

L'art martial oublié des prodiges

Tout le monde connaît Solyr, le prodige qui réconcilia l'humanité et les dragons. De cet exploit découle le lien draconique qui peut unir un homme et un dragon. Mais personne ne se souvient de Galigan le paisible, un autre prodige qui réussit à trouver la place de l'homme au sein de la création de Moryagorn, et même au delà. Personne ne s'en souvient sauf Ozyr, qui l'a fait exécuter avec ses élèves pour éviter la propagation de ce qu'elle jugeait comme une autre hérésie. C'est pourquoi aucune date et très peu de noms seront cités.

Galigan était un jeune prodige gardien connu pour ses prouesses martiales et sa maîtrise de la magie de la nature, mais qui se faisait trop souvent remarquer par des actions violentes lors de la protection de la parcelle de forêt qu'on lui avait confiée à la limite des griffes. Après maints rappels à l'ordre devant ses accès de brutalité, ses maîtres lui laissèrent une dernière chance en l'envoyant méditer dans la Forêt-Mère auprès du Vénérable de l'époque. La méditation étant le fondement même de la vie d'un Prodige, il était nécessaire qu'il retourne à la base. (Un des préceptes de la Caste est qu'après avoir analysé une situation avec détachement, le prodige peut régler un problème en le traitant dans la globalité.)

Le Vénérable, après avoir conversé avec Galigan, sentit le fatalisme qui rongait le jeune homme et comprit que la méditation classique des Prodiges (centrée sur la personne), bien que nécessaire, n'était pas la solution dans ce cas précis. Il demanda donc à un mage de la nature d'enseigner la méditation au gardien selon les préceptes de la caste des Mages (basée sur son environnement). L'alternance des deux pratiques devant le recadrer en lui faisant prendre conscience de son individualité (et des conséquences de ses actes sur lui-même) dans la globalité (les conséquences pour les autres). Les leçons furent rudes, quotidiennes, le poussant dans ses derniers retranchements, faisant céder ses pulsions, tentant de l'amener à un équilibre précaire. Ce fut effectivement le cas, mais en alternant les deux pratiques, Galigan découvrit autre chose : la similitude entre les sensations de son environnement et les énergies parcourant son corps. Cette vérité le submergea en même temps que la paix s'installait en lui. Ils n'était plus tiraillé entre les tendances, voyait clairement les phénomènes, leurs causes et leurs conséquences. Il venait d'atteindre un stade nouveau.

« *Nous ne sommes pas seulement les défenseurs de la nature.* »

Lien avec l'Être Primordial

Ce lien est tellement puissant qu'aucun autre lien ne peut être créé et qu'il supprime tout lien précédemment établi. Un dragon sent instantanément qu'un lien est déjà présent, mais ne peut en donner la nature. A la différence du lien draconique qui progresse, celui-ci est total. Soit il s'établit, soit rien ne se passe. La méditation qui permet cet éveil s'apparente par certains aspects à la respiration de Sagianior pure (Adj Le Sang Noir de Moryagorn p.15). A ceci près qu'un jet de méditation contre 0 est effectué avant de faire le test de Résistance + Volonté, chaque NR donne un +1 au second jet. Si le deuxième jet est raté de plus de 6, un Trouble Mental apparaît, si le jet est raté de 5 ou moins, rien ne se passe. En cas de réussite, le pratiquant accède aux pouvoirs de l'esprit et aux effets de la Sagianior (les fragments de sagesse de Moryagorn).



« Le monde n'est qu'énergie primordiale, l'homme est la fusion de ces énergies »,
Premier enseignement de Galigan

C'est une chose rare que d'apprendre que l'âme humaine est issue de celle des dragons, mais le vivre et le ressentir est un phénomène qui l'est encore plus. Le développement de cette compréhension intime des fragments d'âme draconique que chaque homme porte en lui depuis la création des immortels lui avait permis de pleinement prendre sa place sur le corps de Moryagorn ; plus aucun doute ne l'étreignait, plus aucun tourment.

Parallèlement à cela, le mélange des deux techniques de méditation lui avait permis de ressentir les énergies de son corps avec une subtilité accrue et une approche nouvelle. Galigan pouvait puiser en lui des ressources insoupçonnées.

« La vraie connaissance vient du père, pas des enfants »,
Deuxième enseignement de Galigan

Le Vénérable fut étonné et enthousiasmé par les progrès du jeune homme. Il lui accorda alors le droit de retourner défendre sa forêt, sûr que ses pulsions violentes avaient disparu. A partir de ce moment, Galigan passa le plus clair de son temps à méditer. Le Vénérable sentant son heure approcher décida de partir lui rendre visite avant de s'éteindre. L'harmonie qui régnait autour du Prodige était telle que le vieil homme en fut troublé. Il lui demanda alors d'enseigner aux Prodiges égarés comme il le fut lui-même. Le vieil homme mourut quelques jours plus tard dans ce havre de paix et Galigan prit la route et recruta quelques disciples au fil de ses pérégrinations. Leurs prouesses martiales commencèrent à se répandre. Mais aussi étonnantes furent-elles, cela ne fut rien en comparaison de ce qu'ils découvrirent. Le style de méditation développé par Galigan puis ses quelques élèves induit un rapprochement avec l'esprit de Moryagorn. Ils développèrent une sorte de lien draconique avec l'être primordial et cela leur ouvrit les portes des pouvoirs de l'esprit.

« Nous sommes le lien entre le ciel et la terre, entre la lumière et les ténèbres »,
Dernier enseignement de Galigan

L'illumination de Galigan et de 2 de ses disciples ne s'est pas arrêtée à la proximité de l'esprit primordial, elle s'est faite plus subtile et s'est rapprochée des étoiles. Pour la seule fois de l'histoire de Kor, des esprits humains non inspirés ont eut un contact avec l'âme des étoiles. A leur contact, les Prodiges eurent une vision de la Prophétie et du rôle des humains dans les guerres Stellaires. Seul le Seigneur du Temps pourrait dire ce que cette relation aurait pu donner, mais Ozyr est intervenue brutalement. Des rapports de ses agents faisaient mention de ce groupe de prodiges particuliers et de leur comportement étrange. Sans en avertir sa sœur, elle décida de pousser plus loin les investigations. Sans en comprendre totalement l'implication, elle découvrit leur relation avec Moryagorn et décréta que des humains n'auraient pas la sagesse suffisante pour que les connaissances à leur portée ne les conduisent à de graves excès. Elle décida alors qu'il était temps de les faire disparaître. Ozyr envoya donc ses Historiens qui furent stupéfaits de voir les Prodiges les attendre sereinement. Ils n'opposèrent aucune résistance sachant qu'Ozyr ne pourrait jamais empêcher la Prophétie à moins de tuer tous les hommes. A part Neny et Kalimsshar, personne ne fit attention, mais la mort de ces hommes entraîna un sursaut de Moryagorn dans son sommeil. Et une minuscule Eérie de brume et de rêve se forma à l'endroit de leur mort.

Ainsi disparut l'art martial des Prodiges...



en termes de règles

La Paix intérieure : l'équilibre obtenu fait sortir le pratiquant du jeu des tendances : la somme de ses tendances passées à 6, avec 2 dans chaque tendance. Ses actions ne lui font plus gagner de cercles de tendance. Seule une action qui lui ferait gagner un point de tendance d'un coup (10 cercles) peut remettre en question cette harmonie. Il ne peut plus faire appel aux tendances, mais jette toujours 2 dés comme les créatures draconiques LdB p.274. Si les astres étaient immobiles, le temps et l'espace n'existeraient plus.

Comment les joueurs peuvent apprendre des informations ci-dessus ?

Un ancien disciple (qui reste au premier enseignement de Galigan) a pu survivre et perpétuer son enseignement parcellaire tout en gardant profil bas. Si un des joueurs est un Prodiges un peu trop violent, il peut s'intéresser à lui.

Les joueurs peuvent tomber sur des séries de glyphes, qui, si on arrive à les suivre en plaçant les doigts dedans, permettent de développer ses capacités de combat. Un des derniers Prodiges pratiquant cet art martial l'a gravé dans la pierre, permettant ainsi d'en apprendre des rudiments et d'avoir des flashes psychométriques. (Pour ceux qui ne connaissent pas le « Moine Fou de Vink », je vous conseille de lire cette bande dessinée pour mieux visualiser cela).

Les joueurs entrent dans l'Eerie et revivent une ou plusieurs scènes de la communauté.

Cette aide de jeu n'a pas vocation à créer des supers Prodiges, et c'est d'ailleurs pour cela que je n'ai pas créé de carrière ou donné de valeurs chiffrées aux pouvoirs. J'ai juste donné un ordre de grandeur technique de ce qu'ils ont pu faire. Le but de cet article était surtout d'expliquer pourquoi cet art martial avait disparu (vous remarquerez qu'il n'a pas de nom) des mémoires sous l'influence d'Ozyr. C'était aussi l'occasion de fournir un autre angle d'approche pour introduire la Prophétie.

La Force des éléments : Les points des réserves de magie peuvent être utilisés pour renforcer ses capacités martiales (d'où le terme art martial des prodiges).

- Des bonus aux parades/blocages avec la sphère de la pierre (à répartir sur une ou plusieurs parades)
- Des bonus aux saisies/immobilisations/projections avec la sphère des océans
- Une armure égale au nombre de points de sphère du métal dépensés
- Un bonus à l'initiative à répartir sur une ou plusieurs actions égales à la sphère de vent
- Un bonus aux dégâts avec la sphère de feu (à répartir sur une ou plusieurs attaques)
- Une régénération (lente) en fonction de la sphère de la nature (chaque tranche de 5 points de réserve donne un NR gratuit au test de récupération)
- Une résistance à la magie avec la sphère des rêves
- Une légère prescience avec l'ombre (5 points de réserve d'ombre donne un NR gratuit pour une action physique)
- La réserve de la sphère des cités & la réserve de volonté peuvent se substituer/compléter des points d'autres réserves.

