

PROPHÉZINE



LES ENFANTS DE MORYAGORN

Les coutumes vestimentaires

Première partie : Les coutumes vestimentaires dans le monde de Kor, aspect descriptif.

Crédits

Auteurs et mise en page

Tilt

avec l'aide de Bubu

Illustrateurs

Angus Mc Callum

Chimères

Karyla

Thierry MASSON (Éléments de mise en page)

Relecture

Bubu

Flip

Jhyreen

Sylas

Pour toutes informations : prophezie@prophezie.fr



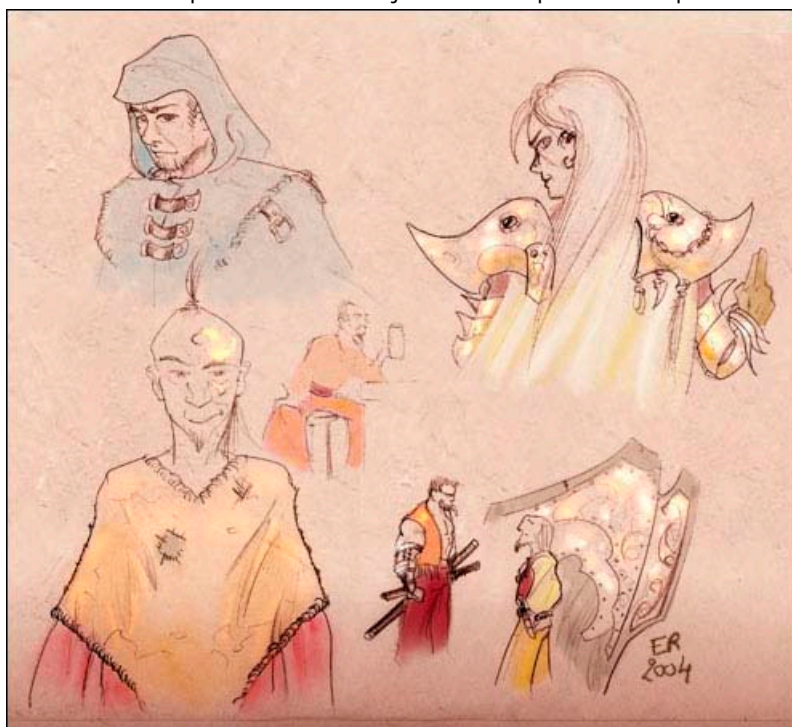
La première impression que l'on a d'un inconnu se joue sur son apparence extérieure. Beauté, pudeur, vulgarité, anonymat, richesse, simplicité, timidité... de nombreux caractères émanent de l'allure d'une personne, et toute société attache finalement un regard admiratif ou critique sur la tenue des habitants, des voyageurs, des étrangers et des nobles. Cette aide et addition de jeu ajoute au monde déjà bien complet de « Prophecy » une touche de mode dans la société très variée de Kor. En commençant par une description des coutumes selon les régions, puis selon l'appartenance au sein d'un groupe, il sera intégré dans le jeu de nouvelles règles de conception qui permettront aux vêtements et à l'apparence d'un personnage de jouer un rôle plus important dans son univers, et ce grâce à l'ajout d'un nouvel attribut mineur : l'Apparat.

I – Dans les régions

Kor est composé d'une vingtaine de régions qui se sont développées de manière différentes. Il en découle une mosaïque impressionnante d'us et de coutumes qui se reflètent en particulier dans les habitudes vestimentaires des habitants. Même si chacun est souvent libre de se vêtir comme il lui plaît, par soucis d'intégration, l'individu respectera les traditions, ce qui le gratifiera lui permettra alors d'un plus grand respect chez les autres, et surtout des dialogues souvent bien plus sympathiques. Ce chapitre traite de manière non exhaustive des vêtements qui sont principalement portés dans les régions de Kor, cependant : il s'attarde principalement essentiellement sur les vêtements des personnes aisés ou intégrées dans la société, et non des sans caste, paysans, pauvres, ou autres exclus hors-la-loi, bannis, ermites...

Kar

Il est de coutume de porter dans cette région au climat variable des tenues qui satisfont les besoins selon le temps et l'heure. En effet, même si les journées peuvent être chaudes et péniblement sèches, comme à Ankar, les nuits sont froides et les courants d'air frais sont fréquents par moment. C'est ainsi que les capes, voiles, poncho, et plus particulièrement le kiffa, la fameuse cape repliable amplement portée par la population ankarienne, sont appréciées et les habitants revêtent le jour alors les couleurs vives du feu. La nuit, à l'image de la température bien plus froide fraiche, les tissus sont teintés de froideurs, les couleurs sont unies et la légèreté contrainte par la chaleur du jour s'efface pour laisser place à



des tenues sobres et chaudes.

Pour les combattants et manieurs d'armes, l'apparence extérieure joue un rôle bien plus important, en particulier vis à vis d'un confrère de la caste ou d'un autre guerrier : le port d'arme, d'armure, ou même au contraire l'exhibition des preuves physiques d'une force et d'une capacité conséquente au combat est d'autant plus une importante fierté, qu'elle est un appel au combat et au défi. Face à cette ambiance conflictuelle entre les habitants, le port des armures et des armes n'est pas si courant qu'on pourrait le croire, et l'on est souvent bien plus en sécurité sans défense qu'avec.

Le régime étant féodal militaire, les nobles sont bien plus des combattants que des diplomates aux splendides tenues ostentatoires, toute l'attention est alors portée sur la qualité et l'apparence de l'armure. Gravures, incrustations, ornements, sont autant d'éléments qui doivent paraître sur les imposantes plaques et les boucliers des seigneurs pour montrer la puissance et les possessions de ces derniers. L'arme ou les armes sont des emblèmes souvent liés au défi et à la volonté de conquête dont font fait preuve la plupart des seigneurs.



Le kiffa

Vêtement	Poids	DC	TC	Rareté / Prix		Apparat	Matière principale
				Village	Villes		
kiffa	1	15	8	r*/100	pc*/180	-	tissu, cuir

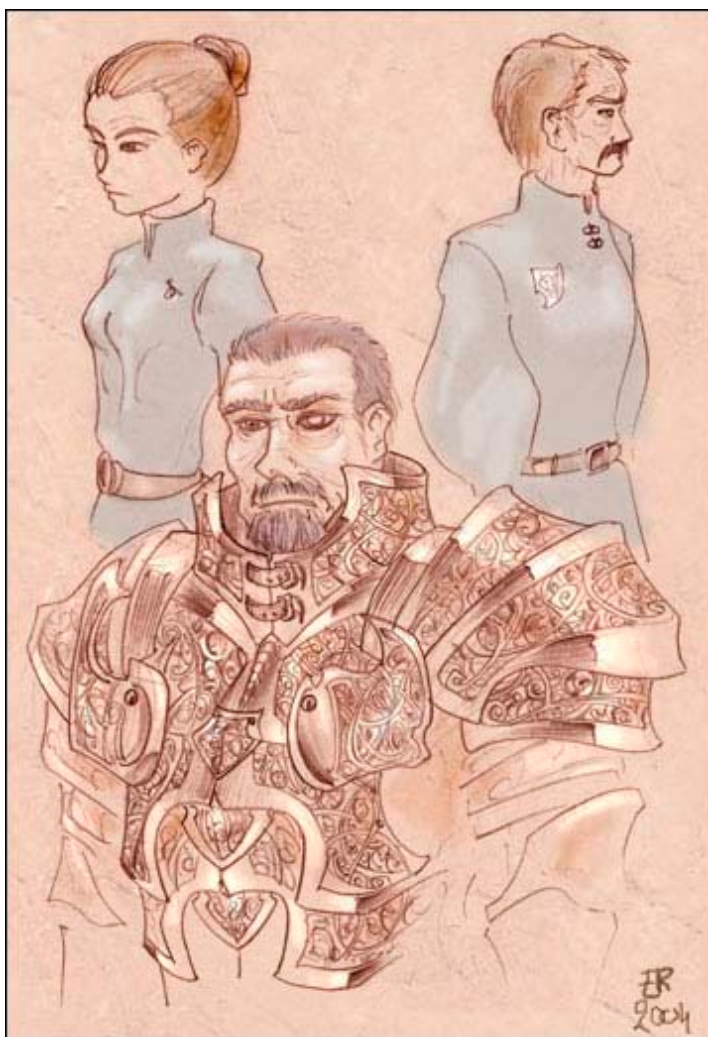
*Commun dans la région de Kar

Le kiffa ne confère aucun bonus d'apparat, mais il implique cependant une importante intégration au sein de la société karienne qui se traduit par une considération plus amicale des inconnus par les autochtones. Ceci dit, cette considération peut être une bonne incitation à la joute, les mœurs locales appréciant fortement ces divertissements.

Fabriquer un kiffa nécessite au préalable un apprentissage spécifique que la plupart des artisans tanneurs et couturiers de la région sont capables de proposer. Cet apprentissage se traduira par un jet d'Artisanat (Tissage) contre une difficulté de 15. (Utiliser les bonus indirects du livre de base p. 171)

A l'image même de la rigidité de la région, chacun se doit de porter vêtements et uniformes les plus sobres possible. Dans un souci d'une unité générale et d'une de différenciation stricte des qualités de chacun, ces vêtements proches de l'uniforme, taillés avec soin et sans superflus artistique, varient selon le statut, la fonction, et la place de chaque habitant. Il doit être aisé pour un habitant de la région de comprendre d'un rapide coup d'œil la position sociale de son interlocuteur, et c'est pourquoi les vêtements sont souvent ornés de blasons, d'insignes, et de broderies au sens souvent explicite, mais ne dénotant d'aucune volonté de rendre une quelconque impression de richesse ou de beauté., sans que jamais ces décorations soient travaillées avec la volonté de rendre une impression ou de richesse, ou de beauté Une personne vêtue d'habits excentriques sera souvent mal vue dans cette région où l'ordre est de rigueur, et, considérée alors comme une personne étrangère, pourrait même être rappelée à respecter de façon plus visible l'autorité de pierre des lieux. Dans ces régions où les couleurs sont laissées aux marques d'excentricité, on préférera la sobriété des tons sombres tels que le noir, le bleu marine, le vert sombre, le gris et quelques tons bordeaux.

Si la noblesse de la région ne porte pas d'imposante armure, propre et couverte de décorations et de symboles aux titres louables, c'est qu'elle préfère être vêtue d'une tenue simple parfaitement taillée en velours ou en coton dans les tons de la pierre sur laquelle sont déposées les marques d'appartenance dans des broderies d'or et d'argent. Tout semble alors fait d'une seule et même pièce, pour une seule personne.



Dans le respect de l'harmonie naturelle et de leur simplicité de vie, les habitants du royaume des fleurs ont pour coutume de porter des draperies simples aux couleurs douces et assorties avec l'essence végétale choisie dans le village. Et même si ces vêtements sont souvent admirables par leur simplicité et leur couleur, jamais dans ces villes et villages paisibles l'apparence extérieure n'acquiescerait une importance conséquente qui pousserait les gens à différencier leurs tenues et les embellir encore et encore comme il est désormais courant dans d'autres régions. Là, chacun apprécie sa tenue et la porte avec une continence relative à la région sans jamais se rabaisser aux vices et vulgarités que l'apparat aura engendré ailleurs.

Il est aussi de coutume de couvrir ces larges draps des pollens de la fleur tutélaire lors de la période de floraison, une symbolique importante dans ces villages qui montre la volonté d'épanouissement de l'espèce végétale et offre des parfums appréciés aux tenues dont les couleurs sont alors aussi ravivées en ces saisons de festivités.



Le parfum des Pollens :

Type de service

Prix

Parfumer un vêtement

50

Parfumer un vêtement avec des pollens de fleurs est une pratique exclusive au royaume des fleurs, cependant il est possible de demander ce genre de service dans d'autres régions, mais il faudra alors considérer un prix bien plus élevé (10 à 20 fois le prix de base). Afin de parfumer le vêtement de la sorte, il faut un sachet rempli de pollens, puis un jet de Manuel + Herboristerie contre une difficulté égale à la difficulté de création du vêtement qui doit être fait de tissu. Ce parfum multiplie l'apparat du vêtement par 2 (un bonus simple de + 1 si l'apparat est négatif ou nul) mais n'est pas cumulable avec d'autres vêtements parfumés. L'effet dure une semaine, sauf si le vêtement est mouillé. Le maître de jeu peut demander au porteur, et à son entourage, de réaliser un jet de résistance dans le cas d'une éventuelle allergie au pollen.

Les Galyrs attachent une grande importance à leurs traditions qui leurs ont permis de survivre jusqu'alors dans leurs terres hostiles. De ces coutumes, celles concernant les vêtements ont été tout aussi importantes et sont constamment respectées. Les fourrures, les laines, et toute autre matière permettant la confection d'épais tissus chauds, sont appréciées et surtout nécessaires pour s'accommoder des températures hivernales que les habitants doivent subir chaque jour. Vêtus donc d'épaisses tuniques, aux couleurs symboliques de l'animal qui fut tué pour la confection du vêtement, les Galyrs se sont attachés non pas à la beauté et la décoration superflue de leurs habits, mais plutôt à l'ampleur de la peau et de la fourrure qu'ils arborent avec une fierté naissante. Et c'est ainsi que leurs tenues s'épaississent en fonction du statut de l'individu dans sa tribu.

Le « Gal » est un tissu épais, et robuste et pourtant bien souple, confectionné à partir de la laine de nervix mêlée à des fils de métal selon les traditions artisanales des Galyrs. Ils parviennent à en faire des vêtements chauds et souples, dont la protection équivaut aisément à celle d'une cotte légère. Ce tissu est la richesse artisanale de la région, et elle en est même ainsi devenue symbole de puissance, valeur sûre d'apparat dans cette région.



La soie de Tamirande :

Matière	Apparat	Prix
Soie de Tamirande	+3 (g)	Prix vêtement x100

La soie de Tamirande est créée à partir de fibres légères comme le coton ou le velours qui sont travaillées puis disposées de manière à former un léger filet de tissus. Cette technique doit être au préalable apprise par un artisan connaissant cette technique : Artisanat (Tissage) spécialisation « Soie de Tamirande ».

L'utilité des vêtements dans cette région est des plus simples, elle consiste à se présenter dans les institutions des cités de la sagesse, et de ne pas souffrir de l'humidité de la région. Ainsi, il est de coutume de porter soit une large toge simple et légère aux couleurs unies de la mer ou bien plus spécifiques en fonction du métier pratiqué, soit un drap noué à la taille couvrant les jambes avec soin tandis que le torse est nu, ou bien recouvert d'une parure de tissu fin, brodée de telle sorte qu'elle paraisse pleine (les artisans jouant alors sur les couleurs des fibres) alors qu'elle n'est en réalité qu'un filet de tissu aussi léger que la soie. Cette technique fortement appréciée dans cette région au climat tropical humide est appelée à tort « soie de Tamirande » pour la ressemblance avec le précieux tissu. Cette tenue, considérée comme modeste et descente en Ysmir dans cette région, est cependant utilisée à bien d'autres fins dans diverses régions ; ainsi elle est désormais portée ailleurs pour imiter la richesse de la soie, ou bien encore pour attirer des regards plus vulgaires lorsque cette technique de maille en tissu est retravaillée dans des optiques différentes.

Par modestie, vertu de la région, les habitants d'Ysmir ne portent que peu d'ornements secondaires si ce n'est des bracelets bleus ou argents. , laissant ce caprice à la noblesse elle, qui s'offre alors des parures et de larges pendentifs, mais aussi et surtout des marques de maquillages sous forme de paillettes bleutées ou encore ainsi que des tatouages complexes qui représentent alors aussi bien la richesse d'une personne que son talent et sa place dans un domaine représenté. Le métal est peu porté, ce qui s'explique par l'humidité constante, et les armures en bois laqué de bleu et gris sont préférées.



Le Gal :

Matière	Augmentation de poids	Protection	Apparat	Résistance Innée	Prix
Gal	x3	9	-1(f)*	Normale	Prix vêtement x10

Afin de fabriquer ce tissu, car il s'agit bien d'un tissu mêlé de métal, le personnage doit au préalable apprendre la technique requise au près d'un artisan Galyr : Artisanat (Tissage) spécialisation « Gal ». Les vêtements sont créés avec la Difficulté normale indiquée dans le LdB.

Tenue de Gal :

Rareté / Prix					Matière				
Poids	DC	TC	Village	Villes	pré requis	Protection	Pénalité	Apparat	principale
8	15	8	tr**/500	tr**/600	FOR 4	9	-1	-2(f)*	Gal

*Cet appareil devient positif si l'interlocuteur est Galyr.

**Commun dans les terres Galys.

La Principauté de Marne

Cette région de Kor n'est pas sujette aux aléas de la mode, éloignée et délaissée des exportations, elle se contente d'une mode vestimentaire assez rustique basée sur une vision ancienne d'apparat de la noblesse Yrienne. Grandes robes et costumes brodés, le tout recouvert de fourrures ou de dentelles selon la saison, sont portés par les riches marchands qui habitent ces terres dévastées. Les marniens ont prit l'habitude de se vêtir de la tête aux pieds, et ce, bien plus pour leur confort et leur hygiène (l'environnement y étant humide et insalubre) que pour exhiber leur richesse, laissant cela à la taille de leurs propriétés et de leurs possessions matérielles. Si ces habits ont désormais une connotation ancienne, ils n'en restent pas moins extrêmement travaillés et admirables, à tel point que la « dentelle de Jade », broderie dentelée appliquée sur certains velours de ces tenues, a permis la richesse de certains artisans ambitieux. Ceci dit, leur succès est parfois terni par le manque de confort qui découle de ces artifices pourtant magnifiques.



Les Marches Alyzées

Les mœurs vestimentaires dans les différentes marches sont bien variables, et il est difficile dans cette région unifiée de déterminer une tenue typique ou idéale. De plus, la multitude de climats que l'on peut y rencontrer modifie très brusquement les habitudes d'une cité à l'autre les habitudes. Il faut donc considérer des habits plutôt simples et essentiellement liés à la spécificité de la région dans laquelle on se situe, principalement le climat, mais aussi l'environnement et les pratiques autochtones. Cela dit, un élément fort est présent dans cette monarchie féodale : il s'agit de la fierté symbolique de sa patrie, et cette dernière et donc représentée sur tout les vêtements de cérémonie que chacun garde précieusement chez soi. Ces vêtements affichent principalement le blason d'une famille ou d'une cité, brodé avec art et conservé avec un soin tout particulier. En dehors de ce détail, tout peut être vu dans les régions des Marches Alyzées, et les innombrables coutumes proposent toute sorte de tenues folkloriques et traditionnelles, pour le respect de la région en ce qui concerne l'habitant, et pour un dépaysement total pour le voyageur.

La dentelle de Jade :

Type de service	Prix
Dentelle de Jade	500*

*Il s'agit du prix du service il ne faut pas omettre de compter le prix du Jade (150df/10g)

La technique de la dentelle de Jade s'apprend auprès d'un artisan connaissant la méthode requise : Artisanat (couture) spécialisation « Dentelle de Jade ».

Pour pouvoir ensuite réaliser cette broderie, le personnage doit faire un jet d'Artisanat dont la difficulté sera la difficulté de création du vêtement rehaussée de 1 pour dix grammes de broderie.

Pour 20 grammes de dentelle de Jade, l'apparat du vêtement est augmenté de 1 et cette dentelle ne s'applique que sur un vêtement de velours, qui ne peut par ailleurs supporter plus du dixième de son poids en broderies.

La Pomyrie est source de merveilles et berceau du raffinement et de la mode opulente. A l'image des cités de la région, tout ce qui est courbe, luxe et ornement est admirablement réuni dans les tenues larges, flottantes et amples qu'arborent les habitants des villes. Les couleurs principalement portées par les habitants s'accordent en dégradés avec les sphères qu'ils pratiquent s'ils sont mages, ou bien avec la sphère prônée par leur cité d'origine. Rubans, dentelles, broderies, bijoux, boutons, pierreries, et artifices magiques sont autant d'ornements possibles dont les habitants abusent sans modération pour embellir leur apparence mais aussi dans un souci de prestance. Les couleurs principales sont vives et parsemées de sources multicolores que sont les différents rehauts des tenues bouffantes, longues et amples.

Les tatouages jouent eux aussi un rôle important dans l'apparence extérieure. En effet, ils sont tout d'abord primordiaux pour les mages, mais sont aussi adorés par les habitants qui en exhibent ainsi de toutes les nuances de couleurs, de toutes les formes et en tout lieu du corps, parfois masqués par les larges robes et toges, couverts par les longues capes, ou bien laissés à la vue de tous. Deux récentes coutumes sont apparues dans certaines cités de Pomyrie, la première étant de tisser à l'aide des tatouages des liens entre personnes de même appartenance, familiale ou autre, et ce, en représentant une continuité entre les marques d'une personne à l'autre. La seconde consiste à incruster sur la peau, et plus précisément au centre même d'œuvres de tatoueurs, des gemmes et des minéraux brillants et de toutes couleurs ; cette récente entreprise a tout d'abord attiré les riches et nobles de la région, et commence seulement à devenir plus courante même si des doutes subsistent quant à son véritable sens. La noblesse n'obéit pas ici à des coutumes différentes de la majorité des habitants des villes, la seule variance variation repose sur les tissus, les couleurs et les bijoux employés qui sont bien plus travaillés et plus chers.



L'incrustation de pierreries :

Type de service	Prix
Incrustation de pierreries	300*

*Ne pas omettre de compter le prix de la pierre incrustée

Incruster à la surface de la peau des pierreries nécessite une précision remarquable et surtout une maîtrise de la joaillerie. Il suffit de faire un jet d'Artisanat (Tatoueur) spécialisation « Gemmes incrustées », contre une difficulté dépendant du motif désiré. (La Spécialisation ne peut être supérieure à Joaillerie x2). Sur un jet d'incrustation réussi, le personnage effectue un jet de Physique + Résistance contre la difficulté de l'œuvre, sinon il tombe malade, une semaine au lit avec 40° de fièvre, et les gemmes sont rejetées par le corps.

Si le jet d'incrustation est raté, une Egratignure à la clé (et en cas d'Echec critique, les gemmes sont perdues).

Cette incrustation n'offre pas d'avantages traduisibles par des attributs ou des bonus, elle pourra avoir un effet sur le regard d'autrui, positif, ou négatif selon les cas ; c'est surtout l'enchantement de ces pierreries qui peut s'avérer très intéressant.

Les Lacs sanglants

Dans cette région, particulièrement humide, on peut différencier aisément la symbolique de la tenue de l'homme et celle de la tenue de la femme. La première est très barbare, les Belgoriens ont en effet pris l'habitude de porter constamment une épaisse armure confectionnée à partir de cuir épais, de fourrure et renforcée avec du bois, l'insigne de la tribu dont ils font parti, marqué sur le cuir et les plaques de bois. Certains retravaillent même parfois des armures de plaques en y ajoutant la fourrure épaisse des ours de la région afin d'obtenir une tenue plus imposante et plus prestigieuse encore, l'idée étant de paraître plus imposant, plus puissant, plus dangereux que son voisin, sans oublier de s'identifier au sein des tribus et de la région à l'aide des larges blasons.

Chez la femme, le travail du tissu est une occupation importante et c'est elle qui embellit la tenue de l'homme, principalement son époux, mais parfois aussi, si sa renommée est conséquente, celles des autres guerriers. Les coutumes n'autorisent pas les femmes à porter de la peau ou de la fourrure. Cette coutume est donc la cause d'une véritable chasse au cuir le plus impressionnant et à la fourrure la plus imposante, les femmes souhaitant pour la plupart voir leur mari porter une tenue digne de ce nom, sans pour autant masquer leur envie personnelle d'être vêtues d'un manteau de fourrure ou d'une tunique de cuir presque unique dans un village ou une tribu.



Jaspor

Ile de la luxure, Jaspor n'est pourtant pas la région où l'on trouvera les plus beaux ensembles. Allier le luxe outrancier, le confort absolu et une débauche perverse éloigne en effet les tenues vestimentaires de ce territoire d'une beauté et d'une élégance que l'on recherche dans les autres régions riches. Ici, tout se mêle pour une apparence des plus luxueuses : parures démesurées, étoffes somptueuses, ornements, sous-entendus pervers parfois bien plus mis en avant que la richesse ; tout est prétexte à l'ornement et à la luxure, tant que cela exhibe l'aisance matérielle ou souvent même simplement la mentalité de débauche. Car les coutumes vestimentaires sont ici à l'image même de la décadence des mœurs qui y sont pratiquées, draps à peine tenus, esprit dénudé, tenues découvertes et dépravées ; les esclaves peuvent parfois paraître plus vêtus que leurs maîtres et maîtresses. On ne trouve pas sur l'île de juste milieu entre les ornements superflu mêlé à l'opulence exagérée et les vêtements trop légers, au caractère de débauche.

L'Empire Zûl

Dans l'Empire Zûl, les vêtements sont des plus primitifs, ils mêlent le cuir, les peaux d'animaux, et des matériaux plus rigides tels que le bronze et le fer. Leur utilité ne se justifie que par la protection contre le sable, le vent, et pour le combat. Les peaux sont souvent teintées en fonction de la place de l'individu dans sa tribu, et plus ce statut est élevé, plus les couleurs tendent vers le rouge vif. Les armures que portent les guerriers sont la plupart du temps légères et ne comportent que peu de parties métalliques, réservant ces protections aux parties du corps les plus sensibles.

Cité de Griff

L'absence de culture locale dans cette cité se traduit aussi par l'absence de coutumes vestimentaires ; les griffos d'origines étant encore rares, les vêtements portés sont plutôt basés sur les origines ou les habitudes de chaque individu. Cependant, la présence importante de mercenaires, criminels et anonymes, contraint les habitants à se protéger, d'où la présence de nombreuses armures en tout genres. Le climat désertique qui y règne oblige cependant aussi nombre de personnes à porter des vêtements légers et prévus pour le désert, tels que des voiles essentiellement.

La Forêt Mère

Simple dans leur style de vie, les habitants de la forêt mère travaillent avec une vision pratique et utilitaire les produits de la nature pour en faire des habits solides. Un pantalon, ou une jupe, une chemise, des sandales sont ainsi les vêtements de base et les plus courants que l'on puisse trouver. On utilise principalement le lin, le coton, la soie, le cuir et la fourrure, mais on allie aussi à ces matières des fleurs, des feuilles et d'autres emplois typiques des produits végétaux en restant toujours axé sur le pratique plus que l'esthétisme. Les couleurs sont pâles, changeantes entre le blanc et le beige, ou sombres, dans des teintes vertes ou marron. Les tenues n'ont pas une grande importance, et les bijoux et signes de richesses en ont encore moins, tant que l'individu paraît soigné et présentable. Les ensembles complets, tels que les costumes, les toges ou les armures, sont laissés aux étrangers et aux personnalités importantes, considérant qu'ils peuvent attacher une autre importance dans les vêtements qu'il n'est pas à leur reprocher.



Dans ces terres malsaines, les habitudes ne sont pas d'actualité, et chaque individu s'habille comme il le veut, et comme il le peut. Des caprices en tout genre sont monnaie courante dans les cités du royaume de l'Ombre, et les corps sont parfois couverts de tatouages imposants, parfois quelques fois enchantés pour qui le peut, de marques de mutilations, de pierreries incrustées, et d'autres implants métalliques extérieurs. Les couleurs sont sombres et essentiellement noires, les tissus sont souvent amples et recouvrent par de plusieurs couches la peau que l'individu veut masquer ou protéger. Ceci dit, chacun est vêtu à ses souhaits et présente une apparence extérieure qui lui est propre, tantôt mystérieuse, tantôt vulgaire. Quoi qu'il en soit, les tenues kalishites ne respirent principalement pas la joie et la beauté de la vie, bien qu'elles puissent coûter extrêmement cher et nécessiter un travail de haute qualité, la luxure étant aussi recherchée.

Il existe cependant un vêtement peu cher et courant dans les cités principales, comme Nadjar, qui est devenu l'une des tenues les plus portées dans ces territoires : La « Shâara ». Il s'agit d'un très large tissu sombre principalement de coton, soie ou velours, que l'on enroule autour du corps d'une manière toute à fait personnelle propre à chacun ; elle sert parfois de tige, parfois de cape à capuche, mais peut aussi se contenter de ne masquer que quelques parties du corps lorsqu'elle est enroulée avec maîtrise, ce qui en fait une tenue unique idéale par tout temps et tout lieu.

L'empire Nésora est sans doute la région où les tenues vestimentaires sont les plus libres. Aucune coutume particulière n'y règne, et l'on trouve de toute sorte de tenues tant qu'elles sont accessibles et ne dépendent pas d'originalité d'autres régions. Tuniques, toges, chemises, jupes, robes, costumes, draperies, tout est valable et les couleurs sont simplement assorties avec soin et dans des tons modestes allant du gris au violet en passant par le blanc et le bleu. Les couleurs rappelant une vision draconique, c'est à dire les tons chauds et très voyants (excepté le jaune qui symbolise dans cette région le soleil), sont délaissées, tout comme les symboles des dragons. Les marques d'extravagances ne correspondent pas non plus à la mentalité de la région. Les personnes aux fonctions importantes ont pour habitude de porter une simple tige parfois entourée d'une ceinture finement brodée symbolisant leur place dans la région. Les bijoux sont souvent considérés comme une marque d'aisance mais chacun a prit l'habitude d'en avoir quelques uns pour les grandes occasions, ils prouvent une volonté certaine de se présenter de manière agréable et correcte, dans la même optique que les vêtements. Dans certaines villes, et en particulier Py, les habitants attachent une récente importance à leur cape, c'est l'habit le plus travaillé dans la région, et il n'est pas rare d'y trouver des artisans proposant des nouveaux concepts de capes, plus belles et utiles les unes que les autres.

La Shâara :

Vêtement	Poids	DC	TC	Rareté		Apparat	Matière principale
				Village	Villes		
Shâara	0,7	5	1	int/50	tr*/50	-	tissu

*Commun dans les cités de la région de Kali

L'apparat et l'utilisation idéale du Shâara varient en fonction de sa disposition autour du corps, c'est un jet de Manuel + Empathie contre une difficulté de 10 qui déterminera si l'enroulement est correctement fait ou non. Chaque NR sera un bonus de 1 en apparat ou bien une assurance de maintien ou encore pourra permettre de mieux camoufler son identité. Des modificateurs tels que l'habitude peuvent être appliqués à ce jet pour en améliorer le résultat. C'est au meneur du jeu de régulièrement contrôler le maintien de l'habit selon un jet de Coordination + Perception contre une difficulté de 15 moins les points d'assurance de maintien (Il est important de prendre en compte les éventuels bonus ou malus découlant des jets déjà réalisés par le joueur.)

Cette gigantesque région est le symbole de la liberté et de la prospérité, symbole qui se retrouve aussi dans les us et coutumes liés aux habits. C'est ainsi que chacun prête un grand intérêt à ses vêtements dès qu'il en a les moyens et le temps. Le pôle de la couture est sans conteste Yris, et la mode s'étend avec le temps sur les autres régions qui reçoivent les « nouveautés » de la mode Yrienne tandis que déjà cette dernière a déjà évolué. Ceci dit, chacune des régions de cet empire apprécie autant cette mode Yrienne que leurs propres traditions.

La mode Yrienne et sa principauté

Tout d'abord, Yris ne possède aucune coutume définie, sa mode évolue constamment. Mais une habitude veut que certaines marques de castes soient bien représentées, et que d'autres au contraire soit laissées de côté, signes d'un mauvais goût relatif. C'est ainsi que les marques des voyageurs, des commerçants ainsi que des artisans seront signe de prestige, les symboles de combattants et érudits seront plutôt ignorés, et les attributs des prodiges et des protecteurs totalement évités. Il s'agit là de la seule restriction présente dans cette ville, car au-delà de ceci, tout s'y trouve dans une mosaïque de coutumes en tout genre, même si une très importante part de la population se laisse contente de suivre le courant de la mode Yrienne.

Cette mode est axée essentiellement sur des tenues au tissu très léger et libre qui doit être très confortable, et qui ne doit en rien gêner son porteur. Chez l'homme, les tuniques sont prisées et les pantalons sont souvent amples ; chez la femme, tout est fait pour que la beauté physique soit mise en valeur avec art et jamais avec perversité ou vulgarité : jupes courtes, tuniques courtes, chemisiers, bustiers, voiles, draperies légères, décolletés, dos nus, laissant parfois les hanches et le ventre à la vue de tous, c'est aussi dans la mode Yrienne que la femme utilise les pantalons légers comme vêtements d'apparat. Les couleurs sont parfois sombres, dans le noir, parfois claires dans le blanc et le beige, tandis que les nombreuses broderies qui parsèment les vêtements travaillés sont principalement d'or et de rouge.

La mode Yrienne attache aussi un grand intérêt au maquillage qui revêt la peau de tons d'or et de rouge ainsi que de paillettes brillantes, les femmes cherchant souvent à avoir une peau colorée et attirante plutôt que pâle. Les bijoux sont très nombreux et sont constamment portés, en particulier les boucles d'oreilles dont Yris a fait une spécialité. Ces boucles d'oreilles sont parfois très imposantes et impressionnantes, tantôt de grands anneaux, parfois de grosses et belles pierreries. Les artisans d'Yris sont aussi les inventeurs des fameuses chaussures à talon aiguille très peu pratiques en ville et réservées encore à une élite. On trouve aussi de nombreux implants métalliques extérieurs, tels que des anneaux, mais qui, au contraire des kalishites, sont ici très soignés et prévus pour l'art et la beauté plutôt qu'une frustration de sa personne comme on peut le trouver en Kali.

La noblesse de la principauté et de la capitale vantent cette mode et la respecte avec un intérêt immense, la haute couture est en voie d'expansion et la mode Yrienne se présente aussi bien pour les grandes et somptueuses cérémonies que pour la vie de tous les jours chez les habitants.

Implants métalliques extérieurs :

Type de service	Prix
Implants métalliques extérieurs (Piercing)	15*

*Ne pas omettre de compter en plus le prix du bijoux ou de l'objet qui est inséré.

Ce travail nécessite une grande précision, et la difficulté de l'action dépend grandement du lieu où il est appliqué. Le corps peut plus ou moins réagir, et c'est donc au meneur de jeu de déterminer la difficulté du jet de Manuel + Joaillerie ainsi que les effets néfastes qui peuvent découler de cette application. L'apparat alors appliqué est celui du bijou incrusté multiplié par deux. Cependant, ce genre d'apparat peut être très mal vu, et donc devenir négatif.

Talons aiguilles :

Vêtement	Poids	DC	TC	Rareté / Prix		Apparat	Matière principale
				Village	Villes		
Talons aiguilles	0,3	20	2	tr/300	tr/400	+1(g)/+1(s)	cuir



Havre et le duché d'Arvendell

Dans cette région, l'attrait sur les voyages et l'aventure ont amené à un aspect plus solide et pratique des vêtements, les superflus voulant masquer certains traits du physique de la personne ou prévus pour l'embellir sont souvent mal vus. En effet, il est appréciable que chaque personne soit proprement reconnaissable et naturellement présentée, l'anonymat n'étant pas apprécié, et la honte totalement absente de la mentalité ouverte de cette région. C'est pourquoi, hors mis les capes que l'on laisse à la totale volonté des personnes, les habits sont essentiellement prévus pour l'aventure ou un métier.

Dungard et le duché des collines de fer

Ici, le travail ne se mêle jamais au temps libre et aux sorties, c'est pourquoi les habitants de ce duché, et principalement dans la cité de Dungard, possèdent toujours au moins deux tenues totalement différentes, l'une prévue pour le travail et uniquement ce dernier, l'autre, bien plus propre et soignée, pour les sorties et les moments de détente. C'est par ailleurs souvent la mode Yriane qui est employée pour ces derniers vêtements, bien qu'ils soient plus larges et amples, et parfois même encore plus travaillés. Pour d'autres qui apprécient moins la mode d'Yris, une technique typique de la région permet de recouvrir des vêtements d'une fine pellicule métallique qui offre éclat et brillance, à l'image même des dragons du métal.



Vilys

Les coutumes vestimentaires de Vilys sont quelconques et peu sophistiquées, on y trouvera que des vêtements de travail, de piètre qualité mais dont l'utilité n'est plus à prouver.

Férune

De par la mentalité stricte qui règne dans le duché de Férune, les habitudes vestimentaires sont très peu développées et l'on s'y habille comme on le peut, et principalement pour travailler, ou pour se battre. Les tenues de cérémonies sont très rares et plutôt modestes, excepté peut-être pour la noblesse qui se permet, lorsqu'elle le peut, quelques caprices.

Nivène

Les habitudes vestimentaires de Nivène sont assez paradoxales. Elles mélangent en effet les coutumes de Kern, strictes, avec la mode Yriane, libérale. C'est avec le mélange de ces deux traditions qu'à Nivène l'on porte en alternance des vêtements propres et sobres, comme dans Kern, puis ensuite des habits bien plus sophistiqués et légers, dépendant de la mode Yriane. Ceci dit, les tendances héritées de Kern se perdent peu à peu, et on préfère porter ces tenues « quelconques » uniquement en temps de travail.

Erladys et Cormande

Le duché d'Erladys propose de nombreuses tenues diverses aux passants qui viennent y commercer. Mais malgré cet important mélange de produits de toute région proposés, la coutume veut que les habitants portent des vêtements aux couleurs claires dans les tons du blanc et du bleu. On y reprend souvent les formes de la mode Yriane, mais les couleurs et les ornements sont moins voyants, bien que la qualité, le confort et la richesse des vêtements ne soient pas moindres.



Sermade

Dans ce calme duché, les habitants aiment porter des vêtements à tout moment de la journée que l'on qualifierait de soirée, à la différence qu'ils ne sont pas aussi travaillés que dans les autres régions. Le plus important est dans la forme et le confort de l'habit et non dans ses décorations et artifices superflus. Robes, costumes, tuniques longues, les vêtements longs sont préférés, et les couleurs s'harmonisent avec les bois environnants. La mode Yriane y est appréciée, mais fortement simplifiée.



Revêtement métallique :

Type de service	Prix
Revêtement métallique	500*

*Ne pas omettre de compter le prix du métal employé

Pour réaliser ce revêtement, il faut une journée de travail pour traiter le métal et créer la pellicule puis la déposer sur le vêtement. 1kg de métal est nécessaire pour 10g de pellicule, et il faut à un vêtement le dixième de son poids en revêtement pour le considérer comme terminé, ensuite une journée de séchage. Tout ceci se réalise par un jet d'orfèvrerie contre une difficulté égale à la difficulté de création du vêtement +8. Ce revêtement ne peut être appliqué que sur du tissu assez épais (cuir, velours, coton) mais pas sur de la laine, de la soie ou encore de la fourrure. Le vêtement, une fois terminé, acquiert un bonus d'apparat égal à 1 + l'apparat du métal utilisé (cf. confection d'armures).

II – Dans les groupes

Dans tout Kor, les habits permettent de s'intégrer au sein d'un groupe, de présenter son appartenance, et d'embellir son apparence. En fonction de son statut, de son métier, de sa place dans la société, de son appartenance au sein d'une caste ou d'une faction quelconque, on portera des vêtements et des insignes particuliers faits pour être reconnus d'un simple coup d'œil. Blasons, symboles, marques, bijoux, colliers, écharpes, ceintures, tatouages, couleurs, armures, tout est bon pour représenter une appartenance, et chaque groupuscule, groupe, réunion, assemblée saura trouver une tenue type pour ses membres. Il est impossible de citer toutes ces marques, le nombre de factions possible étant infini, mais il est important de considérer que la plupart auront leur propre et unique apparence. Les paragraphes qui suivent présentent les habitudes vestimentaires selon les castes, mais ne traitent pas des « marques de castes » qui sont présentées dans le supplément « Les écailles de Brorne ».

Les artisans

Les artisans aiment porter tout ce qui est art, tout ce qui leur rappelle leur travail, et le plus souvent possible des vêtements qu'ils ont personnalisés eux-mêmes. Leurs outils sont souvent laissés à la vue de tous et permettent de comprendre très rapidement leur métier, et même en tenue de soirée, l'artisan en garde sur lui un minimum lui permettant de travailler en urgence si le besoin se présente. Les artisans possèdent tous un tablier, qu'ils n'utilisent cependant pas tout le temps au travail, mais qui pourtant est prévu pour, puis un second, d'apparat, soigneusement brodé qui a lui seul représente leur voie, leur statut et leur amour pour l'artisanat à qui sait y lire les courbures d'or, d'argent ou de toute autre couleur métallisée.

Les combattants

Les armes du combattant sont sa marque la plus précieuse, plus encore que son armure. Le combattant n'attache, normalement, pas une grande importance à ses vêtements ou à des signes quelconques, s'il appartient à une faction, il portera un pendentif ou un ceinturon représentant son appartenance, mais ne mettra jamais rien qui puisse le gêner plus qu'autre chose dans ses combats. Au niveau des armures, chaque combattant possède son style et ses préférences ; sachant qu'il changera rarement d'armure, il s'applique à la soigner un minimum, et il la personnalise souvent lorsqu'il acquiert de l'expérience. C'est d'ailleurs pourquoi de nombreux combattants portent des tenues uniques en leur genre, fabriquées sous les yeux, sous leurs conseils et selon leurs propres critères, afin de pouvoir épouser parfaitement son leur style de combat.

Les commerçants

Les commerçants sont sans nul doute ceux qui s'attarderont le plus sur leur apparence extérieure, et ils passeront un temps fou à préparer des tenues qu'ils font varier jour après jour. Tout est bon, tant que de la richesse et de la prestance en ressort (excepté pour certaines voies particulières de cette caste). Un marchand de la caste des commerçants sera donc souvent facilement reconnaissable grâce à sa tenue qui fera tout pour attirer l'admiration et le respect du client.

Les érudits

Les érudits ne sont pas intéressés par leur apparence, ce qui leur importe avant tout étant leurs connaissances et leur travail. Ils se contentent donc pour la plus part de vêtements simples qui s'intègrent bien dans leur domicile, ou bien de la mode d'Ysmir, prévue à la base pour eux. Ceci dit, même s'ils ne recherchent pas à épater la galerie, ils s'appliquent quand même à être très propre et soignés.

Les mages

Pour le mage, aucune gêne ne peut être acceptée, au risque de rater une clef magique à un moment important. C'est pourquoi leurs tenues sont constamment légères et souples. Les couleurs rappellent souvent l'élément et la sphère qu'ils pratiquent, et les décorations peuvent parfois être nombreuses s'il s'agit d'une personne aux responsabilités élevées. Ceci dit, le corps est dénudé en de nombreux endroits afin que les tatouages puissent être correctement utilisés, et finalement, rares sont les mages qui pratiquent de la magie de combat dans une lourde toge réservée ainsi aux magies plus calmes.

Les prodiges

Les prodiges portent leur M'jarh et uniquement ce dernier, si ce n'est aussi leurs sandales qu'ils ne portent cependant pas toujours. Couvrir le torse, les bras ou le visage n'est autorisé que lorsque cela est vraiment nécessaire (et par pudeur dans les villes, pour les femmes).

Les protecteurs

Le protecteur obéit se plie à une habitude vestimentaire stricte, les tenues portées obéissant à une classification précise en fonction de l'affectation et de la voie suivie. L'armure est obligatoire, sauf en permission, et les couleurs, insignes et blasons doivent être respectés et affichés. Un protecteur est donc vêtu précisément comme ses pairs de même affectation et même statut, sauf peut-être au niveau de l'arme, et encore !

Les voyageurs

Les voyageurs sont extrêmement libres dans leurs tenues, et ils choisissent alors entre des vêtements utiles pour l'aventure, parfois personnalisés, d'autres fois quelconques, souvent usés, ou bien des tenues de ville en tout genre. Ceux qui choisissent ce genre de tenues sont souvent source de diversité et apportent une touche de nouveauté dans les villes qu'ils traversent, mais cette nouveauté est parfois de mauvais goût.

Les hérétiques, fatalistes et humanistes

Ces personnes n'ont évidemment pas de tenues particulières qu'ils portent en public s'ils sont en région draconiste. Leur but n'étant pas de crier sous tous les toits leurs croyances sous peine de mourir dans les minutes qui suivent, ils préfèrent soit se fondre dans les populations en arborant alors les vêtements de diverses coutumes vestimentaires voire même de castes, ou bien préfèrent-ils encore masquer leur identité dans des vêtements neutres et passe partout afin d'assurer leur discrétion.

