

PROPHÉZINE



LES ENFANTS DE MORYAGORN

Lexique



Crédits

Auteurs

Bubu
Kallimshar
Marc
Moon

Illustrateur

Thierry MASSON

Mise en page

Bubu

Relectures

Bubu
Flip
Kurgan
Panda

Pour toutes informations : prophezone@prophezone.fr



Ankar	Cité draconique de Kroryn.
Artisans (caste des)	Forgerons, bijoutiers, alleurs... caste créé par Kezyl.
Brorne	Grand Dragon de la Pierre (constance, courage, obstination, ordre), a créé la caste des Protectors.
Castes	"Professions" créées par les Grands Dragons, elles forment l'épine dorsale de la société humaine de Kor.
Cité Draconique	Cité où l'un des Grands Dragons a établi sa résidence.
Combattants (caste des)	Ce sont des guerriers fiers et fougueux qui suivent l'enseignement de Kroryn.
Commerçants (caste des)	Regroupe les marchands ainsi que les voleurs, caste fondée par Khy.
D10	Dé à 10 faces, le seul type de dé employé dans Prophecy.
Difficulté	Score à atteindre pour réussir une action (15 pour une difficulté moyenne).
Dragon (tendance)	Représente la foi dans les 8 Grands Dragons (pas Kalimsshar) et dans leurs valeurs (courage, sagesse, respect, labeur, fougue, harmonie...).
Dragons	Les enfants des Grands Dragons, ils possèdent les pouvoirs de ces derniers dans une moindre mesure.
Draconique	Qui se réfère aux dragons.
Dungard	Cité draconique de Kezyl.
Erudits (caste des)	Caste fondée par Ozyr, ce sont les gardiens du savoir, ils gèrent également la bureaucratie de Kor.

Fatalité (tendance)	Représente les aspects les plus vils de l'Homme (cruauté, égoïsme, cupidité, perversion), Kalimsshar en est le héraut.
Grands Dragons	Ils sont neufs, chacun représentent un élément du monde, beaucoup les considèrent comme des dieux.
Heyra	Grand Dragon de la Nature (maternité, fertilité, création, mais aussi nature sauvage), à créé la caste des Prodiges.
Havre	Cité draconique de Szyl.
Homme (tendance)	Représente l'esprit de rébellion ainsi que le côté inventif de l'être humain.
Humaniste	Quelqu'un qui rejette complètement l'ordre des Grands Dragons et suit la tendance Homme, fait partie de la rébellion envers l'ordre Draconique.
Kalimsshar	Grand Dragon de la Fatalité (secret, calculateur), il représente aussi la vie, la mort, le temps et le changement. Considéré par beaucoup comme l'incarnation du mal.
Kern	Cité draconique de Brone.
Kezyr	Grand Dragon du Métal (perfection, travail bien fait, foyer et réussite), a créé la caste des artisans.
Khy	Grand Dragon des Cités et des Hommes (vie de groupe, politique, commerce, communication), a créé la caste des commerçants.
Kor	Terre sacrée des dragons, c'est le théâtre des aventures des joueurs à Prophecy.
Kroryn	Grand Dragon du Feu (fougue, destruction, vaillance, rage), a créé la caste des combattants.
Mages (caste des)	Caste fondée par Nanya, il y a beaucoup de styles de mages (mage de combat, soigneur, enchanteur...).
Moryagorn	Père des Grands Dragons, on dit qu'il s'est endormi après les avoir créés et qu'en fait le monde serait son corps.
Nadjar	Cité draconique de Kalimsshar.

Nenya	Grand Dragon de la Magie et des Rêves (occultisme, poésie, métaphorique), a créé la caste des mages.
Niveau de réussite (NR)	Détermine la qualité de la réussite d'une action, un niveau de réussite est obtenu toutes les tranches de 5 points au dessus de la difficulté. (Jet à 20 pour 1 NR, 25 pour 2 NR si la difficulté est de 15).
Oforia	Cité draconique d'Ozyr.
Onyr	Cité draconique de Nenya.
Ozyr	Grand Dragon de l'Océan et de la Connaissance (chercheur, sagesse, savoir), a créé la caste des érudits.
Privilèges	"Techniques" enseignées par les castes à leurs membres, un peu de la puissance du Grand Dragon tutélaire est présente en elles.
Prodiges (caste des)	Caste fondée par Heyra, à la fois soigneurs, défenseurs de la nature et de l'équilibre.
Protecteurs (caste des)	Caste fondée par Brorne, soldats, miliciens, stratèges, ils sont à la fois l'armée (avec les combattants) et la force qui fait régner l'ordre.
Solyr	Prodige qui a arrêté une guerre entre Grands Dragons, puis nom du principal empire de Kor.
Szyl	Grand Dragon des Vents (esthète, artiste, léger, inconstant), a créé la caste des voyageurs.
Témeth	Cité draconique d'Heyra.
Tendances	Représentent la personnalité d'un humain, partagée entre les tendances Dragon, Homme et Fatalité.
Tendances (faire appel aux)	Lorsque le personnage se laisse guider par les tendances, il jette alors 3 dés au lieu d'un (voir système de jeu, N°0 de Prophezine).
Voyageurs (caste des)	Caste créée par Szyl, éclaireurs, ménestrels, messagers, des gens qui bougent beaucoup.
Yris	Capitale de l'empire de Solyr, c'est également la cité draconique de Khy.

Inquisition	Le corps d'élite des protecteurs, les inquisiteurs traquent les hérétiques (fatalistes et humanistes).
Inquisiteur	L'élite des protecteurs, les inquisiteurs traquent les hérétiques (fatalistes et humanistes).
Salia	Capitale de l'empire de Nésora.
Zûl	Peuple nomade et guerrier, leur Empire est un désert où leurs tribus font régner la loi de Kroryn.
Nésora (Empire)	Empire où les humanistes ont pris le pouvoir même s'ils gardent un profil bas.
Ethernien (Le Conseil)	Réunion irrégulière des mages de haut rang, présidée et ordonnée par Nanya.
AdE	Age des Empires, la plupart des scénarios de Prophecy se jouent vers 1310 AdE.
Griff	Cité état en territoire Zûl, elle est assaillie régulièrement par les Zûls.
Augure	Au nombre de neuf, les augures sont l'équivalent de nos mois lunaires. Ils comportent chacun trente deux jours.
Cycle	Au nombre de quatre, les cycles sont l'équivalent de nos saisons. Ils comportent chacun quatre vingt deux jours.
Jard	Grand héros et prince des Marche Alysées.
Ysmir	Royaume d'Ozyl.
Elu (un)	Humain possédant un lien avec un dragon.
Sans-caste (un)	Toute personne ne faisant pas partie d'une caste (paysans, serviteurs, etc.).
Citoyen (un)	Toute personne faisant partie d'une caste (combattant, voyageur, etc.).

Séide (un)	Toute personne ou créature suivant les préceptes de Kalimsshar.
Syrass (un)	Créature sinistre et mythique qui est au service de Kalimsshar.
Immortels (les)	Humains ayant refusé le "Pacte des Maudits".
Fléau (le)	Mal étrange qui ne toucherait que les dragons.
Flux (un)	Oiseau assez commun dans Kor, il est souvent vu en compagnie de mages.
Forêt de Solor (la)	Grande forêt située au nord de la Pomyrie, près de la côte. Elle fut maudite par un prodige et infestée de créatures étranges.
Forêt Mère (la)	Plus grande forêt de Kor, elle se trouve au nord de Havre.
Pyr (l'archipel de)	Groupe d'îles interdites aux humains.
Jaspor	Île où le chaos, le vice et la luxure règnent. L'argent y est roi, tout peut y être acheté, même les hommes : l'esclavage y est monnaie courante.
Kali	Royaume de Kalimsshar.
Kar	Royaume de Kroryn.
Kern	Royaume de Brorne.
Lacs sanglants (les)	La cité Lacustre située sur des îlots rocheux au centre du Lac sanglants, où la violence et la cruauté ont pris la place de la loi.
Marches Alysées (les)	Principauté aux paysages variés, étranges et magnifiques, elle est gouvernée par Jard le Bien-aimé, qui est l'unificateur des différentes principautés.
Pomyrie (la)	Région constituée d'un groupement de cités reliées par des pactes, chaque cité représente une sphère de magie, hormis la sphère de l'Ombre.

Principauté de Marne (la)	Groupement de villes engendré par la dernière croissance de l'inquisition, elles se trouvent à côté d'une zone marécageuse anciennement contrôlée par des nécromanciens.
Royaume des fleurs (le)	Groupement de cités indépendantes, vivant en harmonie avec la nature, situées au nord-ouest de Temeth.
Terres Galys (les)	Région très froide, inhospitalière peuplée de tribus qui survivent grâce à la chasse.
Abeilles minérales	Abeilles géantes d'origine minérale
Abominations	Créatures issues des manipulations des sorciers.
Aigle	Rapace géant, il est considéré comme apportant le malheur,
Ailes de cuir	Humanoïdes ailés d'une dizaine de centimètres de haut et constitués d'ombre. Ils vivent en essaims de 5 à 10 individus.
Ailes volantes	Oiseaux migrateurs aux ailes gigantesques dont le vol est souvent interprété par des augures. On les utilise également pour communiquer par code visuel.
Anneau de l'archer	Bague imprégnée de la maîtrise de Szyl. L'anneau, qui aurait été porté par le plus grand archer de tous les temps, a disparu au début du conflit entre Szyl et Ozyr.
Anneaux de confiance	Anneaux forgés il y a moins de 2 siècles pour des Élus de Khy. Ils bénéficient d'un enchantement de sorcellerie des Cités.
Après plaisir de ces dames (L)	École d'escrime d'Yris appartenant à Tren Kin'Shun.
Araignées des Ténèbres	Araignées géantes des cavernes de Kali. Grossièrement domestiquées, elles servent de monture.
Araignées urbaines	Grosses araignées inoffensives s'installant non loin de laboratoires des mages de Khy et de Heyra. Elles tissent des toiles dorées dont on peut faire des vêtements magnifiques.
Automates	Objets enchantés à base de mécanismes. Servent de pièges...
Bardes	Dans cette faction se regroupent tous les artistes en général : musiciens, sculpteurs, danseurs, romanciers, poètes...

Bardes de Szyl	Bardes associés à la Caste des Combattants, ils sont les dépositaires du Chant des Ombres. Leur chef est Emrad Uljir. Leur siège est à Yris.
Bastion	Cité qui se situerait dans l'Empire Nesora, au sud de Pyr et non loin de l'Embouchure de l'Oubli.
Bayou	Zone du sud-ouest de la Forêt Mère qui masque par de gigantesques marais, les contours de la Source et les Îles de l'Archipel de Marne. Des peuplades dégénérées y vivent. On y trouve également des plantes rares.
Belgoriens	Peuple vivant dans les Lacs Sanglants, descendants de Belgor, menés par Orode.
Berhyzaaf	Immortel tué lors de l'éruption volcanique déclenchée par Kroryn à la fin de la bataille de Khyméra
Bête	Tumeur de noirceur qui infecta Nanya au point de presque la tuer. Elle fut détruite par Kalimsshar, investi de la puissance de Moryagorn. Des fragments de la Bête s'éparpillèrent dans les rêves et même dans la réalité.
Bleu de Kern	Fromage de Kern qui est laissé à vieillir dans les champignonnières du district d'Émeraude.
Bourdon d'Ébène	Branche noire formée grâce au rassemblement du pouvoir des Noënes. Il permit de donner la vie aux Immortels.
Cancrelats (Les)	Guilde de Voleurs.
Canevas	Village situé à la frontière entre Kar et l'Empire Zûl.
Capes	Unité formée de combattants et d'anciens marchands itinérants qui luttent contre les bandits de grand chemin.
Cauchemars	Êtres de l'ombre totalement immatériels, tourmentant les vivants dans leurs rêves.
Caurok	Bovidé des plaines de Solyr.
Cerfs-volants	Grandes ailes volantes qu'utilisent les enfants et qui sont tolérées, sauf le long des côtes où leur usage est puni de mort.
Chalchals	Parasites que l'on trouve dans le bois de Chalchals mais aussi dans la région des Marais Morts. Ce sont des créatures simiesques de quelques centimètres de haut qui se font avaler par les animaux afin de les dévorer de l'intérieur.

Chanteuse	Drogue ayant pour effet de décupler les sens. Les prostituées l'utilisent, mais aussi les bourreaux...
Chêne noir de Solor	(id. Sombrechêne) Chêne maudit au cœur de la forêt de Solor. A l'origine, il s'agissait d'un dragon de l'ombre, Yurghnââl, dans lequel Naëlk le Prodige Noir fut enchâssé par Heyra.
Chevalin	Herbivore cousin du cheval, poney dont le caractère doux convient particulièrement aux femmes.
Chromalin	Familier des mages de Kezyr
Ciseau de Kezyr	Ciseau permettant de tailler la pierre plus facilement, grâce au secret de la résonance de la pierre dévoilé par Brorne.
Ciseaux de Précision	Objets pour orfèvres, voleurs et mécaniciens humanistes.
Clepsydras	Objets relativement courant dans les universités et auprès des autorités, qui permettent de mesurer l'écoulement du temps.
Cœur de Cendre	Cœur d'un dragon de feu qui fut réduit par sorcellerie puis enchanté par Umal Rkhoon.
Colzak	Poison paralysant les muscles, provoquant ainsi l'arrêt cardiaque.
Conques du savoir essentiel	Autrefois, Ozyr créa des coquillages et crustacés pour tenter de remplacer l'homme, qui l'avait déçu. Mais ses expériences échouèrent. Aujourd'hui, les conques vides qui subsistent ont gardé des restes de connaissances qu'Ozyr avait donné à ces créatures.
Coraux	Objets ensorcelés de manière à être perpétuellement humidifiés pour devenir des éléments de décoration aux magnifiques couleurs.
Corne de la Bête	Objet maléfique conçu par les Sorciers Obscurs peu après que Nanya eut vaincu la Bête. La Corne fut conçue à partir de fragments de la Bête et permet d'invoquer de terribles créatures ayant la puissance d'un dragon mineur.
Cornu d'Owen	Majestueux cervidé, peu courant, habitant le bois de Calden, au sud de Sermande, mais aussi les forêts des Marches Alyzées, des Terres Galys, et la Forêt Mère.
Corrompus	Morts en sursis par la grâce de Kalimsshar, serviteurs de la Cour de l'Ombre
Cristaux d'Humanisme	Cristaux découverts par des Humanistes dans ce qu'ils appellent des "Débris d'étoiles".

Cuir de Tyann Cyn	Cuir tanné par Tyann Cyn et son équipe, et qui sont d'une grande qualité.
Destrier Karien	Chevaux fougueux peuplant la côte de Kar.
Dominante	Droque.
Dragon de Lôm	Herbivore appartenant à la classe des "Drakes" ou "Semi dragons". Le dragon de Lôm est une sorte de varan doté d'une corne.
Dryade	La première dryade fut Scylinda, une humaine qui se réincarna en arbre conscient grâce à Heyra.
Dryade de feu	Créature élémentaire de feu.
Ecailles de la quintessence	Pour conserver son savoir, Ozyr l'inscrivit sur les écailles de certains de ses enfants qu'elle sacrifia ensuite.
Echec d'Amarilan	Focus poly élémentaire créé accidentellement par Amarilan pendant les guerres fratricides. Il est aujourd'hui conservé à Petite Oforia.
Effrits	Esprits du Feu servant Kroryn.
Elixir de cauchemar	Liquide suintant qui apparaît dans la réalité lorsque se matérialisent les cauchemars.
Elixirs de métamorphose	Élixirs permettant de prendre la forme d'un animal.
Encens néfastes	Encens mis au point par les scientifiques Humanistes pour lutter contre les animaux sauvages.
Épée Ardente	Épée forgée à partir du sang de Kezyr et du Feu Élémentaire. Elle a disparu à la fin des grandes guerres. À l'époque, elle appartenait à Inus Kar. On pense que l'épée est aujourd'hui engloutie dans les marais de Kali.
Épées des songes	Épées forgées avec des fragments de rêve durant les Grandes Guerres.
Esprits tourmentés	Êtres désincarnés vivant dans le Royaume de Kali et cherchant des victimes...

Eyrok	Bovidé herbivore particulièrement calme et docile. Il sert de monture robuste.
Fièvre des mers	Maladie qui affecte la vue de sa victime, cette dernière pouvant en devenir aveugle.
Fils des Syltahs	Humanoïdes "sculptés" dans la chair par les Syltahs. Certains d'entre eux sont offerts aux Élus de l'Ombre.
Fleurs de la jeunesse éternelle	La première de ces fleurs fut créée par une dryade du nom d'Osiana, éprise d'un mortel. Elle sacrifia une partie d'elle même pour qu'il reste auprès d'elle. Tous deux seraient encore en vie aujourd'hui...
Fouisseur	Créature élémentaire unique créée par Brorne, elle vit dans une Eerie souterraine. Tirée de son éerie accidentellement par Norio Ermenèce, elle ravagea les villages de la Plaine de Lokkit à la recherche d'un nouvel habitat.
Fragments de la Bête	Fragments éparpillés dans l'univers onirique lorsque la Bête fut vaincue. Certains se matérialisèrent dans la réalité.
Fragments de Yhunn	Réflexions notées au fil du temps par Kroryn sur différents supports. Seul Yhunn est parvenu à toutes les rassembler et les lire.
Garloch	Créature élémentaire du métal vivant dans les Eeries de Kezyr.
Géants pétrifiés	Créatures légendaires des montagnes de Kern : Brorne les aurait vaincus et pétrifiés. On dit qu'en cas de danger, ils s'animeraient de nouveau pour aider celui qui les a vaincu.
Ghàlluks	Individus nés des manipulations des sorciers de Kali, ces abominations se déplacent parmi les lépreux.
Glyphe	Droque tirée d'une plante, qui se fume et apporte la sérénité sans accoutumance grave.
Goule	Contrepoison universel. En contrepartie, il faut l'ingérer chaque jour à heure fixe ou l'on en meurt !!!
Graines de Fertilité	Graines offertes par Heyra aux communautés qui rencontraient des difficultés pour cultiver leurs champs. Leur secret est aujourd'hui détenu par les Prodiges. Ces graines font pousser instantanément un type de végétal.
Grand Hibou	Rapace nocturne, fétiche des Mages de Heyra, bien qu'il n'ait aucune utilité particulière,
Griffe de Kalimsshar	Griffe sacrifiée par Kalimsshar pour faire jaillir l'Improbable, elle est restée plantée dans la roche à la source du fleuve. Elle est éminemment corruptrice.

Hache de Marak-Tan	Méta-focus, hache à deux mains vieille de plusieurs dizaines de siècles. Elle est à l'origine des lames de Thrael et portée par les descendants zûls de Marak-Tan.
Hurlantes	Sortes de flûtes de bois suspendues aux arbres ou à des pylônes et qui préviennent par un sifflement, de la venue d'une tempête, d'un orage...
Hurleur	Canidé, excellent chien de garde et pisteur hors pair.
Ikkiyanakatalis	Rapace nocturne, fétiche des Mages de Heyra, bien qu'il n'ait aucune utilité particulière.
Instruments de Nanya	Instruments de musique fabriqués par les luthiers d'Onyr et enchantés à petite dose.
Klasombres	Créature d'aspect canin vivant dans la Klasis.
Lames de rubis de Thraël	Lames créées par Thraël et Marak-Tan. Elles furent distribuées aux meilleurs guerriers.
Lance d'Ykless	Lance forgée par Ykless, un dragon du métal.
Lancinante	Poison utilisé pour calmer le bétail ou pour empoisonner la viande destinée à piéger les animaux sauvages.
Larmes d'Alaïssyndil	Parmi les larmes d'Alaïssyndil qui formèrent le Lac de la Vie, certaines s'envolèrent avant de retomber sur Kor sous forme de bijoux qui peuvent se liquéfier pour guérir tout être d'une maladie, d'une blessure ou de la corruption.
Larves de dragon	Créatures draconiques larvaires, parasites de la Forêt Mère et de la Principauté de Marne.
Larves de perversion	Larves véhiculés par les Vers Putrides
Lézard mange pierre	Petits lézards gris qui mangent des insectes. Ils sont capables de comprendre des ordres simples, et sont appréciés des mages de la pierre.
Lézards géants des profondeurs	Montures particulièrement efficace en milieu montagneux ou souterrain.
Livres Mémoires	Livres enchantés par des Dragons des Cités. Ils permettent à leur propriétaire d'inscrire des données lisibles d'eux seulement.

Maharaya	Ame désincarnée en quête d'une nouvelle peau à investir. Cette créature est invisible à l'œil nu et se fond dans les brouillards de Kali.
Malkov	Lémurien de petite taille dressé par les voyageurs comme éclaireur et pour monter la garde.
Mantes faucheuses	Animal insectoïde géant
Marque-pages élémentaires	Marque-pages enchantés par des artisans élémentaires. Ils permettent d'identifier leur propriétaire et son statut lorsqu'on passe la main au-dessus.
Marsupiaux savants	Petits singes sachant faire de nombreux tours. Ils ont aussi un don pour trouver rapidement les clés d'un sort. Pour certain, ils pourraient ouvrir des Portails pour en ramener les composantes recherchées.
Marteaux (Les)	Guilde de Voleurs.
Maryssa	Navire pirate humaniste, dirigé par Harv le vindicatif, baptisé d'après la prêtresse qui a donné la foi à son capitaine.
Mastodontes îles	Tortues géantes dont la carapace forme une île.
Mentor éthéré	Créature élémentaire issue de Nanya, offerte par la Chimère à ses plus fidèles Élus comme compagnon.
Mercure	Familier des mages de Kezyr
Meule magique	Meule trouvée essentiellement en Kern, c'est une roue qui tourne toute seule sur elle-même.
Miroir aux illusions perdues	Miroir en acier permettant de se voir tel qu'on désirerait être.
Molosses de rouille	Créatures canines gigantesques issues de la klasis, dans les collines de rouille.
Morngärdt	Épée légendaire de Kroryn
Murènes Tissulaires	Plantes marines filamenteuses carnivores.

Myolianes	Végétal, lianes fines et mobiles très coupantes.
Nécanthropes	Êtres créés par les Augures Noirs, ils sont un mélange d'humain et de dogue. Ils sont utilisés par les seigneurs de Kali pour traquer les humains.
Nécrose	Lèpre
Nécrosiaures	Créatures de combat créées par des Augures noirs. Ce sont des monstres de plus de 5m faits de morceaux de Dragons de Lôm et parfois de véritables dragons. Leur caractère est tellement agressif qu'ils sont difficilement contrôlables, même par leurs propres maîtres.
Nervix	Gigantesque pachyderme laineux des montagnes des Terres Galys.
Noitechènes	Arbres obscurs aux troncs pâles pétrifiés.
Norak	Grand oiseau bipède des forêts de Solyr.
Nyrâde	Créature draconique crocodilienne.
Oiseaux migrants	Oiseaux enchantés qui permettent aux mages des cités de communiquer entre eux.
Orbe de Feu	Orbe créée avec du Feu Élémentaire par le dragon Krosgaryn. L'orbe permet l'utilisation de certains sortilèges par un non-mage.
Orbes de rêve	Fragments de rêve conservés dans des orbes grâce à la magie de Nanya.
Outils d'Alvercop	Outils développés par Alverkop pour compenser les difformités de naissance dont il était atteint.
Papillons oniriques	Nuée de papillons multicolores qui aiment voler autour des serviteurs de Nanya. Ils sont capables de reproduire les runes qu'on leur montre, et ainsi, de former une Clé.
Perles d'Onyr	Substance permettant de s'endormir instantanément.
Peste d'automne	Maladie mortelle qui déshydrate rapidement sa victime.

Petite Oforia	Université de magie fondée en 1802 AdC à proximité d'Oforia. Elle est le modèle des universités telles que définies lors du Conseil Ethernien de 1312 AdE.
Phalanges de métal	Armures qui, assemblées à vide, deviennent de véritables golems.
Phénix	Créatures draconiques, oiseaux de feu et d'air qui accompagnent parfois des Duellistes, mais sont généralement affectés à des missions particulières par Kroryn ou ses enfants.
Phtèrgues	Esprits tourmentés qui errent en groupes en Kali, ou individuellement dans le reste de Kor.
Pierres de Fronde	Pierres enchantées pour les gamins, qui ne peuvent toucher que des objets inertes.
Pierres de Moryagorn	Boussoles secrètement utilisées par de nombreux voyageurs.
Pierres de vie	Morceau de gargouille auquel cette dernière insuffle une partie de sa puissance, il est ensuite trempé dans le sang de l'ami à qui elle veut le donner. Il est donné en échange d'un Talisman d'os.
Plaine pétrifiée	Haut lieu des guerres draconiques. Les Grands Dragons y affrontèrent Kalimsshar dans une bataille finale. Face au carnage, Kroryn finit par ouvrir le sol pour en faire jaillir des flots de lave, qui pétrifièrent le champ de bataille avec tout ce qui le recouvrait. Ainsi se finirent les guerres draconiques. Ce lieu sert aujourd'hui de frontière entre Kali et Kar. Il emplît de terreur quiconque y pose le pied.
Plasmhes de corruption	Créatures qui vivent dans les bas-fonds des grandes cités. Ces abominations se nourrissent des mauvaises pensées, des crimes... En retour, elles corrompent leur environnement par leur simple présence.
Poudre de Sommeil	Poudre provenant des fragments de songe qui apparaissent dans la réalité.
Poudre d'escampette	Poudre magique bleutée, souvent portée par les voyageurs dans un petit sac autour du cou. Elle permet de "raccourcir" les voyages, de faire disparaître la douleur... Selon certains, elle a surtout un effet Placebo.
Première écaille	Écaille de Brorne arrachée au cours d'un combat et dont se servit son écuyer comme bouclier pour protéger une petite fille. Depuis, la Première Écaille est exposée dans le Hall de Réunion et ne peut-être portée que par le Champion de la Caste des Protectors.
Ptomaphogias	Créatures constituées d'algues et de planctons
Questeur Blancs	Faction composée de très peu de membres, chargés de mener des enquêtes dans le milieu des Mages. Lors du Conseil Ethernien de 1312, les Questeurs blancs sont placés sous la responsabilité des Gardiens.

Questeurs Gris

Corporation sollicitée pour mener des enquêtes dans le domaine civil (meurtres, vols...). Ils ne jugent jamais. Ils peuvent avoir l'appui de la garde locale pour procéder à des arrestations. Les affaires magiques relèvent des Questeurs Blancs.

Rat Gris

Rongeur particulièrement intelligent qui communique par empathie sélective. Il est souvent le compagnon de commerçants ou d'Élus de Khy.

Réops

Champignon qui soulage les douleurs. Les guerriers l'utilisent pour ne pas sentir la douleur au combat.

Rongeurs apprivoisés

Rats domestiqués par les mages urbains.

Roue à vent

Roue à vent musicale permettant d'obtenir des mélodies harmonieuses.

Salamandrine

Lézard cavernicole, mi-reptile mi-batracien.

Sanctuaire de Feu

Citadelle flottant au-dessus de la lave au cœur de la Fournaise du Bout du Monde.

Sang de Kezyr

Métal argenté aux reflets bleutés coulant dans les veines des dragons de métal,

Sang de Moryagorn

Huile noire extraite des mines sous-marines au large de Griff.

Sang de sauryde

Élixir zûl.

Sauryde

Créature draconique, reptile de grande taille vivant dans l'Empire Zûl et servant de monture de combat.

Scutydre

Insecte myriapode géant.

Sépulcre de Solyr

Voile de lin porté par Solyr lorsqu'il s'interposa entre Brorne et Kroryn. Il a récemment été porté par Jard.

Shazûn

Marsupial herbivore des plaines chaudes et désertiques (Désert du Souffle du Dragon).

Sinise	Col dans les montagnes proches de Kali
Sirènes	Fenn'danns, créatures d'apparence féminine qui vivent dans la mer.
Skaërd	Grand félin originaire de Pomyrie, des Terres Galys et de la Forêt Mère.
Snenirr	Pachyderme solitaire vivant dans les plaines.
Soldats Oniriques	Songes qui prennent la forme de soldats et qui ont des effets sur la réalité.
Sombre Acier	Métal créé par Kalimsshar en versant son sang sur la roche.
Sombrechêne	(id. Chêne noir de Solor) Chêne maudit au cœur de la forêt de Solor. A l'origine, il s'agissait d'un dragon de l'ombre, Yurghnââl, dans lequel Naëlk le Prodiges Noir fut enchâssé par Heyra.
Sororité	Ordre de femmes Prodiges siégeant dans la citadelle de Minas.
Soule	Sport d'équipe pratiqué sur un terrain ovale avec une balle en cuir.
Spirales sémaphores	Moulins à vent dont les ailes, dotées de rubans, permettent de communiquer.
Squelettes de Pierre	Esprits de pierre s'incarnant sous forme de squelettes de pierre lorsqu'ils sont invoqués par le Peuple des Montagnes par le biais de dents.
Sylcate	Poison qui provoque l'oubli.
Talisman d'Os	Doigt coupé de l'ami d'une gargouille, recouvert du minerai dont est constituée cette dernière. Il est donné en échange d'une Pierre de vie.
Talisman Écarlate	Talisman créé par Alliah Sallava : il permet d'invoquer l'esprit d'un dragon de feu.
Talisman éthéré	Talisman créé par Alliah Sallava : il permet d'invoquer l'esprit d'un dragon des rêves.

Talismans d'Écailles	Keblyck lança une coutume qui consistait à offrir une de ses écailles aux premiers Élus au moment où s'établissait le Lien. A la mort des Élus, Keblyck récupéra les Talismans pour leur rendre hommage. A la mort de Keblyck, la collection se dispersa dans Kor.
Tark	Petit varan court sur pattes. Animal de compagnie très répandu.
Toile élémentaire	Soie dorée tissée par les araignées urbaines grâce à la magie ambiante.
Tortues	Créatures draconiques de taille variant de 2cm à plusieurs centaines de mètres.
Tortues gemmes	Tortues dont la carapace est une pierre précieuse.
Tourmente	Drogue provoquant des hallucinations, au point de pouvoir rendre fou.
Troisième Œil	Pendentif en argent enchanté permettant de sonder le cœur des êtres, de dissocier la réalité des illusions, et d'échapper par magie au regard des dragons. Objet légendaire, il aurait été récemment dérobé à Soder Fendrick.
Tubes amplificateurs	Tubes en laiton fermés par une valve qui comprime de l'air à l'intérieur. Certains Inquisiteurs considèrent qu'il s'agit d'une arme Humaniste.
Urus	Herbivores placides qui peuvent servir de monture.
Varan noir	Créature draconique amphibie, ennemi naturel du dragon de Lôm.
Venin de scutydre	Poison pyrétique à base de venin de scutydre.
Verdine	Poison soporifique et puissant capable de tuer.
Vers putrides	Vers géants, ces êtres parmi les plus redoutés de Kor protègent le royaume de Kalimsshar, dissimulés dans ses marais. Ils véhiculent des Larves de Corruption.
Virtos	Drogue qui annihile toute peur pendant un temps. Celle-ci revient lorsque la drogue cesse d'agir.
Vorok	Créature draconique amphibie, ennemi naturel du dragon de Lôm.

Vouivre	Créature élémentaire immatérielle.
Vulture	Créature draconique élémentaire, oiseau aux plumes flamboyantes capable de devenir transparent dans le ciel. On les trouve notamment aux environs du col de Sinise.
Warpog	Insecte velu, focus vivant qui vit dans la Forêt Mère.
Zaal	Créature de grande taille qui tient de l'humanoïde, du reptile et de la chauve-souris.
Zandar	Cité de Kali, gigantesque nécropole située sur le flanc ouest de la Griffé de Kalimsshar. Elle est entretenue par les Katzals.
Zangar	Nécropole des Princes Magiciens. Fut détruite lors de la 3ème Croisade.
Zarach	Race de Limiers élémentaires, aujourd'hui éteinte.
Zokoï	Petite créature humanoïde malicieuse qui a un goût prononcé pour le vol.
Zûl (Le)	Prince des Voleurs d'Yris, Élu de Nemeth. A disparu récemment...