



## Les Castes

dimanche 27 mai 2007, par [azathoth](#)

Certains hommes et certaines femmes mettent au centre de leur vie les lois Draconiques. Pour cela, ils se sont réunis en Castes. Chacune d'entre elle est chapotée par un Grand Dragon et les castes réunissent une bonne partie des professions Honorable. Chaque personnage devra choisir en début de carrière un caste en fonction de ses inspirations.



[Combattant](#) / [Mage](#) / [Protecteur](#) / [Erudit](#) / [Artisan](#) / [Voyageur](#) / [Prodige](#) / [Commerçant](#) /



*Dans cette Histoire si imprégnée de Dragons et de leurs Elus, la population de Kor se découpe grossièrement en deux groupes. Il y a les castes et les hors castes. Les hors*


*castes sont les hommes et les femmes qui ne suivent pas directement l'enseignement des Dragons. C'est le Vulgus, la plèbe. Ils forment 70% de la population humaine de Kor. Les citoyens sont les hommes et les femmes qui ont reçu une éducation au sein d'une caste. Ce sont eux qui sont le plus impliqués dans la vie politique de la cité ou des états.*


*Les castes sont au nombre de huit et regroupent une grande partie des métiers : Il y a les Combattants, les Mages, les Protecteurs, les Érudits, les Voyageurs, les Prodiges, les Commerçants, les Artisans. A eux seuls, ils contrôlent la plus grande partie de l'activité sur le royaume de Kor. Chaque joueur pourra commencer dans une caste, après il pourra évoluer comme bon lui semble. C'est ici tout l'intérêt de l'article qui est un résumé des castes que chaque joueur pourra choisir et jouer.*

*Chaque caste est définie par : Une description de ses adeptes, leur mentalité, l'organisation générale vu par les autres castes, et les interdits. Puis en fonction des parutions des suppléments, vous trouverez : l'historique de la caste, l'organisation interne et quelques personnalités. Cette seconde partie est réservée au membre de la caste.*



  **Description :** Il s'agit de la caste la plus ancienne du monde de Kor. On ne compte plus dans l'Histoire les Elus de cette caste qui se sont distingués. Kroryn a toujours su attiser les fougues d'hommes et de femmes qui s'accomplissaient dans le combat. Le combat est devenu une forme d'art et nombreux sont les artistes qui vendent leurs "oeuvres" aux plus offrants. Il existe un maître d'armes dans chaque communauté et l'on ne peut traverser une ville sans rencontrer un homme ceint d'une épée. Toujours prêts à en découdre, ils affrontent les hordes de Kalimsshar, les Humanistes. Mais ils s'affrontent aussi entre eux pour tester leur courage et leur technique. La guerre est chose courante dans le royaume de Kor et que serait un combat sans combattants ?

 **Mentalité :** Le combat est la vie du combattant, mais plus que la bataille : la maîtrise de l'Arme. Les combattants traînent sur les routes des royaumes pour apprendre et défier d'autres combattants. Ils savent qu'ils ne sont pas appréciés par les autres citoyens, mais ils savent aussi que personne n'osera leur dire. La hiérarchie est celle de la valeur au combat. On respecte les gagnants et méprise les perdants. Le combat doit être motivé pour une raison véritable mais tous les prétextes font l'affaire.

 **Organisation :** Les organisations de Combattants sont régies, en générale, par un maître d'arme. Chaque ville ou communauté est rassemblée autour d'un groupe composé de maîtres






d'armes de différentes spécialités. Ce sont eux qui prennent les décisions importantes, ce sont eux qui assurent la tranquillité dans les villes. En cas de litige, le duel fait souvent loi, même si nombres de maîtres d'armes s'opposent à cette pratique. Un combattant trouvera toujours une cause à défendre. C'est ainsi qu'il pourra devenir, aventurier, garde du corps, espion etc...


#### **Interdit :**

- La loi de l'Arme : Tu respecteras ton statut
- La loi du Sang : Tu ne chercheras que la victoire.
- La loi de l'Honneur : Tu honoreras ton arme.



  **Description :** Les mages représentent la caste la plus respectée mais aussi la plus crainte. Difficile de ne pas s'émouvoir devant ces hommes qui maîtrisent la puissance des Grands Ailés. Mystérieux et discrets les mages possèdent nombres de voies de magie parrainées par Nanya le Dragon de la magie, ou les autres Grands Dragons. Les mages peuvent étudier soit en fonction de leur sphère préférée (terre, d'air, de feu, d'eau, de cité etc...) ou du type de magie (invocatoire, instinctive etc...). La magie de Neyna et des rêves est la plus courante et même les mages qui se sont spécialisés dans d'autres sphères ont étudié un minimum dans la voie des rêves. Si les spécialistes sont souvent proche du Dragon tutélaire du style de magie qu'ils pratiquent, les généralistes sont des amasseurs de connaissances semblables aux érudits.

 **Mentalité :** Si l'on ne parle pas de magie avec un mage vous pouvez être sûr qu'il a déjà décroché. En effet, les mages ne vivent que pour apprendre, percer les secrets et découvrir. Ils sont détachés des tâches courantes et sont souvent perçus comme froids et méprisants. La seule caste qui possède des contacts familiers avec les magiciens sont les érudits avec qui ils partagent leur soif de connaissances.



 **Organisation :** Ici, les adeptes des castes apprennent dans des écoles dispersées à travers tout Kor. L'enseignement que l'on y prodigue est varié. Certains professeurs n'enseignent qu'un seul


sort pendant que d'autres dévoilent des pans entiers de sorts de feux. On respecte énormément la hiérarchie et l'ancienneté. Les élèves les plus doués suivent les maîtres et à certains niveaux sont capables de créer eux même leurs sorts. Les voies sont innombrables mais on peut en retenir quelques unes : les Spécialistes, les Invocateurs, Les Guérisseurs, les Ingénieurs etc...


#### **Interdit :**

- La loi du Pacte : Tu n'abuseras pas de ta force.
- La loi de la Prudence : Tu te dois d'être vigilant.
- La loi du partage : Tu dois transmettre ton savoir.



  **Description :** Caste plus jeune que celle des combattants, les Protecteurs sont les adeptes de Brorne le Dragon de la pierre. A l'origine, les Combattants étaient dirigés par Kroryn et Brorne, la distinction se faisait par le goût de l'ordre et de la stratégie des adeptes du Dragon de pierre. Plus tard, cette caste naquit de la scission de la caste des Combattants. Ces Protecteurs ont longtemps étaient le rempart des villes contre le monde extérieur hostile. Nombre d'armées de Protecteurs ont repoussé les vagues de corrompus. Actuellement, les Protecteurs assurent toujours la protection des villes et capitales draconiques. Miliciens, patrouilleurs ou soldats, ils ont toujours le même idéal de servir la paix.

 **Mentalité :** Les deux maximes de cette caste militaire sont : Obéissance et Dévouement. Aucune autre caste n'a autant développé la hiérarchie que la caste des Protecteurs. Chaque soldat possède un supérieur qui lui même possède un supérieur et ainsi de suite. Aucun ordre n'est discuté surtout s'il vient d'un ailé. Ils sont fiers d'assurer la défense des cités et de ce qu'ils protègent contre tout : les cités draconiques. Leur ferveur envers les Dragons est de notoriété publique tournant souvent au fanatisme. Ce n'est pas pour rien que les Inquisiteurs sont des Protecteurs et qu'ils traquent les Humanistes et les Fatalistes sans relâche.

 **Organisation :** Comme cela est dit précédemment, la caste des protecteurs est très






hiérarchisées et toute initiative démesurée est proscrite, passable du conseil de discipline. Chaque Protecteur, en fonction de son mérite, gravira les échelons pour accéder aux postes clés de la défense. Il existe bons nombres de grades qui pourraient étourdir nombres de combattants étrangers à cette notion. Les carrières sont restreintes dans le choix mais non dans le statut. Le milicien, qui parcourt les villes, symbole tangible de la protection. Le garde du corps, organe de défense artificiel. Le soldat, intégrant des unités qui se déplacent et assurent la sécurité de régions entières.


#### **Interdit :**

- La loi du sang : Tu préserveras la vie.
- La loi du Lien : Tu ne trahiras pas les grands Dragons.
- La loi du Sacrifice : Tu ne craindras pas la mort.



  **Description :** Véritables savants de ce monde, la connaissance représente pour eux une finalité. Ils sont considérés comme des sages et beaucoup de monde fait appels à leurs services pour l'Histoire, les lois et d'autres domaines. Avant leur regroupement, ils n'étaient que des itinérants touchés par la grâce d'Ozyl. Maintenant, ils forment des écoles et universités qui se dispersent dans tout le royaume. Attentifs aux nouveautés, ils ne sont pas en reste quand à la création du mouvement Humaniste. C'est pour cela qu'ils sont considérés avec respects mais aussi comme des illuminés.

 **Mentalité :** Ils se savent les pierres d'angle de tout les empires mais se sentent aussi très détachés du monde réel. Ils ne vivent que pour la connaissance et tout les moyens leurs sont bons, officieusement. Ils acceptent sans problèmes de parler de leur spécialité mais sans divulguer leurs idées ou leurs convictions. Car l'étude entraîne l'homme sur des chemins qui ne serait pas forcément apprécié par leurs maîtres. L'historien est grandiloquent, l'Alchimiste est paranoïaque mais tous possèdent un soupçon de mystère.



 **Organisation :** C'est la caste la plus cloisonnée


et la moins hiérarchisé. Chacun peut être grand maître de sa spécialité s'il est seul. Il existe autant d'écoles que de sujets et modes de pensées. Chacun se respectent pour peu qu'il possède un minimum de connaissance. On peut les diviser en trois groupes : Les Théoriciens, spécialistes du verbe et de l'écrit, ce sont les Historiens, les Médecins, les Conteurs, les Érudits ; Les praticiens qui pour eux toutes connaissances doit être vécue, il s'agit des Cartographes, L'herboriste et l'Architecte ; et les Laborantins qui remettent cent fois leurs ouvrages, les Alchimistes, Les Scientifiques.

#### **Interdit :**

- La loi du secret : Tu ne partageras pas tes connaissances des arts interdits.
- La loi du Savoir : Tu dispenseras ton savoir et tes découvertes.
- La loi du Collège : Tu agiras dans la concertation.



  **Description :** C'est la caste la plus honorable qui soit. Elle rassemble bon nombre de métiers aussi différents qu'indispensables. Initialement accessible aux seuls forgerons sous l'oeil de Kezyl, la caste s'est rapidement enrichie en de différents corps de métiers. L'artisanat enseigné dans cette caste est proche de l'art et chaque Artisan tend vers la perfection. On raconte que les plus doués d'entre eux sont capable d'insuffler la magie par leur seul travail de la matière. On raconte aussi qu'ils ne travailleraient qu'avec leurs mains et sans outils. Joailliers, Forgerons, Potiers ; ils travaillent tous pour la perfection.

 **Mentalité :** La course à la perfection est l'objectif avoué de tout Artisans. Ils possèdent généralement un contact intime avec la matière qu'ils travaillent. Souvent en train de travailler ou de réfléchir à une nouvelle oeuvre, on les considère peu communicatifs et en dehors de l'Artisanat, peu de choses les passionnent. La compétition est courante et encouragée mais toujours dans le respect de l'autre et de son travail. Critiquer un travail est toujours apprécié puisqu'il conduit à la progression de son art.



**✖ Organisation :** Les Artisans sont regroupés en confréries. Les plus connues sont les confréries des Armuriers, celle des Tisserands, des Charpentiers, Des Joailliers etc... Pour en faire parti, il faut trouver un maître dans son jeune âge et suivre son enseignement pendant quelques années, puis l'Apprenti part sur les routes apprendre les secrets d'autres maîtres. Pour s'installer, il lui faudra créer un oeuvre qui soit appréciée par le Haut Cercle de sa confrérie. Joailliers, Forgerons, Sculpteurs, Charpentiers, Couturiers, les meilleurs possèdent comme mécènes des Dragons de Kezyr qui apprécie hautement l'Art.

**✖ Interdit :**

- La loi du Compagnon : Tu transmettras ton savoir.
- La loi de la Perfection : Tu rechercheras la perfection.
- La loi du Respect : Tu respecteras la matière et les oeuvres de autres.



**✖ ✖ Description :** Les voyageurs forment la caste des humains les plus libres, adeptes de Szyl. Ils partagent tous un amour infini pour la liberté et l'aventure. Ils ne supportent pas la sédentarité et partent à longueur d'année sur les routes du royaume de Kor. Ils sont aussi souvent le seul lien entre les campagnes isolées et les grandes villes. C'est pourquoi ils sont reçus avec joie dans les villages en échange de quelques récits. Dans les villes, ils vivent d'un talent, histoire d'attendre le prochain voyage. Les voyageurs sont les seuls à chevaucher leurs Dragons qui voyagent avec eux. Ils sont aussi les seuls à avoir le droit d'utiliser l'arc. Amoureux du mystère et de l'aventure, ils partent souvent dans les contrées inexplorées. Peu en reviennent mais ces derniers arrivent à vivre de leurs récits pendant une bonne année.

**✖ Mentalité :** Toujours le nez dirigé vers l'horizon, les voyageurs sont de grands enfants qui ne cessent de rêver à de nouveaux mondes. Une simple rumeur peu les envoyer dans une aventure de toute une vie. D'ordinaire solitaires, ils apprécient pourtant la compagnie et font souvent un bout de chemin ensemble, puis se séparent. Ainsi va la vie des

voyageurs qui n'ont pas d'attaches, mais nombres de connaissances dans toute les villes. Celles-ci leur évitent quelque problème de temps en temps.

**✖ Organisation :** Cette caste ne possède pas de véritables structures, on y apprend avec l'expérience. Chaque situation est source de connaissance. Pourtant, dans chaque ville, on peut trouver une auberge ou un relais où se rassemblent les voyageurs en transit. C'est là que l'on raconte ses exploits et ses découvertes. Les voies du voyageurs sont infinies mais certaines spécialités sont apparues : l'Explorateur, le Messager, le Ménestrel, le Chasseur, l'Errant, l'Éclaireur et le Missionnaire et bien d'autres encore.

**✖ Interdit :**

- La loi de l'Amitié : Tu ne refusas pas ton aide.
- La loi de la Liberté : Tu doit refuser d'être enfermé.
- La loi de la découverte : Tu dois explorer l'inconnu.




**✖ ✖ Description :** Les prodiges sont les meilleurs des hommes. Adeptes d'Heyra, ils sont les protecteurs de la nature et des édits draconiques. Préférant les forêts aux villes, certains errent de villages en villages dispenser les lois des aîlés, d'autres ne quittent jamais les murs de leur monastère, d'autres encore dispensent leurs soins pour soulager la douleur des autres. Les Prodiges sont les principaux intervenants pour ce qui est de la justice des Dragons, s'ils sont miséricordieux avec leurs pairs, ils sont intransigeant avec leurs frères. Mais ils sont aussi les gardiens jaloux des forêts d'Heyra qu'ils protègent avec fougue et ferveur. Si la perfection se fait homme, ce sera forcément un Prodiges.

**✖ Mentalité :** Les prodiges cultivent plus que tout autre le Lien. Aucune caste n'atteint cette déification des aîlés. Comme leurs prédécesseurs, chaque Prodiges ne vit que pour servir la nature et le lien avec son Dragon. Ils sont les acteurs de tout les traités de paix sauvant la vie coûte que coûte même au péril de la leur. Nombres d'histoires racontent le sacrifice d'un Prodiges pour épargner les innocents mais aussi leurs bourreaux. Paradoxalement, ils





acceptent d'affronter le courroux des ailés s'il peuvent sauver ne serait-ce qu'une seule vie.


 **Organisation :** On ne parle pas ici de professions mais de vocations. Le Prodige sacrifie tout à sa voie. Il peut être Guérisseur et partir sur les routes ; Sage, conseillant les puissants, les modestes ; Gardien, serviteur de la nature et son protecteur. Il peut aussi être Fervent, magnifiant la beauté de la nature ; Prophète, méditant en accord avec celle-ci ; Tuteur arpentant les routes pour dispenser les enseignements des Dragons.


 **Interdit :**

- La loi du Sang : Tu ne verseras pas le sang.
- La loi de la Nature : Tu te dois de respecter la nature sous toute ses formes.
- La loi de la méditation : Tu dois réfléchir à ce que tu vois et ce que tu vis.



  **Description :** Si les érudits sont l'âme de l'humanité, les commerçants en sont le corps. Adeptes de Khy, le Dragon des cités ; les commerçants forment la structure fondamentale de toute ville et en conséquence de toute évolution. Ce sont eux qui sont responsables des relations entre les cités, ce sont eux qui pratiquent le plus souvent la diplomatie afin d'assurer les échanges de marchandises, ce sont encore eux qui montent de nouvelles expéditions pour découvrir de nouvelles richesses. Toutes les autres castes en dépendent, même si celles-ci les regardent comme des humanistes apparentés. Leur seul secret : le maniement du verbe et de la gestuelle. Le commerçant a toujours quelque chose à offrir et son art lui permet de tout vous vendre.

 **Mentalité :** La caste des commerçants a besoin des autres pour vivre, contrairement aux voyageurs. C'est dans un subtil équilibre que la prospérité peut se développer. C'est aussi pour cela que voleurs et marchands s'entendent pour que la ville prospère en limitant des écueils de la banqueroute. Les marchands assurent l'entrée des ressources, les voleurs assurent une réglementation des vols pour attendre l'équilibre. Les Commerçants travaillent pour la prospérité mais pas forcément la leurs. Ils sont aussi très au fait des nouvelles idées puisqu'elles peuvent être vectrices de développement. Sans soutenir l'hérésie des Humanistes, les commerçants sont plus nuancés à leur égard.

 **Organisation :** L'organisation des commerçants est la plus structurée. Même si la concurrence est rude, il faut un système régisseur. Chaque profession est regroupée sous forme de groupes, de syndicats ou de guildes. Chacune d'entre elle possède un représentant qui siège au haut conseil de Khy à Yris. Voleur, Marchand, Marchands itinérant, Mendiant, Espion, possèdent des liens qui leur permettent de lutter contre toute nouvelle organisation qui voudrait casser cet équilibre. Les choix de carrières sont variés mais le leitmotiv est prospérité. Chaque postulant devra faire la preuve de son efficacité dans la caste pour pouvoir progresser dans les échelons.

 **Interdit :**

- La loi du Cœur : Tu respecteras la parole donnée.
- La loi de l'Ordre : Tu respecteras l'ordre établi.
- La loi du Progrès : Tu ne manqueras aucune possibilité de faire progresser la société.

**Toutes les images possèdent un copyright Prophecy Halloween Concept.**