

PROPHÉZINE



LES ENFANTS DE MORYAGORN

L'artisanat élémentaire

Crédits

Auteur

Kay'le
Le Yan

Mise en page

Bubu
Kay'le

Illustrateurs

Zombie
Thierry MASSON (AEPR croissant lame et lune)

Relecture

Bubu
Helenea
Panda

Il vaudrait d'ailleurs mieux parler des artisanats élémentaires, car chacun est spécifique jouant sur des éléments différents et ne demandant pas les mêmes outils pour être travaillés.

comment le pratiquer ?

Les bases

L'artisanat élémentaire est une compétence réservée des artisans, mais quelques autres castes y ont accès pour certaines carrières spécifiques et des applications particulières.

Une connaissance de la magie préalable

Avant de pouvoir travailler un élément, il faut pouvoir le ressentir et l'identifier, cela passe par l'apprentissage de la magie. En développant sa connaissance d'une sphère, l'artisan commence à la comprendre et à la ressentir.

Lors du passage du statut d'apprenti à celui de compagnon, l'artisan a la possibilité d'apprendre une sphère de magie en rapport avec son métier. Cette connaissance est le premier pas vers la carrière d'artisan élémentaire ; car comme nous l'avons vu précédemment avant de modeler la matière, il faut connaître la sphère de magie correspondante.

Concepts de durée

Lorsque l'on parle d'artisanat élémentaire il est important d'aborder la notion de durée. Habituellement, nous considérons les objets manufacturés comme destinés à durer ; cela n'est pas tout à fait le cas pour les objets issus de l'artisanat élémentaire. Cette notion d'élémentaire renvoie à la nature magique même du matériaux. Et cette nature magique intègre la notion d'impermanence, car la majorité des humains ne sauraient figer la magie ; cela est envisageable pour de rares objets ou de rares personnes

exceptionnelles, mais sûrement pas tout le monde et pour n'importe quelle raison. Le côté intéressant de l'artisanat élémentaire est que l'on est en phase avec le matériau et qu'ainsi on le travaille plus vite.

La durée de création : Le temps de création d'un objets élémentaires et en général inférieur d'un tiers ou de la moitié à son équivalent normal.

La durée de vie : Dépend de la dépense de points de magie, sauf pour des objets très courants qui sont alors permanents ou qui ne sont détruits que lors de leur utilisation.

Les quantités utilisées

Alors que l'artisanat "traditionnel" nécessite le double de matière brute pour obtenir un objet manufacturé (une épée de 1.5kg nécessite 3kg de fer pour être forgée), on considère que l'artisanat élémentaire engendre moins de perte car l'artisan travaille l'élément en harmonie.



La carrière d'artisan élémentaire

Mais, entre un artisan travaillant un élément grâce à une compétence d'artisanat élémentaire à Artisan élémentaire, il y a un fossé. A partir de ce moment, la maîtrise qu'exerce l'artisan élémentaire sur la matière est si élevée qu'il peut la manipuler à main nue et se prémunir contre les dangers d'un élément. Un forgeron pourra manipuler du métal en fusion et le forger à main nue par exemple.

Les produits de l'artisanat

Chaque sphère permet de produire des objets en rapport avec son énergie, par exemple des bandages élémentaires de la sphère de la Nature permettront à toute personne soignée avec eux de guérir plus vite. Mais la manière de créer tous ces objets élémentaires n'est pas forcément enseignée à tout le monde, soit parce qu'ils sont trop puissants pour que n'importe qui les fabrique, soit parce qu'un groupe garde jalousement ses secrets. Voici donc une description de chaque sphère et un exemple d'utilisation d'artisanat élémentaire tiré des livrets draconiques et mis à jour sur le site de Siroz.

Cité

La Cité symbolise l'échange, la communication mais aussi la tromperie. La Cité est insaisissable, manipulatrice. C'est la sphère draconique du double jeu à l'instar de l'Ombre. Ses utilités seront axées sur l'illusion et les faux-semblants. On pourrait donc imaginer des armes ainsi forgées qui semblent se déplacer de manière irréaliste, trompant ainsi les adversaires.

Les égouts (CdK, p45 , màj) : permettent l'écoulement de l'eau, même avec une gravité contrariée.

Feu

Le feu symbolise la fougue, le dépassement de soi-même. C'est une magie essentiellement destinée au combat. Tout comme son Dragon tutélaire, le Feu est rapide, violent, imprévisible. Les applications les plus courantes seront des effets d'augmentation, de dommage, d'attributs et même d'embrasement.

Les briquets de Kroryn (FoudK, p43, màj) : briquet qui génère plus de flammes.

Métal

Le Métal représente la précision, la méticulosité. Le Métal a soif d'éternité, de perfection. C'est une magie utilitaire capable de modifier sans le faire réellement (à l'inverse de l'Ombre). Ainsi on retrouvera dans ses applications, diverses une augmentation du talent visant à se servir d'un objet ainsi fabriqué, mais également des pouvoirs de regain de maîtrise ainsi que diverses possibilité d'allègement et de maniabilité.

Les alliages de Kezyr (FordK, p45 , màj) : permet de créer des alliages de métaux incompatibles.

Nature

La Nature représente la naissance de la vie, sa célébration ainsi que sa protection. C'est également une mère qui peut tantôt punir et tantôt récompenser. Ainsi les applications de la sphère de la nature iront des soins, jusqu'à l'amélioration des dommages en passant par la préservation (augmentation de la protection d'une armure etc.)

Les bandages magiques (EdH, p 44, màj) : pansements qui permettent de guérir plus vite.

Océan

L'Océan est calme, pacifique, il représente la connaissance sous toutes ses formes et ainsi donc la vérité. Malgré tout l'Océan est secret, profond il ne révèle son savoir que sur certaines conditions. C'est une magie de savoir et également d'espionnage. Ses applications seront principalement de voir et

d'entendre sans être vu et entendu, de révéler certaines informations cachées et de transcrire la vérité.

Les coraux (VdO, p45, māj) : permet de conserver un corail hors de l'eau.

Pierre

La Pierre est lente, solitaire, laconique. C'est une magie symbolisant la force tant physique que de caractère. Ses applications seront essentiellement de guerre et de changement sur le terrain (Eboulements, tremblements de terre, engloutissement, etc.). Ainsi on retrouvera des augmentations de dommages mais également de protection sans oublier toutes les applications ayant trait à la nature même d'un terrain.

Les meules magiques (EdB, p45, māj) : crée une meule à grain qui ne s'arrête jamais.

Rêves

Le Rêve symbolise l'inconscient, les sentiments, l'essence même de la magie. Le Rêve est énigmatique. Ses fonctions sont accès sur l'invisible et sur le repos. Ses applications seront diverses tant sur l'inconscient que sur la conscience même d'un sujet. Elles seront avant tout subtiles et discrètes.

La manipulation des sentiments, des rêves ne sont que quelques applications concrètes. Les instruments de Nanya (VdN, p43, māj) : permet de créer des instruments de musique produisant les sons les plus purs.

Vent

Le Vent symbolise, la spontanéité, l'impulsivité et même la soif de vivre librement. Le Vent est changeant, tantôt calme et agréable, tantôt violent et déstabilisant. Ses applications varient également grandement. On retrouvera donc l'amélioration de l'agilité et du déplacement mais aussi quelques applications plus violentes comme l'augmentation des dommages (relatif aux sorts utilisant les éclairs " naturels ".

Les tubes amplificateurs (OdS, p, māj) :

permet de stocker de l'air comprimé dans un tube de laiton.

Ombre

L'Ombre symbolise la soif de puissance, la modification de toute chose, la vie et la mort mais également le temps qui passe. Tout comme son maître, l'Ombre est prudent, calculateur et implacable. C'est une des sphères les plus puissantes et les plus variées que l'on trouvera. Ses applications iront de l'augmentation des dommages à la résurrection et la destruction tout en passant par des caractéristiques plus discrètes comme le jeu des faux-semblants (illusions, changements d'apparences) ainsi que la modification sous toutes ses formes.



quelques armes élémentaires

Pour conclure, voici quelques armes issues de l'artisanat élémentaire :

Les Huit

Les Huit est le nom qui fut donné à un ensemble d'armes forgées par de grands Artisans élémentaires. Une épée, un marteau, un trident, un arc et un carquois, un fouet, une hache, une dague et un Katar furent forgés avec l'élément qui leur correspondaient le mieux. Ils mirent huit années pour terminer ce travail titanesque mais le résultat fut des plus saisissants. Les huit furent offerts à des nobles des 8 grandes villes de Kor. Voilà les descriptions de chacune de ces armes.

Le Marteau de Pierre :

C'est un lourd marteau à deux mains constitué entièrement de Pierre. Le manche est fabriqué dans du granite rouge et les mots Courage, Rigueur et Dragons (les valeurs de Kern) sont gravés sur celui-ci. La tête du marteau est faite dans le plus dur des Rocs et est taillée très adroitement.

Caractéristiques du Marteau de Pierre :

Caract. pré requises : For : 7 Ini : -3/NA
Dég : (Forx3)+12+1D / Poids : 2.7 / Spéc :
Permet de renverser en mêlée

Effets : Le Marteau permet, en frappant la terre, de provoquer un tremblement et de faire chuter toutes les personnes dans un rayon de 3 mètres. Pour rester debout, les cibles de cette attaque doivent réussir un jet de Coordination + Physique contre une difficulté de 20 (+5 par secousse successive)

Le Trident des Profondeurs :

Il s'agit d'un Trident entièrement constitué d'eau. Son aspect cristallin ferait presque penser à du Diamant. Pourtant en le regardant de plus près, on s'aperçoit que le Trident est légèrement translucide est qu'on peut voir quelques bulles d'air à l'intérieur de celui-ci.

Caractéristiques du Trident des Profondeurs :

Caract. pré requises : For : 5 Coor : 4
Ini : +1/maintien à distance : +3
Dég : For+14+1D / Poids : 2 / Spéc : A 2
mains uniquement

Effets : Le Trident possède le pouvoir de retrouver n'importe qui sur le royaume de Kor. Il suffit pour cela d'avoir échanger quelques mots avec la dite personne. Il s'adresse alors au porteur en lui donnant toutes les informations qu'il est nécessaire pour le retrouver. De plus, en portant ce Trident, le détenteur s'assure que ses gourdes ne soient jamais vides. Utile pour traverser un désert...

L'Arc et le Carquois des Tempêtes :

Cette arme est composée de 2 objets. Un arc, fabriqué dans une matière que l'on pourrait comparer à de l'air (c'est

effectivement le cas) mais ce dernier est palpable ainsi que de petits éclairs. De fines runes son ciselées sur tout le corps de l'arme et l'arc est étrangement dépourvu de corde pour le bander. Un mince filet d'air apparaît lorsque l'on porte une flèche où devrait se trouver la dite corde. La deuxième partie est un Carquois de cuir apparemment toujours remplis de flèches. Il est impossible de séparer de plus de 10 mètres les deux objets, le carquois disparaissant tout simplement pour réapparaître juste à côté de l'arc.

Caractéristiques de l'Arc des Tempêtes :

Caract. pré requises : For : 6 Per : 4 Ini : 0
Dég : For+12+1D / Poids : 0.7 / Spéc :
Attaque éclair / Approvisionnement

Effets : L'Arc détient le pouvoir de donner à son possesseur une meilleure visée pour s'en servir. Chaque fois que celui-ci tire une flèche (provenant obligatoirement du carquois des Tempêtes), sa compétence Arme à Projectiles augmente de 3 points (pouvant même excéder les 10 maximum). De plus l'utilisateur de cet arc bénéficie de l'avantage Archer (p.127 livre de base). Si le personnage le possède déjà, il bénéficie 2 fois de l'avantage. Le Carquois quant à lui possède le pouvoir de ne jamais être à court de flèches. Celle-ci réapparaissant à chaque fois que l'une d'elle est utilisée.

L'Épée longue de Doran :

Forgée dans le plus pur des métaux (le sang de Kezyl), cette épée longue vit le jour à Dungard. Son manche représente deux Dragons enroulés l'un autour de l'autre. De plus il est parsemé de petites gemmes de jade, donnant des reflets verdâtres à celui-ci. Le pommeau représente leurs 2 têtes posées l'une contre l'autre. Sa garde, elle, rappelle les griffes de ces deux Dragons. La lame est fine, d'une rare beauté, nimbée d'une lumière dorée, et en son milieu sont inscrits les mots : Liberté, Commerce, Tempérance. (les

trois valeurs de l'Empire de Solyr).

Nature : Liquide / Virulence : 20 / Coût : N.A.

Caractéristiques de l'épée de Doran :

Caract. pré requises : For : 5 Ini : +2/-2
Dég : For+19+1D / **Poids** : 1.8

Effets : Cette épée possède la capacité de réduire d'un tiers les armures métalliques. De plus, son aura éclair suffisamment pour remplacer une torche ; celle-ci est totalement neutralisé une fois l'épée rengainée.

Le Fouet Sauvage :

Ce fouet d'aspect à moitié végétal et à moitié organique fut conçu dans la Fôret Mère. Il semble être vivant et doué d'une sorte d'intelligence. Lorsque le fouet n'est pas utilisé, il s'enroule autour de son porteur, de manière à le gêner le moins possible. Son extrémité est ornée d'un superbe dard de Scorpion de couleur rouge orangé qui semble se dresser à l'approche d'un quelconque danger.

Caractéristiques du Fouet Sauvage :

Caract. pré requises : Coo : 7 Ini : +3/N.A.
Dég : For / **Poids** : 0.2 / **Spéc** : Ne peut parer ou être parer / Attaque d'entravement

Effets : Le Fouet Sauvage possède une sorte de conscience qui l'avertit si un danger peut se présenter pour son porteur. Considérez que le fouet possède 7 en Perception et 4 en Mental pour effectuer les jets. Si le cas se présente, le fouet redresse son extrémité, la pointant vers le danger. De plus le venin contenu dans le dard peut être utilisé sur un ennemi. En combat il faut parvenir à effectuer une attaque de viser avec comme malus, la protection de l'armure de l'adversaire (C.F. p.184 livre de base). Le poison contenu dans ce dard n'affecte que les êtres ayant au moins 1pt en Fatalité.

Caractéristiques du Poison des Infidèles :

Effets : Le Poison est le même que celui des plus mortels des scorpions. Une fois injecté, il provoque une énorme plaque rouge à l'endroit de la piqûre, s'étendant peu à peu sur tout le reste du corps. Une fois touché par celui-ci la victime doit immédiatement effectué un jet de résistance ou subir 20+1D10 pts de dommage plus un chaque demie heure pendant 1D10 heures.

Difficulté : N.A.

Si le porteur du Fouet tente, d'une manière ou d'une autre, de tirer profit de cette arme de manière malhonnête, le fouet se retournera automatiquement vers celui ci, lui injectant une dose de son poison.

La Hache Double de Pyrite :

L'apparence de cette Hache est très trompeuse. En effet, à première vue, elle ressemble à une arme banale ayant effectué un trop long séjour dans les flammes. Son manche en métal est noir comme l'ébène. En regardant attentivement, on peut y lire les mots Fougue, Énergie, Honneur (Les valeurs de Kar). A son extrémité se trouve les restant d'une chaîne (Il en reste 3 maillons). La double lame quant à elle est noire, craquelée et son tranchant semble émoussé. Pourtant, une fois brandie, la hache est soudainement parcourues de flammes rougeoyantes. Son manche devient semblable à du métal incandescent sans toute fois brûler son porteur. La lame à proprement parlé devient luisant et des craquelures s'échappent des flammèches. Son métal semble, soudainement, retrouver sa jeunesse d'antan.

Caractéristiques de la Hache de Pyrite :

Caract. pré requises : For : 5 Coo : 6 / Ini : 0/N.A.

Dég : For+20+1D / **Poids** : 1.3

Effets : Pyrite possède le pouvoir de s'enflammer. Pour cela, son porteur doit posséder une tendance Dragon d'au moins 2 pts. Sinon la hache garde son aspect originel et la caractéristique de dégâts donné ci-dessus se voit diminuer de 10 pts. Une attaque réussie avec Pyrite donne des chances d'enflammer sa victime. Pour déterminer les dommages utilisez la deuxième ligne définissant les dommages dûs au feu à la page 194 du livre de base.

La Dague des Cités :

Il s'agit d'une dague réalisée dans une matière pour le moins étrange. En effet, la dague semble changer d'aspect à chaque fois qu'on la tire du fourreau. Elle peut au choix du porteur, sembler onduler, laisser une sorte de traînée derrière elle, sa lame peut devenir transparente, molle, invisible, elle peut sembler changer de couleur à volonté, être entourée d'une sorte de brume, dégager une odeur discrète, émettre un petit bruit distinct... Sa garde est très belle et c'est là, la seule partie de la dague qui ne changera jamais.

Caractéristiques de la Dague des Cités :

Caract. pré requises : N.A. / **Ini** : 0/+1

Dég : For+6+1D / **Poids** : 0.3

Effets : La Dague des Cités bénéficie de 2 pouvoirs non négligeables. Le premier provient directement de son aspect changeant. En effet, toute parade ou esquive effectuée contre un de ses coups subira un malus de 5 points. Le deuxième permet d'ouvrir une brèche dans un mur fait de pierre, de briques ou tout autre matériaux propres à l'homme pour bâtir ses maisons. Cette brèche une fois ouverte se referme après le passage du porteur (Il est à noter que seul le porteur peut bénéficier de celle-ci) ne laissant aucune trace derrière elle. Ce pouvoir ne peut-être utilisé qu'en milieu urbain !

Le Katar des Songes :

Cette arme dont les deux lames, réalisées à partir de la matière même du rêve, ondulent de manière irréaliste, fut conçue pour toucher l'esprit humain plutôt que la chair elle-même. Les tranchants de cette arme sont de couleurs diverses, variant du bleu nuit au rouge orangé. Le manche quant à lui est de toute beauté, lui aussi semblant irréel.

Caractéristiques du Katar des Songes :

Caract. pré requises : N.A. / **Ini** : -1/+2

Dég : For+5+1D / **Poids** : 0.7

Effets : Le Katar permet d'ignorer toute armure portée. De plus, à chaque fois qu'elle inflige au moins 1pt de dommage l'attaquant et l'attaqué procèdent à un jet d'opposition entre leur Volonté+Mental. Si l'attaquant l'emporte, l'attaqué a des visions durant toute une passe d'Initiative et ne peut plus se défendre. Cependant, l'attaquant ne peut pas provoquer la mort de son adversaire en un seul coup. Si celui-ci tente de lui briser la nuque, par exemple, ou toute autre action menant à une mort certaine (et ce, sans jet de dé), la victime se "réveille" automatiquement pour avoir une chance de se défendre.

Plongée dans ses visions, la victime doit réussir un jet de Mental+Volonté ou gagner, dans la tendance correspondante à la plus élevée chez son adversaire, 1D10/2 cercles de tendance. Si l'attaquant ne possède pas de tendance plus élevée, c'est à lui de décider la quelle il fera gagner. (Attention, ce pouvoir ne fonctionne que sur un ennemi. Il est impossible par exemple de rendre à un allié des points de tendances perdus lors d'un test...)

On prétend qu'il existerait une neuvième arme, mais personne ne l'a jamais vue...