dispersée méthodiquement au-dessus des braises. Elle prend alors sa forme pailletée et renforce la chaleur. Pour une durée de quatre heures par mesure de sagianor, le foyer devient assez ardent pour faire fondre (lentement) l'acier, le Sombre Acier ou le Sang de Kezyr.

L'avantage de cette méthode, c'est que la sagianor n'est presque pas altérée par ce traitement et que quelques heures plus tard, on peut séparer les paillettes orangées des cendres refroidies : la densité des paillettes permet de les séparer avec une trémie tout comme on trie le grain de l'ivraie.

Une mesure de sagianor peut ainsi servir une dizaine de fois avant d'être tellement appauvrie qu'elle perd toute propriété. Le prix de la sagianor est pris en compte dans le prix de vente des objets d'acier (cf. LdB p.147), car une fournée d'acier sert à faire plusieurs objets d'un coup, jamais un seul.

Compétences requises : Alchimie 2, Artisanat Forge (Acier)



Les potions alchimiques à base de sagianor

Les potions et décoctions utilisant la sagianor sont parmi les plus complexes, les plus chères et les plus glorieuses. Bien souvent, leurs effets dépassent les simples prévisions matérielles et révèlent une étincelle de magie.

Rappel : en raison de ce caractère magique des potions de sagianor, il n'est pas possible de les mettre au point, de les réaliser ou de les étudier par le biais de la Chimie Humaniste.

Pour toutes ces raisons, les potions à base de sagianor possèdent des capacités qui peuvent différer des paramètres donnés dans les règles d'alchimie de la Colère des Dragons. Ces effets sont rares, peu reproductibles et furent découverts au hasard des recherches alchimiques : vous ne trouverez donc pas dans la description de ces potions les Difficultés et le détail des coûts en points de ces effets, et ce afin de ne pas les systématiser. Il appartiendra toujours au Meneur de Jeu de valider une nouvelle potion à base de sagianor. Ces potions sont d'ailleurs plus magiques qu'alchimiques et se rapprochent largement de la Sorcellerie (vous trouverez dans certains cas des préparations ou des étapes de création nécessitant l'usage de la magie pour obtenir la potion). Enfin, ces potions n'affectent ni les dragons, ni les Orphelins, mais bien les hommes et toutes les races anciennes.

Les potions utilisant la sagianor sont rares, puissantes et souvent recherchées. Leurs effets sont légendaires, souvent empreints d'exagération, ce qui explique leur coût souvent prohibitif (et largement fluctuant selon l'humeur du vendeur). Pourtant, il n'est pas exclu que des personnages se trouvent confrontés à ces effets: un alchimiste expérimenté peut découvrir une nouvelle potion, un Pnj peut en disposer ou un scénario peut même être basé sur une potion de sagianor (à retrouver, à accomplir, à détruire...).

La mise au point de ces potions est clairement réservée à des alchimistes possédant de hauts scores : dire que c'est une aide de jeu destinée aux personnages puissants est assez vrai. Sans vouloir exclure les bas Statuts de cette aide de jeu, il est probable que les Mjs l'utiliseront pour leurs personnages vétérans (qui eux aussi peuvent avoir des aspirations et des domaines encore mystérieux à explorer !).

Elixir de peau du Dragon

(Potion d'artisanat)

Nature : huile (sagianor, cendres volcaniques, huile de lin)

Effet : solidifiant I (effet unique de sagianor)

Difficulté : 26 (requiert Alchimie à 8, introuvable)

Effets connus : cette potion récente est la propriété exclusive du Maître-alchimiste Zaïkel de Cyse (Artisan alchimiste IV°). Il est connu pour donner aux cuirs les plus fins une solidité et une dureté extraordinaire. On dit que les cuirs traités avec cet élixir seraient aussi solides que de la peau de dragon. Seul Zaïkel fait commerce de ces cuirs et il est en permanence protégé par deux Gardes Métalliques. Il est pressenti pour devenir le prochain Grand Ordonnateur des Alchimistes, Ermar ayant été convoqué devant le Tribunal de l'Inquisition pour expliquer sa position (cf. Yris p.62). Vous trouverez dans la nouvelle ci-jointe des informations TRES sensibles sur l'origine de cet élixir.

Le petit lézard aux écailles verdâtres fila sur la paillasse en louvoyant entre les fioles emplies de liquides colorés. Il en atteignit l'extrémité, s'immobilisa et tendit le cou en direction de la silhouette qui se découpait devant la cheminée. La petite tête se pencha dans un sens puis dans l'autre, en même temps que le cou se balançait doucement d'avant en arrière, puis de gauche à droite. La petite gueule s'ouvrit et un léger piaillage s'éleva, attirant l'attention de la silhouette. La lueur des flammes révéla les traits d'une jeune femme à peine sortie de l'enfance au teint hâlé et au regard sombre. Trépignant de satisfaction, le lézard fit demi tour et parcourut la paillasse dans l'autre sens pour aller se dresser contre une clepsydre dont le réservoir supérieur était vide.

Amerrine s'approcha du précieux objet en verre cerclé de métal et tendit la main pour attraper le lézard. Celui-ci se laissa faire sans broncher, et ses paupières se fermèrent de plaisir lorsque la jeune femme lui gratta le haut du crâne, avant d'ouvrir une bourse à sa ceinture. Les yeux de l'animal se rouvrirent aussitôt et il se précipita dans l'ouverture d'où provenaient les éclats de quelques pierres précieuses. Tout en refermant la bourse, Amerrine se dirigea vers une grande cuve située dans le fond de son laboratoire. La jeune alchimiste posa au passage sur une autre paillasse les robustes gants de cuir rigide qu'elle portait encore quelques instants auparavant. Passant devant la cuve, elle commença à se débarrasser du lourd tablier de cuir tanné sensé la protéger des matières corrosives qu'elle manipulait. Après avoir dégrafé les attaches métalliques situées derrière son cou et sur sa hanche, elle fit passer le vêtement par dessus sa tête en même temps qu'elle gravissait un escalier métallique en colimaçon qui menait à une passerelle surplombant l'atelier.

Elle fit une brève halte, contemplant pensivement la chaîne métallique qui plongeait dans le liquide sombre et épais à base de sagianor emplissant la cuve, puis en saisit l'extrémité qui pendait d'une poulie au plafond et se mit à tirer. Les fins muscles de ses bras se tendirent, hissant petit à petit un chevalet en bois hors du liquide dans lequel il baignait. Enfin, la chaîne se bloqua dans un cliquetis final, un loquet empêchant l'ensemble de redescendre. Le regard d'Amerrine parcourut la veste en cuir accrochée au chevalet. De minces filets du liquide sombre en dégoulinèrent encore, mais la veste était intégralement recouverte, ainsi qu'elle l'espérait, de la pellicule noirâtre de son nouvel élixir.

* * *

"- Maître Zaïkel, Maître Zaïkel ! Ca y'est, j'ai réussi ! "

Sans avoir frappé, Amerrine fit irruption dans l'étude de son mentor. Ce dernier, assis derrière un grand bureau en acajou, leva à peine le regard, plongé dans la lecture d'un épais manuscrit. La jeune femme s'immobilisa au centre de la pièce, le souffle court et le regard brillant. Maîtrisant sa joie, elle attendit que l'alchimiste daigne lui accorder un instant. Zaïkel haussa un sourcil et, sans détourner ses yeux du précieux ouvrage, finit par s'adresser à son élève.

" -Oui, qu'y a-t-il, mon enfant ? "

Amerrine fit un pas en avant.

" - Maître, regardez, j'ai réussi. Mon élixir, je suis parvenue à le mettre au point ! "

L'alchimiste se redressa et plaça un marque-page élémentaire dans le lourd ouvrage avant de le refermer et de le reposer. Enfin, il porta son regard sur la jeune femme. Tout d'abord, il sembla ne rien remarquer, puis il plissa les yeux et se leva.

" - Ton élixir ? Oui, je me souviens... La sagianor... Le vêtement que tu portes, est-ce que... ? "

Zaïkel observa le gilet de cuir. Il n'avait rien d'admirable, une simple veste sans manches, fabriquée dans un cuir honnête par un artisan sans ambition ou destinant le vêtement à des personnes modestes. Mais Amerrine n'avait pas choisi l'objet pour ses qualités esthétiques, il n'était que le support d'une expérience. L'alchimiste tendit la main vers la veste. Ce cuir avait une couleur étrange, bizarrement matte. Était-ce donc là le résultat des travaux de son élève ? Avait-elle donc réussi ? Soudainement, le maître avait oublié le traité qu'il déchiffrait : il commençait à comprendre la portée de la découverte de son apprentie. Il devait bien reconnaître qu'il n'avait jamais cru en ce projet que la jeune fille avait développé semaine après semaine, Augure après Augure.

" Oui, c'est bien cela Maître. Mon élixir a totalement recouvert la veste et a formé une fine pellicule, souple mais tellement résistante que votre dague ne saurait la transpercer. "

L'alchimiste marmonna quelques mots dans sa barbe, ses petits yeux gris profondément enfoncés dans leurs

orbites ne cessant de parcourir la surface de cuir noirci. Il passa machinalement sa main droite sur sa petite bouche pincée, puis au travers de ses rares mèches grisonnantes.

“ - J'imagine que tu l'as testée ? ”.

La jeune femme se contenta d'opiner du chef, un sourire au coin des lèvres. Zaïkel écarta un pan de son long gilet en laine pour dégainer sa dague. La lame brilla lorsqu'il la tendit devant lui. Amerrine, très sûre d'elle, encouragea son maître du regard.

“ - Puisque tu es si sûre... ”, murmura l'homme.

D'un geste vif, il projeta la lame en avant, droit vers l'abdomen de la jeune fille. Celle-ci ressentit une intense douleur au ventre et poussa un cri de surprise ; pliée en deux, elle se laissa choir au sol, entraînant son maître qui n'avait pas pu dégager son arme.

“ - Maître ! ”, parvint-elle à coasser lamentablement.

L'alchimiste n'exprima aucune inquiétude. Seule l'expérience comptait : si elle avait échoué, qu'importait cette petite sottise ! Il dégagea son bras, basculant Amerrine vers l'arrière. Zaïkel examina sa lame : immaculée ! Il leva le regard vers la fille qui reprenait lentement son souffle en se tâtant l'abdomen. Pas de sang... la veste avait tenu le coup et la dague n'avait pas pénétré les chairs. Extraordinaire !

Sa chute avait dû être provoquée par l'élan du coup, et elle ne s'en tirerait probablement qu'avec une sévère echymose... Encore avachie, la jeune fille retrouva le sourire en voyant l'air hébété de son maître.

Zaïkel se pencha vers elle, mais ne semblait voir que la veste. Les mains tremblantes, il défit les lanières et écarta les pans de cuir, indifférent à la nudité de la jeune femme. Ses mains parcouraient le cuir, appréciant la texture acquise par la matière au contact de l'élixir.

“ - C'est un excellent travail, ma fille ”, souffla t-il enfin. “ J'espère que tu as transcrit tes travaux selon les symboles que je t'ai enseigné ! ”.

La jeune alchimiste acquiesça fièrement :

“ - J'ai tout noté, toutes les étapes sont soigneusement détaillées, depuis le traitement de la sagianor jusqu'au dosage des différents adjuvants et réactifs en passant par les temps de réaction et de décantation. Et la formule finale figure dans mon manuscrit. Je l'ai laissé en bas, mais avec votre accord, j'espérais pouvoir l'exposer devant nos confrères lors de la prochaine tenue.

- C'est très bien. Il est évident que cette découverte doit être exposée à nos confrères. Néanmoins... ”

Zaïkel se redressa, tendant la main à la jeune femme pour l'aider à se relever. Il lui sembla que le geste durait une éternité. Tout se bousculait dans sa tête. Cet élixir était tout simplement parfait, même Kezyr pourrait effleurer de sa griffe ce vilain gilet sans risquer de le voir tomber en poussière. Avec lui, il serait reconnu comme l'un des maîtres de sa caste, il pourrait réaliser des armures légendaires que les meilleurs combattants du monde viendraient s'arracher... Un éclat sombre brilla dans son regard. Les pans de la veste de cuir étaient encore largement écartés, dégageant la poitrine de son apprentie.

“ ...à mon grand regret, je ne puis te laisser le bénéfice de cette découverte. ”

La lame d'acier plongea brutalement sous le sein gauche de la jeune femme, glissa entre les côtes et transperça le cœur. Paradoxalement, elle ne ressentit aucune douleur.

“ - Puisse Nanya veiller sur tes rêves, petite Amerrine. Ton rôle parmi les vivants s'achève malheureusement. Mais sache que je te serais éternellement reconnaissant... ”.

Un sourire triste aux lèvres, Zaïkel se pencha vers elle, lui baisa le front, puis s'écarta en retirant sa lame. Un flot de sang s'échappa de la blessure et Amerrine ne put contenir un spasme de douleur. Lentement, elle tomba à genoux, une main sur la blessure pour tenter de retenir la vie qui s'échappait de son corps. Puis, sans un mot, elle bascula en avant.

Durant de longues minutes, Zaïkel ne put se détacher du corps immobile gisant dans une mare de sang. Pauvre petite ! Il regrettait de n'avoir pas eu le choix, car il l'avait apprécié comme assistante. Mais en mourant, elle venait de lui rendre un service inestimable. Sortant de son cabinet pour descendre vers le laboratoire d'Amerrine, l'alchimiste n'avait pas encore réalisé qu'il venait de vendre son âme à Kalimsshah...

Mise au point: l'obtention de cet élixir est le secret de Maître Zaïkel, mais d'après les observations de ses concurrents, il semble qu'il ne puisse réaliser qu'une ou deux doses par semaine, ce qui est un temps assez conséquent...

Effets techniques: les cuirs travaillés par cet élixir deviennent indéchirables et possèdent un Indice de protection amélioré de 1D10 (définitif, tiré à la macération). Le fait que l'armure soit indéchirable apporte plusieurs bonus :

- le porteur ne peut subir les Critiques Hémorragie, Cicatrice, Armure, Défaut ou Amputation (ou Membre tranché): s'ils surviennent, ils sont comptés comme un Résultat 2 (Sonné ou Douleur selon la table utilisée). Tous les dommages du coup critique sont néanmoins appliqués (devenant de l'écrasement en remplacement de tout effet tranchant)

- le porteur régénèrera les Egratignures et les Blessures Légères infligées par des armes tranchantes (tranchantes, de choc, certaines armes de corps à corps, doubles-lames...) comme si elles étaient des dommages de corps à corps et non des blessures armées (et seront donc comptées en heures et non en jours).

- tous les effets liés à des blessures sanglantes (poisons, maladies, etc.) du porteur sont annulés (sauf si l'attaque ignore l'armure pour une raison ou une autre).

Maître Zaïkel



De plus, les qualités intrinsèques du vêtement sont bonifiées: si l'armure de cuir possède la Capacité spéciale notée Protection (cf. LdB p. 146), les bonus en découlant (et ceux là seuls) sont doublés, pouvant donc atteindre 100% de l'Indice protection. Cette capacité de bonification passe encore inaperçue, mais ravit tout le monde (qui y voit un effet de l'élixir).

On ne peut mariner une armure qu'une fois. Après le traitement, l'armure devient noire

(tous les ornements aussi, impossible de la teindre à nouveau), luisante et grasse au toucher. Personne ne s'en est encore aperçu, mais la durée d'effet de cette potion n'est que de 2D10 ans (tirés secrètement).

Le **prix** d'une dose de l'élixir de peau du Dragon est énorme (environ 2dO), car le traitement exige une macération complète d'une semaine dans une cuve, dont le contenu doit être changé à chaque fois : la dose fait donc plusieurs dizaines de litre et non une fiole... Une armure traitée par cet élixir est Introuvable hors de Cyse (et son prix sera de plusieurs dracs d'or), tandis qu'à Cyse, il est plus facile de s'en procurer auprès du célèbre artisan (Renommée 7), pour des prix d'environ 3 à 5 dO.

Ichor d'ombre

(Droque)

Nature : glaireux (sang noir d'éternité, sagianor d'ombre)

Effet : régénérant I (effet unique de sagianor)

Difficulté : 30

(requiert Alchimie en Expert, Sphère de l'ombre à 5)

Effets connus : aucun... Cette décoction abjecte est inconnue du peuple de Kor. Seuls les Augures noirs, les érudits les plus instruits dans les secrets de la Fatalité et certains dragons savent ce qu'est cette poix puante et épaisse dont des barils sont parfois trouvés dans des repaires d'ombre...

Car l'ichor noir est l'un des secrets absolus des morts nadjaris (cf. SdK p. 30), la clé de leur intégrité corporelle. L'illusion d'éternité qu'entretiennent les morts nadjaris repose sur deux préservations: leur esprit et leur corps. La préservation de leur esprit et la transformation en mort nadjari seront abordés plus tard. Par contre, c'est l'ichor qui fait subsister les corps malgré les outrages du temps. La Fatalité ronge tout, et seule une puissante magie répétée peut la contrebalancer.

Régulièrement (environ tous les ans), les morts nadjaris doivent reposer plusieurs heures dans de l'ichor pour préserver leur corps. Ce faisant, ils lui volent sa force magique et s'en renforcent.



Nouveau sort

Sang d'éternité

Complexité : 25

Discipline : Sorcellerie

Coût : 11

Temps d'incantation : 6 heures

Difficulté : 20

Clés : chaudron d'obsidienne gravé de runes d'ombre, litanie d'éternité (Social+Sphère d'ombre Diff. 15), sang humain (plusieurs litres, consommé)

Effets : par ce sort, le sorcier concentre la force vitale du sang pour l'utiliser dans la conception de l'ichor d'ombre. Le sang d'éternité n'a aucune autre utilité connue.

Le sorcier remplit le chaudron de sang frais, puis entre en méditation, ses doigts effleurant le bord du chaudron. Au terme d'une lente litanie de plusieurs heures, le volume du sang a diminué pour ne plus représenter qu'un dixième de sa taille initiale. Le sang a pris une couleur violacée, sa consistance est épaisse et il grésille comme de l'eau bouillante lorsqu'on le manipule. Il est glacé au toucher et doit être conservé dans un flacon d'obsidienne (ou le chaudron). Toute autre matière le contenant le dénature et le corrompt. Le sang d'éternité peut être conservé un Augure entier.

Si le sorcier échoue à l'incantation, il doit cocher toutes ses cases de blessures (sauf sa/ses case (s) de Mort), car le sang lui dévore toute sa force vitale avant de se dénaturer et de figer définitivement.



Mise au point : concevoir l'ichor demande de solides connaissances en Sorcellerie, car l'un de ses composants (le sang d'éternité) en est un résultat. De plus, l'ichor ne peut être créée que durant les Nuits sans Augure, lorsque Kalimsshar étend la froideur des ténèbres sur Kor. Le rituel prend plusieurs heures, bien que le sang d'éternité puisse être préparé longtemps à l'avance.

Lors de la Nuit sans augure (du crépuscule au lever du jour), l'alchimiste doit distiller soigneusement le sang d'éternité et mêler le distillat à la sagianor d'ombre, souvent contenue dans un catafalque de pierre (vu sa nature de gaz lourd). Au fur et à mesure, la sagianor s'efface et laisse voir une matière noire et gluante aux profonds reflets verts foncés. Sa consistance est gélatineuse et glaciale au toucher. Il suffit d'une mesure de sagianor d'ombre et d'un chaudron de sang d'éternité pour créer 1 m3 d'ichor, ce qui suffit à un mort najari pour régénérer son corps durant un an. L'ichor noir garde ses propriétés durant l'Augure suivant sa fabrication.

En général, les morts réalisent eux même leur ichor, mais certains s'appuient sur d'autres morts de leur famille ou même sur des descendants encore humains. Dans les rares cas où des serviteurs humains sont payés pour réaliser l'ichor, ils sont souvent tués immédiatement après pour préserver le secret.

L'Autre Monde

(Drogue)

Nature : poudre de cristal violet (sagianor d'éther, poudre de sommeil, larme de chimère)

Effet : narcotique II (effet unique de sagianor)

Difficulté : 32 (requiert Alchimie en Expert, Sphère des rêves à 8)

Effets connus : l'Autre Monde est l'une des drogues les plus mythiques de Kor. Son usage décuplerait les sens et ouvrirait à son utilisateur le monde spirituel dont Kor n'est qu'une fraction émergée. Il serait capable de ressentir simultanément Kor, l'Ether, mais aussi les autres niveaux de conscience jusqu'à percevoir l'esprit de Moryagorn.

Recherchée par les sages comme par les hédonistes, elle n'est pas prohibée et constitue l'une des marchandises préférées des seigneurs jasporiens.

Mise au point : la formule de cette drogue est un secret bien gardé, mais depuis des siècles, diverses copies de la formule ont été réalisées.

Ses ingrédients sont peu évidents à rassembler et varient parfois. Ensuite, l'alchimiste peut réaliser la décoction, ce qui lui demande un peu plus de 30 heures de travail.

Effets techniques : l'Autre Monde plonge son utilisateur dans un état de bien être et de paix intérieure sans égal. Cette sensation est très puissante et dure environ une journée. En termes de jeu, elle n'apporte aucun changement: c'est une sensation qui affecte le roleplay et non les chiffres. Un personnage qui a connu l'extase de l'Autre Monde ne pourra jamais comparer cette sensation à quoi que ce soit d'autre. L'ivresse, le plaisir sexuel, les drogues... rien ne peut rivaliser. Sous l'emprise de l'Autre Monde, un personnage n'est pas excité, avachi ou en proie à des hallucinations. En fait, elle n'a aucun deseffets secondaires néfastes courants des autres drogues. Bien sûr, un

personnage qui a connu UNE fois l'Autre Monde cherchera à retrouver cette sensation, bien que cette envie soit psychique et non physique. Même en manque, un consommateur reste physiquement normal : il est juste préoccupé par le fait d'en retrouver.

En termes de jeu, il suffit de consommer l'Autre Monde une fois par Augure pour combler son manque.

Prix : 5 dO la dose (int en Villages et Villes)

Le Soupir

(Drogue)

Nature : poudre de cristal vert (sagianor d'éther, larme de dragon)

Effet : narcotique I (effet unique de sagianor)

Difficulté : 22 (requiert Alchimie à 7, Sphère des rêves à 1)

Effets connus : le Soupir est une drogue puissante découverte par les alchimistes tentant de créer de l'Autre Monde. Elle plonge son utilisateur dans une extase puissante, mais physiquement épuisante. Son effet est bien moins fort que l'Autre Monde et dure bien moins longtemps. C'est une drogue répandue parmi les riches marchands, les nobles jasporiens et les débauchés nantis de tous les royaumes. Elle est interdite par de nombreuses lois et dans de nombreux pays, mais bon nombre d'alchimistes se risquent à en concevoir pour s'attirer les faveurs des puissants ou pour s'enrichir.

Mise au point : la formule de cette drogue est peu évidente à trouver, mais dans toute grande cité, il existe toujours une demi-douzaine d'individus qui savent la mettre au point. Dans les Cités draconiques, ce chiffre monte facilement à une douzaine, et à une vingtaine à Yris. La décoction utilise des ingrédients peu courants, mais la façon de faire est assez simple. Elle prend environ trois jours de travail (22h).

Effets techniques : l'utilisateur se trouve plongé dans une euphorie et un bien-être violents. La montée est brutale (le délai d'action est de quelques minutes) et la descente est assez cruelle (aussi rapide). Durant l'effet (environ 1D10/2 heures), l'utilisateur obtient un +1 en Perception (sans effet sur les Attributs majeurs ou mineurs) et il ignore les malus de blessure comme s'il possédait Engagement en permanence. Par contre, son Initiative est divisée par deux, tout comme sa Coordination (n'influence pas non plus les Attributs). Enfin, durant l'effet de la drogue, il doit utiliser les Tendances dès que possible et choisira toujours le dé le plus élevé (quelles que soient ses convictions), car la drogue le pousse à agir rapidement et sans réfléchir.

Prix: 2 dO la dose (int en Villages, tr en Villes)



C Elixir de fertilité

(Antidote)

Nature : liquide doré luminescent (sagianor de la nature, sève, semence de dragon ou de créature draconique)

Effet : fertilisant (effet unique de sagianor)

Difficulté : 15 (requiert Alchimie à 3)

Effets connus : d'après sa formule ancestrale, cette potion redonnerait fertilité et vigueur sexuelle aux hommes vieillissants, aux femmes stériles ou aux maris maudits n'obtenant pas descendance.

Si on rit souvent de cet élixir, on avoue aussi souvent que l'on serait prêt à l'essayer au cas où... En Kor, la descendance est si vitale que tout est bon à tenter. Par contre, cela marche parfois, mais pas toujours.

Mise au point : cette formule est très courante et de nombreux alchimistes et apothicaires la connaissent. Sinon, la mettre au point n'est pas bien compliqué. La méthode de distillation est simple et à la portée de tous les alchimistes débutants.

Effets techniques : ce que tout le monde ignore, c'est que cette potion peut fonctionner ! Lorsqu'elle est utilisée, le Mj tire secrètement 1D10+Chance (totale) du personnage contre une Difficulté de 15. Si le jet échoue (on ne peut utiliser les Tendances, la Chance ou la Maîtrise), la potion est inefficace (le Pj l'ignorera). Si elle fonctionne, le Pj (homme ou femme) est effectivement fertile durant un Augure entier ! Sa vigueur sexuelle est normale, mais toute relation sera fertile (si le/la partenaire en est capable). Peu importe alors son âge, les malédictions ou sorts dont il est victime (il faut juste que ses organes n'aient pas été mutilés). Il existe de nombreux cas de réussites, mais aussi des cas d'échecs retentissants. De plus, des charlatans colporteurs sans moralité en vendent parfois à la sauvette, renforçant le doute vis-à-vis de cet élixir.

Prix : 5 dA la dose (int en Villages, tr en Villes)

C Souffle de la Chimère

(Drogue)

Nature : liquide translucide aux paillettes scintillantes (sagianor d'Ether, sang de mage, herbes rares)

Effet : énergie élémentaire (effet unique de sagianor)

Difficulté : 26 (requiert Alchimie à 5, Sphère des Rêves en Expert)

Effets connus : ce philtre rare est à l'origine des rumeurs comme quoi les mages de Pomyrie seraient très friands de sagianor. Car si l'on étudie cette rumeur, il est dit qu'ils en tireraient une eau de puissance si pure qu'elle apporterait à celui qui la boit une étincelle de la magie de Moryagorn...

Mise au point : la formule de cette drogue est difficile à comprendre pour une personne n'étant pas Experte en Sphère des rêves. Elle fait appel à des formulations et des concepts délicats, qui contiennent les explications de la décoction. Cette dernière est très rapide (six heures, contrairement aux règles habituelles). Dénicher la formule est peu évident et demandera probablement de nombreuses Grâces auprès de mages-alchimistes de haut Statut.

Effets techniques : le Souffle de la Chimère agit sur la psyché de son utilisateur, provoquant une transe hypnotique durant laquelle le mage entrevoit en même temps l'Ether et

le monde réel. Cette transe dure 1D10 tours. A sa fin, le mage doit effectuer un jet de Volonté+Maîtrise (totale) de Difficulté 15. Si ce jet est réussi, le mage recouvre la totalité de ses points de magie en Réserve personnelle, ainsi que 2D10 dans chacune de ses Sphères (à concurrence du maximum). Si le jet est manqué, le mage souffre d'hallucinations durant 1D10 heures et en sort moralement atteint (Phobie à 1 ou une Phobie augmentant de 1). Il n'y a pas de limite au nombre de Souffles que l'on peut boire, mais la Difficulté du jet augmente de 3 par Souffle déjà bu durant cet Augure.

Prix: 2 dO (int en Villages, tr en Villes, r dans les Villes du Sceau de Pomyrie).

C La sagianne

(Drogue)

Nature : poudre sombre (sagianor native distillée)

Effet : osmose élémentaire (effet unique de sagianor)

Difficulté : 21 (requiert Alchimie à 7)

Effets connus : seuls quelques un des plus puissants citoyens de Kor en connaissent l'existence, et encore moins l'utilisent. La sagianne octroie une sagesse supérieure qui permet d'appréhender les différentes Sphères avec aisance.

Mise au point : la sagianne est une drogue conçue à partir de sagianor pure, dont seul le Maître Alchimiste de la Guilde Noire (ainsi que ses précédents et son successeur) connaissent le secret transmis de bouche à oreille.

Effets techniques : ce stupéfiant extrême, absorbé comme une prise de tabac permet à son consommateur d'accéder aisément à des pouvoirs magiques globaux. En termes technique, un consommateur de sagianne peut, à vie, augmenter ses Sphères de Magie, comme s'il les possédait en tant que Compétences Réservées et Spécialisées (ce qui en réduit le coût). Reste toujours à trouver un mentor pour s'initier aux bases de chaque Sphère.

Toutefois, une fois essayée, cette drogue crée une accoutumance définitive. Un consommateur n'a besoin que d'une prise par semaine, mais en cas de sevrage de plus de deux semaines, il doit cocher une case d'Egratignure permanente par semaine supplémentaire. Lorsque toutes les Egratignures sont cochées, le personnage perd un point de Volonté par semaine (il est toujours possible de compenser en rachetant les points par Expérience). A 0 en Volonté, le personnage meurt en quelques jours de manière irrévocable. Seule une intervention directe d'Heyra ou de Kalimsshar pourrait libérer un consommateur de son accoutumance ou de sa déchéance physique (leurs méthodes différent bien sûr). Ce manque n'a aucun autre effet extérieur qu'un affaiblissement progressif du sujet.

Prix : 3 dO la dose (int en Villages, tr en Villes)



Puissance de Moryagorn

(Drogue)

Nature : liquide argenté opaque (sagianor de la pierre, sagianor des volcans, sagianor du métal, sagianor de la nature)

Effet : transcendance (effet unique de sagianor)

Difficulté : 35 (requiert Alchimie et Connaissance des dragons en Expert)

Effets connus : le philtre de Puissance est un mythe, mais certains prétendent qu'il existe bien une façon de conférer à un mortel un peu de la puissance du sang de Moryagorn. Les héros qui ont bu cette potion ont marqué l'Histoire, et on dit que celui qui est habité par la Puissance marquera lui aussi les mémoires par sa force, sa vigueur et son habileté...

Mise au point : demandant une alliance improbable de sagianors sous différents états élémentaires, cette préparation n'aurait été transcrite que deux ou trois fois. On dit que ces copies sont gardées à la Bibliothèque d'Oforia, dans le repaire de Kezyr lui-même (à Dungard) et peut-être dans une cité perdue au delà du Désert du Nord...

Effets techniques : monstrueuse, la Puissance confère à son buveur une étincelle de la force de l'Être Monde.

Sa Force, sa Résistance et sa Coordination reçoivent un bonus égal à sa Tendance Dragon (au moment de l'absorption), et impose de recalculer les Attributs majeurs, l'Initiative et les Seuils de Blessure.

De plus, toutes les Egratignures reçues (après décompte des protections diverses) sont ignorées: le corps du personnage régénère ces estafilades en un clignement de paupière. En ce qui concerne les autres blessures, le personnage régénère en heures et non en jours (quelle que soit leur origine).

Enfin, le personnage double les points contenus dans sa Réserve personnelle et ses Réserves de Sphères au moment de l'absorption. Il les régénère à raison de 1 par heure.

La Puissance transfigure le personnage: ses yeux deviennent d'un blanc laiteux, son langage devient la plus pure langue draconique et son esprit est détaché des concepts usuels de Bien, de Mal, d'Hérésie ou de ferveur. Il ne manifeste plus aucune émotion (colère, rire, tristesse, amour...) et s'il utilise les Tendances, il ne peut conserver le dé de l'Homme (mais le lance).

La Puissance altère son corps durant autant d'heures que sa Volonté multipliée par sa Tendance Dragon (au moment de l'absorption). A la fin de l'effet, le personnage doit réussir un jet de Mental+Volonté de Difficulté 30 ou périr (irrévocablement)

Prix: n'est jamais commercialisée...



La sagianor pure

Tenter de boire ou de respirer la sagianor pure est considéré par tous comme une folie. Pourtant, des légendes ou des cas rarissimes font état de l'omniscience des personnes ayant survécu à cette expérience. Car le plus souvent, la sagianor tue le présomptueux ou le plonge dans une déchéance incurable.

Effets techniques : oser absorber la sagianor pure (quelle que soit sa forme) est terrifiant. Personne n'osera le faire à la légère, car nombreuses sont les histoires populaires sur le malheur qui frappe les audacieux inconscients.

Le candidat doit tout d'abord réussir un jet de Mental+Volonté de Difficulté 25 ou renoncer, prétrifié de peur. Tout essai ultérieur (à vie) se voit pénalisé d'un +5 cumulatif. S'il réussit, il absorbe la sagianor et tombe immédiatement dans une transe cataleptique de plusieurs heures. Il doit réussir un jet de Résistance+Volonté contre une Difficulté de 30...

Si le jet est manqué de 6 ou plus, le personnage meurt.

Si ce jet est raté de 5 ou moins, le personnage reçoit les Désavantages Amnésie et Trouble mental. Il ne sait plus qui il est, ce qu'il est ou quel est ce monde. Retrouver sa vie

antérieure sera une épreuve longue et pénible, et le plus souvent, le personnage abandonne toute trace de son passé et recommence une nouvelle (et pénible) vie. Il ne pourra alors jamais retenter l'expérience. Son esprit restera troublé par des cauchemars récurrents, et il sera toujours convaincu d'avoir effleuré la sagesse et de ne jamais l'avoir atteinte.

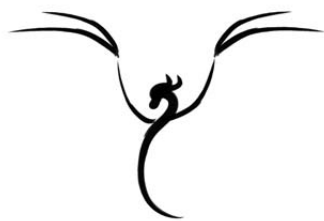
En termes de jeu, le personnage perd intégralement la mémoire, perd toutes ses Compétences, sorts, Bénéfices, Techniques, Tendances et Sphères qui tombent toutes à 0. Il conserve son Lien (mais ne reconnaît plus le dragon, ce qui sonne souvent le glas du Lien), ses Attributs et son Augure. Cette amnésie est particulière à la sagianor et ces effets dévastateurs ne s'appliquent pas si un personnage devient amnésique pour d'autres raisons.

Si le personnage trouve la force intérieure et survit, il portera désormais en lui un fragment de la sagesse de Moryagorn.

Une fois par Augure, le joueur du personnage peut (mais n'y est pas obligé) poser une question au Mj, concernant le background, des Pnjs, un secret du monde... Ce dernier doit lui donner une réponse concise, mais claire. Charge ensuite au personnage de gérer ce savoir extraordinaire, car cette sapience s'accompagne irrémédiablement du Désavantage Regard des Dragons (5), qui incite les Aîlés de tous lignages à le considérer avec sévérité. S'il se montre sage et utilise intelligemment ce savoir, il sera laissé en paix. Sinon, il subira le courroux des dragons, voire des Grands Dragons. Révéler certains secrets lui vaudra au mieux l'incrédulité de ses auditeurs (qui irait croire certains secrets de Kor ?), mais pourrait bien signer son élimination pure et simple. Lorsqu'il trouve la réponse à une de ses questions, le personnage ne sait pas d'où vient la réponse: il la connaît, c'est tout.

Pour le Mj : cette capacité est très puissante et plonge le personnage dans une situation très délicate, car il peut apprendre bon nombre de choses, mais ne voudra pas forcément s'en servir. Si vous le désirez, ce pouvoir peut ne pas fonctionner (ou ne pas exister). Un personnage n'aura jamais d'information de jeu précise (le score d'un Attribut, le nombre de points de magie d'un Pnj), mais peut virtuellement savoir TOUTE chose (ce qui se passe ailleurs durant un instant, savoir où est un objet, le nom d'une personne...) car Moryagorn est omniscient...

Sagianor et sorts



soin quelconque (ou directement sur la plaie si personne ne possède de Compétence de soins). La durée de régénération des blessures de la cible (en tenant compte des NR de soin) est alors divisée par 2+1/NR. Durant toute sa convalescence, le blessé doit conserver le lourd cataplasme en contact avec sa peau. La sagianor est ensuite récupérable. Si le cataplasme est ôté, la force vitale de la sagianor se dissipe et la détruit.

Révérance des énergies

Complexité : 20
Discipline : Magie invocatoire
Sphère : Rêves
Coût : 4
Temps d'incantation : 3 tours
Difficulté : 17

Clés : sagianor, rune de Moryagorn, kata d'harmonie (Manuel+Acrobatie Diff. 15)

Effets : en procédant à la méticuleuse harmonisation de son esprit avec les courants élémentaires qui baignent le corps de l'Être Primordial, le mage prend conscience des points de convergence magique. Sans voir ou détecter les courants, il sait intuitivement s'ils sont forts ou faibles et où se situent les plus proches Eeries.

Le personnage est informé des modificateurs de Sphère du site où il se trouve (environ 10m de rayon), et pour chaque Sphère qu'il maîtrise, il connaît la direction et la distance de la plus proche Eerie de cet élément. Il ne dispose par contre d'aucune indication quand à leur accessibilité ou contenu. Ce sort dure 1+1/NR tours.

Sorts de niveau I

Croyance draconique

Complexité : 5
Discipline : Magie instinctive
Sphère : Métal
Coût : 3
Temps d'incantation : 2 act.
Difficulté : 16

Clés : sagianor, rune de Moryagorn (sur la cible), chant d'Appel (Social+Don artistique (Chant) de Diff. 15)

Effets : ce sort mineur, lancé au contact, est parfois d'une grande aide pour accomplir un petit exploit au nom des Dragons. Pour une durée de (Sphère) tours, la cible dispose d'un bonus de +1/NR sur l'une des Compétences qu'elle possède déjà (choisie par le lanceur). Les éventuels Critiques sont gérés vis à vis du score virtuel, mais il n'est pas possible d'entamer des actions soumises à des scores de Compétence (ex : sorts demandant une Expertise, potions soumises à Compétences) ou des actions de longue haleine (ex: création d'objet). Il n'est pas possible d'instruire un personnage à partir de Compétences augmentées par ce sort, ni de dépasser 15.

Régénération primordiale

Complexité : 15
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Nature
Coût : 5
Temps d'incantation : 30 mn
Difficulté : 17

Clés : sagianor (cataplasme), rune de Moryagorn (sur la cible), encens de la Nature (consommé)

Effets : ce sort utilise un cataplasme de sagianor (qui se transforme selon les énergies de la Nature) pour canaliser une étincelle de la vigueur de l'Être primordial. Il s'utilise après un

Sorts de niveau II

Au nom de Moryagorn

Complexité : 30
Discipline : Sorcellerie
Sphère : Pierre
Coût : 3
Temps d'incantation : 2 h
Difficulté : 22

Clés : rune de Moryagorn (sur le front de la cible), sang de Moryagorn (servant à tracer la rune, consommée), cérémonie de Vénération de l'Être Primordial (Social+Conn. des dragons Diff. 20)

Effets : ce sort est une cérémonie de vénération célébrée lors des nominations de hauts dignitaires Protectors, mages de la pierre ou Prodiges. Très spectaculaire, il insuffle dans le cœur de tous les spectateurs un sentiment de fierté et de ferveur draconique. Ce sort ne fonctionne que sur des personnages possédant 5 en Tendance Dragon et lance un appel à la sagesse de Moryagorn pour juger l'âme du postulant.

Après une longue cérémonie de prière et de pieuse vénération, le personnage recevant les honneurs (qui doit impérativement être volontaire) se place en posture de méditation au centre d'un cercle formé par ses pairs. La maître de cérémonie prononce alors les derniers versets sacrés de la vénération. Quel que soit le lieu de la cérémonie, la lumière baisse brutalement et le personnage pris pour cible rayonne d'une lumière vive et tournoyante. Elle décrit lentement le spectre lumineux (du rouge au violet) tandis que les spectateurs retiennent leur souffle. Lorsque la lumière violette s'assombrit, le personnage se découpe en contre-jour alors qu'une déflagration de lumière aveugle les participants. Lorsque la lueur se dissipe, le personnage a l'impression d'avoir frôlé une conscience supérieure.

Les spectateurs de la cérémonie (jusqu'à 50) disposent pour l'Augure suivant d'un bonus de +3 à tout jet d'Eloquence, de Conte, de Volonté pour résister au doute ou à la peur, ainsi qu'à tout jet mettant en évidence leur fanatisme draconique.

Le personnage ciblé peut effacer autant de cercles qu'il le désire dans ses Tendances et continue sa vie avec une sérénité intérieure palpable. Si sa ferveur draconique est mise en doute ou doit être prouvée durant l'Augure suivant, il dispose d'un bonus de +5.

Talisman élémentaire mineur

Complexité : 30
Discipline : Sorcellerie
Sphère : toutes
Coût : 3
Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 20

Clés : sagianor (à étaler sur l'objet ensorcelé, consommée), encens de l'élément concerné, chant des éléments (Mental+Don artistique (chant) Diff. 15).

Effets : ce sort est une invention récente, bien que sa brutale mise au point laisse penser que de nombreux mages y travaillaient avant le Conseil Ethernien de 1312. Applicable à toutes les Sphères (une fois appris, le sort peut être lancé avec n'importe quelle Sphère), ce sort est une forme mineure du Talisman de puissance. Il permet de créer un petit focus doté de l'énergie d'une seule Sphère, pour une durée d'un Augure. Tout comme le Talisman de puissance, l'utilisateur doit réussir un jet (Empathie+Sphère de Diff. 15) pour drainer, en une action et au toucher, 1+1/NR points de magie de l'objet vers sa Réserve de Sphère (et non sa Réserve personnelle), à concurrence de son maximum. Lors de son enchantement, le talisman mineur peut contenir 10+5/NR points de magie (sur l'incantation), lesquels doivent provenir d'un coup de la Réserve personnelle du mage ensorceleur (il n'est donc pas possible d'utiliser plusieurs talismans pour en enchanter un plus fort, ou de recourir à des focus classiques pour transvaser l'énergie). Rater ce sort vide d'un coup la Réserve personnelle du mage. Utiliser un talisman enchanté par un autre mage est possible, sachant qu'une personne possédant la Sphère concernée les reconnaît immédiatement au toucher.

Sang igné

Complexité : 35

Discipline : Magie instinctive

Sphère : Feu

Coût : 4

Temps d'incantation : 2 act.

Difficulté : 17

Clés : sagianor (enduisant une dague), blessure sanglante (par la dague enduite), kata de protection (Physique+Corps à corps Diff. 15)

Effets : en convoquant les énergies élémentaires par une brusque série de mouvements, le mage se blesse volontairement (ou blesse la cible du sort, Egratigure automatique) et mêle la sagianor à son sang. Instantanément, le sang devient un fluide élémentaire bouillonnant. Le personnage n'en souffre pas, pas plus qu'il ne subit les effets du froid s'il y est soumis (il divise par deux tout dommage infligé et réussit tout jet de Résistance automatiquement). Si jamais le personnage est blessé, son sang gicle de la blessure sous la forme d'un geyser de feu liquide et incandescent, qui inflige automatiquement à l'agresseur (1+1/NR)D10 pts de dommages de feu et peut l'embraser (cf. LdB p. 194 dans ce cas). Ce sort dure (Sphère) tours. L'équipement du Pj n'est pas altéré par les éclaboussures de son propre sang igné.

Au sein du Père

Complexité : 40

Discipline : Magie invocatoire

Sphère : Cités

Coût : 8

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 21

Clés : sagianor (cercle au sol), position (debout, bras croisés sur les épaules, tête baissée), psaume des Sanctuaires (Social+Conn. des dragons Diff. 15)

Effets : ce sort en appelle à la bienveillance de Moryagorn pour protéger l'invocateur et quelques-uns de ses alliés en les transportant dans un sanctuaire Eerique. Ce sort ne fonctionne pas sur les personnages possédant 3 ou plus en Tendance Homme (qui ne sont pas assez fervents pour attirer l'attention de l'Être Primordial). A la fin de

l'incantation, le mage et (NR) compagnons (présents dans le cercle et dans la même position) sont désintégrés par les courants élémentaires et reconstitués (en un battement de cil) dans la plus proche Eerie... Mais ce sort n'octroie aucun droit de pénétrer dans l'Eerie et n'oblige ses habitants à un accueil paisible. Le plus souvent, les mages des cités utilisent ce sort pour pénétrer dans une Eerie proche dont l'accès est physiquement difficile. Enfin, il est toujours risqué de se projeter dans une Eerie au hasard, certaines d'entre elles étant mortelles pour les humains (Abysses des Océans, Veines de feu des Volcans)...

Sorts de niveau

Aérolithe sacré

Complexité : 45

Discipline : Sorcellerie

Sphère : Pierre

Coût : 10

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 26

Clés : sagianor (cinq mesures, consommées pour tracer une rune de Moryagorn), rocher brut d'au moins cent tonnes, posture de Méditation suprême (Manuel+Acrobatie Diff. 15).

Effets : rare et spectaculaire, ce sort permet de mobiliser un rocher naturel pour en faire un vaisseau céleste. Le mage, souvent un initié de très haut Statut, se place en méditation au sommet du rocher et se concentre intensément. Peu après, le rocher s'arrache lentement du sol et s'élève majestueusement vers le ciel. Quelle que soit sa charge ou ses occupants, le rocher lévite (de quelques centimètres à plusieurs milliers de mètres) et se déplace par la seule force de la volonté du mage. La maniabilité de l'aérolithe est quasi nulle, et tout changement de cap demande plusieurs centaines de mètres. De même, l'ascension ou la descente se font très lentement (un mètre par dix secondes). On considère que cet impressionnant équipage possède une Compétence de Vol de 1.

Impossible dans ce cas de tenter des manœuvres brutales, mais le mage possède un contrôle mental si précis qu'il peut guider le rocher à quelques centimètres près, même si des points du rocher lui sont hors de vue (il sait intuitivement où sont chaque parties du rocher). Au maximum, le rocher peut atteindre une vitesse de 25 km par heure, avec une accélération et une décélération très lentes.

Ce sort possède une durée de (Sphère+1/NR) heures, et à l'expiration du sort, le rocher pique doucement du nez pour se poser avec douceur au sol. Il est toujours possible de relancer le sort en cours de descente pour continuer sa route. Tant que le sorcier n'est pas concentré pour diriger le rocher, celui-ci conserve son cap et sa vitesse quelles que soient les intempéries. Peu importe aussi les modifications de charge, un ou deux dragons peuvent même se poser sans que le rocher ne pique. Par contre, les ailés peuvent pousser ou dévier le rocher avec facilité (en lévitation, la masse du rocher est quasi nulle). Les dragons tolèrent les aérolithes en raison de la grande maîtrise magique nécessaire à leur élévation, qui rend alors compte de la ferveur draconique du sorcier le contrôlant. Bien sûr, il convient que le mage révère largement les dragons qu'il pourrait rencontrer lors de son voyage céleste. Posséder la Compétence Cérémonie des mages des océans (ou en accueillir un à bord) est toujours un gage de sécurité.

Ce sort sert à certains puissants mages de la pierre pour se déplacer, mais n'est jamais utilisé à la légère. Indifférent au milieu, il peut franchir toute région. On dit que ce sort a été développé lors de la formation d'Onyr, et que les rochers qui soutiennent les tours sont enchantés éternellement par ce sort.

Talisman de puissance

Complexité : 100

Discipline : Sorcellerie

Sphère : Rêves

Coût : 3

Temps d'incantation : 2 h

Difficulté : 22

Clés : bijou de Bonne facture, sagianor (incluse dans le bijou), cérémonie de Maîtrise de l'Ether (Présence+Conn. de la magie Diff. 15)

Effets : Ce sort ancestral permet d'ensorceler un bijou afin d'en faire un point de concentration magique. Le bijou doit contenir de la sagianor, sous la forme d'une perle de verre remplie ou d'un bijou sculpté dans le Sang sous l'une de ses formes.

Cet enchantement est une forme ancestrale de focus, peu connue des mages néophytes, mais très employée par les mages d'un certain Statut.

En procédant à une cérémonie dangereuse (car il s'agit de canaliser de l'énergie brute dans la sagianor, et un échec interdit l'usage de la Sorcellerie durant un Augure), le sorcier enferme autant de points de magie qu'il le désire dans le talisman. Ces points peuvent provenir de sa Réserve personnelle ou de plusieurs de ses Réserves de Sphères.

Pour une durée d'un an, il peut accéder à cette réserve brute par un jet d'Empathie+ Sorcellerie de Diff. 15. Il transfère ainsi 1+1/NR points de magie de la Réserve de l'objet vers sa Réserve personnelle (à concurrence du maximum) en une action et jusqu'à (Empathie) mètres.

Un talisman est transmissible, mais il est impossible d'y ré-insuffler de l'énergie. A la fin de l'enchantement, l'énergie restante se dissipe. Identifier un talisman est immédiat (au toucher) pour un personnage possédant Sorcellerie.

Il est possible de briser un talisman pour en dompter l'énergie brute. Ceci détruit l'objet, la sagianor et éventuellement le mage: si ce dernier rate un jet de Volonté+ Maîtrise (totale) de Difficulté 15+nombre de points restants, il en résulte une explosion élémentaire qui inflige 50 points de dommages sur un rayon de 5 m (et l'énergie est perdue).