

Drackhyr, Dieu des Aventuriers et de l'illusoire

Comme l'on peut s'en douter nombreux sont les aventuriers qui ont choisi de pratiquer ce culte. Bien que la majorité des croyants soit composée d'aventuriers, une petite partie est composée de sorciers illusionnistes, du moins de ceux qui n'ont pas peur de le montrer.

Description : DRACKHYR est l'homme qui repoussa le Chaos dans les Terres Incultes du Nord. Il est vénéré à la fois pour sa puissance et pour ses qualités d'illusionniste. Il est souvent représenté comme un homme en armure regardant vers l'infini. Selon la légende, DRACKHYR serait le fils d'Ulric et de Myrmidia. Aucun des prêtres de DRACKHYR ne confirme cette légende, mais selon eux, elle doit durer afin de nourrir la foi de ses initiés.

Les fervents du Chaos, quant à eux, n'associent pas le recul de leurs troupes à une victoire de DRACKHYR mais à une retraite préméditée, qui selon eux, permettrait au Chaos de revenir plus en force par la suite. Les différents cultes du Chaos considèrent le culte de DRACKHYR comme un culte grotesque et clandestin.

Alignement : Neutre

Symboles : DRACKHYR ayant repoussé le Chaos grâce aux armes et à la magie, le culte de DRACKHYR est souvent associé à un cercle strié dans lequel se croisent une épée et un bâton de sorcier. Ce symbole représente la boussole avec laquelle DRACKHYR se dirigeait et les armes qu'il utilisa pour faire reculer le Chaos. Les cultes du Chaos, eux, se le représentent de manière quelque peu différente. Ils le symbolisent par une main sans pouce. Cela représente à la fois l'irrégularité du culte et en même temps l'impossibilité de tenir une arme ou un bâton de sorcier.

Zone d'influence : DRACKHYR est une divinité mineure bien qu'elle soit vénérée par de nombreuses personnes. Il ne possède qu'un grand temple connu qui se trouve dans les Terres Incultes du Nord. La plupart de ses adorateurs sont des aventuriers bien que certains sorciers illusionnistes fassent toutefois parti de ses plus fervents adorateurs.

Temples : Il n'existe qu'un seul et unique temple de DRACKHYR. Celui-ci se trouve à environ 250 km au nord-est de Praag, à l'endroit où l'on suppose que DRACKHYR a trouvé la mort. Ce temple est assez grand et loge deux prêtres. C'est un édifice assez bien éclairé à l'intérieur duquel il est possible de voir plusieurs représentations de DRACKHYR. Toutefois nombreux sont les initiés qui parcourent l'Empire pour répondre aux besoins des aventuriers.

Amis et Ennemis : Le culte de DRACKHYR est en excellents termes avec celui d'Ulric et de Myrmidia. Il présente des dispositions assez neutres envers tous les autres cultes du Vieux Monde. Il existe toutefois une certaine antipathie entre ses adorateurs et ceux de Morr. Enfin, une haine immodérée est destinée à ceux des cultes du Chaos.

Jour sacré : Le seul jour sacré de DRACKHYR est fixé le Backertag 15ème jour du mois d'Ertezeit (équivalent actuel 15 Août). Ce jour là est assez remarquable car la plupart des aventuriers se trouvent aux abords du temple afin de participer à la sélection pour le statut de "maître-aventurier". Seuls peu d'entre eux réussiront et deviendront des "héros".

Conditions requises par le culte : Les seules nécessités pour un prétendant à l'initiation sont d'être d'alignement neutre, bon ou loyal et de n'avoir aucune trace du Chaos sur le corps ou dans l'esprit.

Commandements : Tous les initiés du culte de DRACKHYR doivent vivre en accord avec les commandements suivants :

- Obéir aux ordres de son supérieur sauf si cela met en danger sa propre vie.
- Ne jamais refuser d'aide à un aventurier où à un illusionniste (sauf s'il est d'alignement chaotique).
- Traquer et détruire le chaos là où il se cache.

Utilisation des sorts : Les prêtres de DRACKHYR peuvent utiliser tous les sorts de magie de Bataille ainsi que ceux de magie Illusoire.

Compétences : En plus de la gamme normale de compétences, les initiés de DRACKHYR ont accès aux compétences suivantes. Les clercs de DRACKHYR devront échanger 100 PE à chaque niveau contre l'une de ces compétences :

Coups puissants	Esquive
Escrime	Force accrue
Méditation	Conscience de la magie
Sens de la magie	Sixième sens
Ventriloquie	
Spécialisation : armes à 2 mains	
	armes de parade

Epreuves : Les épreuves imposées par DRACKHYR sont normalement en rapport avec le rejet du Chaos et l'illusion. Les personnages éprouvés devront repousser les hordes du Chaos ou détruire un de leur chef. Les épreuves auront, de toutes façons, toujours rapport avec la haine du Chaos. De plus, le fait de concourir pour devenir maître-aventurier est aussi une épreuve recommandée par DRACKHYR.

Grâces divines : Les Grâces de DRACKHYR interviennent dans les compétences Acuité Auditive, Acuité Visuelle, Adresse au tir, Arme de Spécialisation, Camouflage Rural et Urbain, Coups Assommants, Coups Précis, Coups Puissants, Esquive, Imitation, Méditation, Réflexes Eclairs, Sens de la magie; dans les tests de Contre-Magie, Discretion, Dissimulation, Enigme, Force, Risque, Loyauté.

Etre Maître-Aventurier est possible pour tous les aventuriers et aventurières. Bon nombre d'entre eux désirent devenir un jour l'élite de ce groupe fermé. Maître-Aventurier est à la fois une profession et une vocation. De plus appartenir à l'élite nécessite un apprentissage assez précis ainsi qu'une totale symbiose avec DRACKHYR. Enfin les candidats à ce poste devront réussir l'épreuve imposée, qui se déroule au temple, se situant plus au nord que Praag, le Backerstag 15ème jour du mois d'Erntezeit, afin de devenir Maître-Aventurier. (Voir scénario "Le Seigneur de l'Ombre"). C'est pourquoi peu parviennent à ce stade que beaucoup envient. En contrepartie les éventuels patrons de ce type de personnage attendront beaucoup plus de leur part. Le jeu en vaut la chandelle car, il faut le préciser, cette carrière offre de nombreux avantages:

- Elle ne change pas la carrière du personnage, mais se place « par-dessus ». Ainsi, un personnage hors-la-loi gardera son plan de carrière, tout en pouvant acheter les promotions du plan de carrière de Maître-Aventurier (voir ci-après).
- Un personnage Maître-Aventurier aura une certaine autorité sur un groupe d'aventuriers « simples ». Celui-ci sera en quelque sorte l'autorité du groupe. Ceux-ci l'accepteront sans rechigner, s'ils sont, bien sur, adeptes de DRACKHYR. Si deux Maître-Aventuriers sont dans le même groupe, c'est celui qui aura le plus grand nombre de points en Cd qui prendra le commandement
- Le médaillon donné par les prêtres lors du stage au temple contient un sort de magie mineure (laissé libre au choix des joueurs). Ce sort pourra être utilisé grâce à un mot magique (laissé au choix du MJ). De plus ce sort pourra être utilisé un nombre de fois égal à Int/10 (arrondi au point supérieur) par jour et ceci jusqu'à ce que son porteur d'origine, l'aventurier, ne meure.

Les compétences du plan de carrière Maître-Aventurier s'achèteront un peu plus cher que les autres. Elles nécessiteront une dépense de 150 PE ainsi qu'une semaine d'apprentissage avec un professeur. Il en sera de même pour les promotions.

Voici donc les promotions et compétences de cette carrière...

Plan de Carrière

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
+1	+20	+20	+1	+1	+4	+1	+10	+15	+10	+10	+10	+10	+15

Compétences : Acuité visuelle, Acuité auditive, adresse au tir,
 Spécialisation : Armes à 2 mains, Connaissance des parchemins,
 Spécialisation : Armes de parade, Spécialisation: Arc long,
 Spécialisation : Escrime, Narration, Pistage, Lutte, Esquive,
 Méditation, Coups puissants, Sens de la répartie, Coups précis,
 Coups assommants, Histoire.

Dotations : Bouclier, Casque complet, Plastron de cuirasse, Cheval sellé et harnaché.



Akshaan Le Lynx
Gardien du Sablier Eternel