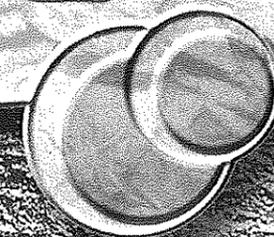


PROPHECY

UN JEU DE RÔLES
D'HALLOWEEN CONCEPT



LES FOUDRES DE KRORYN

LES SECRETS DU GRAND DRAGON DU FEU, SEIGNEUR DE LA GUERRE ET MAÎTRE DES VOLCANS

CRÉDITS

*"L'amour et la haine brûlent du même feu, car la chaleur du foyer et la fureur des foudres naissent toutes deux d'une même étincelle."
— Kroryn*

développement
de l'univers /
responsable
de gamme

JULIEN BLONDEL

Auteurs

BENOÎT ATTINOST, JULIEN BLONDEL,
MIROSLAV DRAGAN, THOMAS FÉRON,
GEOFFREY PICARD
ET PHILIPPE TESSIER

nouvelles
PHILIPPE TESSIER

scénario

"là où reposent les morts"

GEOFFREY PICARD

relecture et corrections

CLÉMENTINE BAGIEU ET
JULIEN BLONDEL

couverture
THIERRY MASSON

illustrations intérieures

ALEKSI BRICLOT, BENOÎT LAMOUCHE,
THIERRY MASSON, EMMANUEL MICHA-
LAK, GÉRALD PAREL ET YARATH

LOGOS

THIERRY MASSON
ET IGOR DOLOUCHINE

*Julien Blondel tient à remercier tous ses compagnons de route pour tant de nuits et d'aventures, de motivations communes, de tours de garde angoissés et de points d'expérience, avec ou sans majuscules... Merci au clan Masson, aux Wabas et aux Wagas, à Benoît et ses crabes qui tabassent, à Geoffrey et ses montgolfières, aux Agapimou, Ari et Alex de Miroslav, aux joueurs de Belgique, Stéphane Mayer, Pascal Bernard, Tower, Marc, Nico et Croc.
Merci aux joueurs pour leurs remarques, leur soutien, leur patience...*

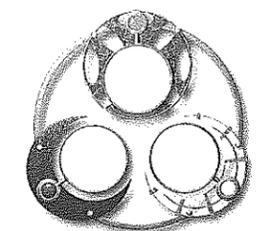
*Un grand merci à Jashugan, The Claw, Demélon, Robur et autres passionnés du onelist.com/community/Prophecy_Fr
Prophecy est une marque déposée par Halloween Concept. ©1999/2000 Halloween Concept.*

ISBN : 2-910529-49-5
prix conseillé : 99 ff



HALLOWEEN CONCEPT
29/31 rue Chaptal 75009 Paris
halloween.lotus@wanadoo.fr

SOMMAIRE



Tout au long de ce supplément, vous trouverez en marge des informations complémentaires, légendes, dialogues, précisions techniques et règles optionnelles qui, pour certaines, font office d'errata aux règles imprécises ou manquantes du livre de base.

Les règles concernant l'utilisation, d'usure et de réparation des boucliers se trouvent page 24, dans le chapitre consacré à la Caste des Combattants.

La règle d'obtention et de développement des Spécialisations se situe page 32.

Enfin, les règles concernant les Points de Magie et l'achat de nouveaux Sortilèges sont placées page 44, avec les nouveaux Sortilèges.

LE GRAND DRAGON P.3

LE GRAND DRAGON DU FEUp.6

LE ROYAUME DE KRORYNp.10

LE ROYAUME DE KARp.16
LES ÉCAILLES DE KRORYNp.18

L'HOMME P.23

LA CASTE DES COMBATTANTSp.24

ORGANISATION ET HIÉRARCHIEp.27
LES ORDRESp.30
POUR LE PERSONNAGEp.32

LA SPHÈRE DU FEUp.36

LES MAGES DU FEUp.41

NOUVEAUX SORTILÈGESp.44

LE LIEN ARDENTp.50

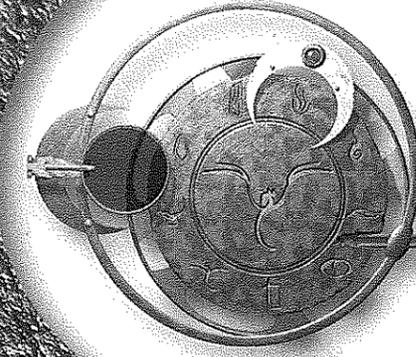
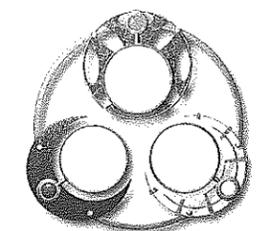
L'AVENTURE P.55

LÀ OÙ REPOSENT LES MORTSp.56

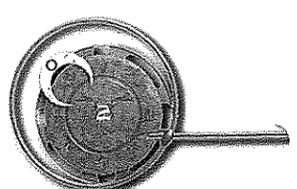
ANNEXE :

LES ACTIONS DE COMBATp.63

LE GRAND DRAGON



Témeth,
la Cité des Arbres



Quatre pattes monstrueuses étreignirent le pic rocheux. Des griffes incandescentes s'enfoncèrent profondément dans la pierre qui éclata, fissurée par la chaleur que dégageait Kroryn. Le Grand Dragon replia ses ailes ardentes et allongea son long cou reptilien vers le bas. Des cris, des bruits de combat et des hurlements avaient attiré son attention.

Des hommes se livraient à leur passe-temps favori, qui était aussi celui du Dragon du Feu – la guerre. Sur ce point, l'humain ne cessait d'impressionner le Grand Ailé. Il se montrait d'une grande inventivité et sa fougue était sans limite. Kroryn aimait les batailles, il aimait surtout les situations désespérées quand, par exemple, une poignée d'individus doit lutter contre toute une armée. Il admirait ces combattants qui, se sachant perdus, affrontaient l'ennemi avec un tel acharnement que leurs armes fauchaient cent braves avant que l'un d'eux ne tombe. Ces combats épiques inspiraient Kroryn et faisaient bouillonner son sang.

En bas, un groupe d'une soixantaine de mercenaires s'en prenait à un convoi marchand protégé par une poignée de gardes. Ces derniers étaient moins bien entraînés que leurs assaillants et ne tarderaient pas à céder sous leurs assauts. Le combat n'avait aucun intérêt, aussi le Dragon déploya-t-il ses grandes ailes pour s'envoler, quand soudain la situation changea. Kroryn jeta de nouveau un coup d'œil à la mêlée et vit en bas que la plupart des marchands étaient morts ! Certains des pillards se livraient à quelques exactions sur les femmes tandis que le gros de la troupe semblait se heurter à un problème imprévu, un "os", comme disent les humains. Il ne restait plus que deux gardes, mais ces derniers se battaient avec la fureur des soldats d'élite de Kroryn. Pourtant, ces humains ne semblaient pas faire partie de la Caste des Combattants. Mais quelle bravoure ! Quelle ténacité ! Quelle ardeur !

Les mercenaires venaient de rencontrer des adversaires à leur taille. Malheureusement, les valeureux défenseurs ne tiendraient pas longtemps face à un ennemi supérieur en nombre. Déjà l'un d'eux, couvert de blessures, était sur le point de s'effondrer. Une telle combativité méritait la grâce ! Si le chef des mercenaires respectait les adversaires courageux, il devait leur accorder la vie sauve, quitte à enrôler ces braves dans ses rangs. Mais il semblait que ce chef était occupé à tout autre chose. Ses seules préoccupations étaient le vol et le viol. "Pitoyable", songea Kroryn.

Alors, le Dragon relâcha l'étreinte de ses griffes sur la roche et se laissa tomber. À quelques mètres du sol, il déploya ses ailes pour freiner sa chute tandis que son corps se métamorphosait. Ce n'est pas une griffe de feu qui foula la terre, mais le pied nu d'un homme robuste. Vêtu d'un simple pagne de lin, Kroryn se précipita vers le lieu où se déroulait le combat. Tel un fauve, il jaillit du sous-bois et atterrit au milieu des combattants interloqués. Avant que quiconque n'ait eu le temps de réagir, il avait saisi une épée et décapité un premier mercenaire. Deux hommes d'armes, les plus rapides à se remettre de leur surprise, abattirent leurs lourdes masses sur le nouvel arrivant.

Kroryn évita le premier et esquiva le second avant de contre-attaquer et d'embrocher le mercenaire le plus proche, qu'il souleva très haut au-dessus de sa tête. Le sang de l'infortuné se déversa sur la peau nue du Dragon, dont le visage n'était plus qu'un masque effrayant de fureur et de folie.

Les soldats reculèrent, médusés.

Kroryn, méprisant, jeta dédaigneusement le corps de sa victime. Il se tourna vers le dernier garde encore debout. Son compagnon avait malheureusement succombé.

"Es-tu prêt à balayer ces pourceaux ?" gronda-t-il.

Le garde sentit la fatigue le quitter et quelque chose dans la voix de son sauveur lui rendit confiance. Il sentit son corps tout entier baigné d'une énergie nouvelle tandis que son esprit brûlait d'un feu intérieur, un feu qui stimulait sa fureur et sa soif de combattre.

Kroryn et le garde s'avancèrent ensemble vers les mercenaires incrédules – et peu disposés à affronter un tel adversaire.

"Alors, fils de hyènes ! hurle Kroryn. Quels guerriers êtes-vous pour n'oser combattre deux hommes seuls ! Lâches ! Sachez mourir avec honneur au lieu de fuir comme des pleutres !

- Tu n'es pas un homme, dit le chef des mercenaires qui venait enfin de rejoindre sa troupe.
- Ainsi, tu as fini ton affaire, murmura Kroryn en jetant un regard brûlant sur le nouvel arrivant.
Il est plus facile de forcer une femme que de brandir une épée face à un véritable combattant.

- Nos armes ne peuvent rien contre un Dragon ! rétorqua le chef. Si j'étais immortel et invincible, moi aussi je combattrais nu une armée entière."

Les yeux de Kroryn, deux tisons ardents, fixaient son interlocuteur. Il y avait quelque chose de dérangeant chez cet individu, quelque chose qu'il n'arrivait pas à cerner. Malgré cela, il disait juste. Sans risque, il n'y a aucune gloire à triompher.

"Soit, répondit Kroryn. De l'humain, je n'aurai pas seulement l'apparence, j'en accepte aussi les faiblesses, car telle est ma volonté.

Pour prouver sa bonne foi, le Dragon passa sa main libre sur la lame de son épée et fit couler son propre sang.

- Vous pouvez me vaincre, désormais."

Le chef des mercenaires esquissa un sourire. Aucun Grand Dragon ne revenait sur une parole donnée – et Kroryn encore moins. Sa fierté et son honneur avaient plus d'importance à ses yeux que sa vie.

- Prépare-toi, dit Kroryn au dernier garde, soupçonnant une félonie.

Alors, tout autour de lui, le Dragon vit se relever les mercenaires et les gardes supposés morts pendant le combat.

- De la magie humaniste ! gronda-t-il. Vous m'avez tendu un piège ! Voilà un défi que je relève ! Soudain, Kroryn se jeta sur le côté. Son instinct l'avait averti à temps. Le garde dont il était venu défendre la cause l'avait frappé alors qu'il lui tournait le dos.

- Une telle perfidie te vaudra un châtement exemplaire !"

C'est ainsi que débuta le véritable combat.

Les mercenaires, sûrs d'eux, s'abattaient sur le Dragon en vagues successives mais, même mortel, nul ne pouvait rivaliser avec le Seigneur du Feu. Ses adversaires tombaient les uns après les autres, mais ils parvenaient tout de même à le blesser – son corps était couvert de plaies et son sang baignait déjà le sol.

L'arme de Kroryn se brisa soudain, mais il en récupéra une autre sur l'une de ses victimes. Quand il eut massacré la moitié de ses agresseurs, les derniers mercenaires commencèrent à se poser des questions et, quand leur chef rompit le combat pour fuir à cheval, ce fut la débandade.

Mais Kroryn leva la main. Ses yeux s'embrasèrent et tous les soldats s'immobilisèrent.

"Vous avez voulu m'affronter, vous finirez ce que vous avez commencé."

Alors, grâce à la magie du Dragon, chaque combattant sentit la fièvre du combat l'envahir.

Ils n'avaient plus peur et se sentaient plus forts – ce qu'ils étaient d'ailleurs devenus, par magie.

Une seule chose comptait désormais à leurs yeux : abattre l'adversaire.

L'affrontement fut bref et bientôt Kroryn resta seul, entouré des cadavres de ses agresseurs.

Un seul avait survécu, ce garde qui l'avait trompé bien plus que les autres. Il le tenait par la gorge.

"Pour ce que tu as fait, pour la lâcheté dont tu as fait preuve, ton lot ne sera pas la mort.

Je t'interdis dorénavant de brandir la moindre arme. Que la peur te consume l'esprit au son de la moindre altercation. Désormais, tu ne connaîtras plus que l'angoisse."

Le Grand Dragon laissa sa proie lui échapper et la regarda fuir à toutes jambes. Quand elle fut suffisamment éloignée, il laissa libre cours à sa fureur. Son rugissement fit trembler le firmament tandis qu'un ouragan de feu s'abattait tout autour de lui, consumant les traces de la mascarade dont il avait été victime.

Il reprit sa forme draconique et déploya ses ailes, mais dut s'y reprendre à deux fois avant de s'envoler. Les blessures qu'il avait reçues étaient sérieuses.

Jamais ces hommes ne sauraient qu'ils étaient presque parvenus à le vaincre.

Il s'éleva, haut dans le ciel, et scruta les quatre horizons à la recherche d'un cavalier solitaire.

Celui-là n'allait pas s'en sortir comme ça. Il lui fallut quelques minutes pour repérer le fuyard.

Il piqua dans sa direction et le survola pour le terrifier, puis se posa un peu plus loin.

Le chef des brigands eut à peine le temps de sentir la chaleur du souffle de feu. En quelques instants, il ne resta plus de lui et de son cheval un peu de cendre.

Kroryn resta un long moment immobile. On l'avait trompé, mais il n'en éprouvait aucune révolte, aucune rancune. Ce qu'il regrettait par-dessus tout, c'est d'avoir cru que ce garde était vraiment un soldat d'exception, un combattant digne de lui. Quelqu'un à qui il aurait pu enseigner son art. Une fois de plus, l'Humanisme le privait des meilleurs guerriers qu'il aurait jamais...

LE GRAND DRAGON DU FEU

Le feu de la terre

Kroryn est le second fils de Moryagorn. Né de la lave projetée des entrailles de la terre, il incarne la puissance destructrice des volcans et le caractère ardent du feu dont il est le Seigneur. De tous les Grands Dragons, Kroryn est certainement celui qui incarne le mieux son élément – dès son plus jeune âge, il se distingue de ses frères et sœurs par son impétuosité, sa fougue et son tempérament colérique. Enfant turbulent de Moryagorn, il a soif d'action, d'aventure, et lorsque ses congénères se montrent un peu trop passifs, il ne craint pas de venir jouer les trouble-fête en les réveillant ou en brisant leur méditation. Le cœur de Kroryn bat au rythme du monde. Son sang est celui de la terre et il ressent, plus que ses frères et sœurs, l'évolution constante de son univers. Quand un violent tremblement de terre secoue une région du globe, il y a de fortes chances pour que le Dragon du Feu soit mis de méchante humeur. De même, quand il laisse exploser sa colère, il n'est pas rare qu'un volcan endormi se réveille soudain, incarnation de son mécontentement et de sa fureur destructrice. Ce lien intime avec le monde, il le partage avec Bronne, son frère aîné – ce qui implique que les sentiments de l'un sont souvent perçus par l'autre.

Avant que le monde ne se mette à tourner, Kroryn fut le premier à s'intéresser aux territoires plongés dans les ténèbres. Cette obscurité le fascinait. Lui qui était semblable au soleil ne comprenait pas que certaines terres ne soient pas réchauffées par sa chaleur.

Lorsqu'il s'aventura sur le territoire de la nuit éternelle, il découvrit que le monde était froid, privé de vie, et il ne tarda pas à regagner la chaleur du jour. Kroryn, qui n'avait ressenti la moindre lassitude, avait senti un instant sa fougue l'abandonner, disparaître comme par magie. Le Seigneur du Feu n'avait nul besoin qu'on l'apaise, il décida donc d'ignorer ces terres sur lesquelles se produisaient des phénomènes bien étranges.

Lorsque que Moryagorn fit tourner le monde, Kroryn craignait plus que tout autre ce phénomène. Il se garda bien d'en parler à ses congénères et se contenta, les premiers temps, de fuir le rideau de ténèbres. Puis, après avoir longuement médité sur la question, il décida de se laisser envelopper par la nuit. Il se réfugia dans le volcan de Kurghal et plongea dans le magma. Avec le temps, il apprit à ne plus craindre l'obscurité, mais surtout à apprécier et à savourer l'apaisement qu'elle apportait. Cette leçon se retrouve dans l'enseignement de la caste des combattants, qui apprennent à vaincre la peur de l'inconnu pour mieux le combattre.

porté par le volcan

Kroryn passa de longues années à parcourir le monde en compagnie de Kezyr, mais il se lassa vite de leurs joutes aériennes et, de plus en plus souvent, vint à se réfugier dans son volcan pour tenter de tromper l'ennui. La création des premiers dragons inférieurs fut pour lui un événement fantastique. Enfin il pouvait enseigner à d'autres l'art du combat. Bien vite, pour plaire à leur père, les Dragons

du Feu ne reculèrent devant aucune audace et il arriva fréquemment que le ciel, zébré d'explosions et de langues enflammées, s'embrace des affrontements amicaux opposant le Seigneur des Volcans à ses dragons – et à ceux de Kezyr, qui se jetaient bien souvent dans la mêlée.

Et l'homme apparut...

Kroryn fut immédiatement fasciné par ces créatures chétives. Il les observa pendant un long moment et leur apprit à se battre. Grande fut sa surprise quand il s'aperçut que ces êtres aimaient non seulement le combat, mais surtout qu'ils excellaient dans cet art. Alors que les dragons ne recouraient qu'à la brutalité, les humains, sans doute en raison de leurs faiblesses, se devaient d'être inventifs et rusés. Ils conçurent des protections pour se préserver des coups et des armes pour tester leur adresse. L'homme se montrait tellement imaginaire et avide des enseignements de Kroryn que certains Dragons du Feu se sentirent rejetés par leur seigneur. Les plus rancuniers nourrissent une haine farouche vis-à-vis de l'homme – ils furent bannis par Kezyr, mais certains vivent encore de nos jours et conspirent contre l'humanité.

Kroryn fut profondément troublé par ce triste épisode. Non seulement il avait durement ressenti les plaintes des Dragons de Feu exilés, mais il reprochait à son frère de métal d'avoir tranché la question de manière aussi brutale. C'est dans cet état d'esprit que Kalimsshar vint le trouver et le dressa contre Kezyr, livrant le monde aux terribles guerres fratricides.

Lorsque la guerre éclata, les dragons et les humains qui leur étaient fidèles s'affrontèrent. Le feu et la destruction s'abattirent bientôt sur la création, et Kroryn aima ce spectacle. Mais quand Khy, par son sacrifice, persuada les autres Grands Dragons de cesser les hostilités, Kroryn accepta pour plusieurs raisons. Tout d'abord, parce qu'il savait que Kalimsshar l'avait manipulé – chose qu'il ne pouvait accepter. Ensuite, parce qu'il fallait savoir mettre fin à tout conflit, ne serait-ce que pour permettre à d'autres guerres d'avoir lieu – car il n'y avait aucun intérêt à ce que tous les combattants meurent dès la première bataille. Enfin, il accepta pour se lever contre l'adversaire qui se profilait devant lui : Kalimsshar, aidé de ses légions.

Le Dragon des Volcans se souvient encore avec nostalgie de la Bataille de Khyméra. Ce fut un affrontement grandiose, comparable à nul autre, où Grands Dragons, dragons et

humains se livrèrent un combat titanesque. Pourtant, au plus fort de la bataille, c'est Kroryn qui mit un terme aux combats de manière très brutale. Ouvrant d'un coup de griffes les entrailles d'un volcan, il libéra les feux de la terre sur les armées réunies. Les survivants furent à jamais marqués par cette vision d'épouvante.

Kroryn agit ainsi car il se devait de faire cesser les hostilités avant que le monde ne soit consumé par le déchaînement de ces puissances. Il fallait également que son action d'éclat marque suffisamment les esprits pour qu'à l'avenir, la guerre fasse peur – car la vaillance naît de la crainte. De plus, il sentait que l'homme n'était pas prêt et qu'il devait d'abord subir un changement profond afin de se montrer digne de ses enseignements. La guerre n'était pas chose frivole. Quand les Dragons convinrent de cesser les hostilités à jamais, Kroryn savait que c'était chose impossible – et il souscrivit aux Édits Draconiques en sachant pertinemment qu'ils seraient bafoués à maintes reprises...

La fondation de Kor

Lorsque les hommes devinrent mortels, Kroryn se coupa volontairement de l'humanité pour attendre le jour où les humains reviendraient à lui. C'est à l'Âge des Fondations que des pèlerins se rendirent jusqu'au volcan de Khurgal, le repaire du Grand Dragon, qui se dresse au beau milieu d'une terre aride.

Kroryn observa pendant de longues années ces individus venus solliciter son enseignement. Ils vivaient dans des conditions épouvantables, ce qui renforçait la détermination de ceux qui choisissaient de rester. Ce peuple s'endurcit d'année en année, jusqu'au jour où le Dragon des Volcans annonça qu'un seul d'entre eux recevrait son enseignement. Les plus farouches guerriers se livrèrent alors à des combats sans merci pour déterminer qui serait l'Élu. Le pouvoir appartenait au plus fort d'entre eux – qui ne le conservait pas très longtemps – jusqu'à l'arrivée d'Ankar, un nomade du nord. L'homme refusa de participer aux joutes, trouvant stupide que de valeureux combattants perdent la vie dans de telles conditions, et déclara qu'il pensait que ces duels meurtriers ne correspondaient pas aux attentes du Seigneur de Guerre. Lorsqu'il décida de se présenter à Kroryn, le Grand

“Seuls deux de mes frères peuvent se dire proches des hommes. Khy, par ses qualités, et Kroryn, par ses défauts...”

-Kalimsshar

L'histoire de Kor est riche des noms des mortels qui, comme Solyr et Ankar, servirent la cause de la paix et de l'évolution. En fédérant les hommes au nom du Grand Dragon du Feu, le fondateur de la caste des combattants magnifiait l'exemple de Solyr et soudait d'un geste supplémentaire le fragile édifice de paix entre humains et dragons.

Dragon l'emporta dans sa tanière et nul n'entendit plus parler de lui pendant des années. En démontrant sa bravoure et sa détermination, Ankar avait agi exactement comme l'espérait le Grand Ailé. Il reçut donc l'enseignement promis et, dix années durant, apprit le combat, la bravoure, l'endurance – mais surtout l'art de la guerre.

Pendant ce temps, les humains réunis autour du sanctuaire de Kroryn continuèrent à survivre et à se livrer à des combats d'une extrême violence. Inconscients du choix effectué par le Dragon du Feu, ils attendaient toujours l'avènement de l'Élu qui saurait trouver grâce auprès de Kroryn. Pendant dix ans, le village se développa donc dans la plus parfaite anarchie. Les seigneurs de la guerre succédaient aux seigneurs de la guerre, et seule comptait la loi du plus fort.

Quand Ankar revint, fort de l'enseignement de Kroryn, c'est par un peuple exsangue qu'il fut accueilli. Il prit la tête des survivants et, avec l'aide des dragons, construisit Ankar, la Cité du Feu à laquelle l'Ailé donna le nom de son premier Élu. Puis, entouré de ses fidèles, il fonda les bases de la Caste des Combattants, mit un terme aux duels sanglants qui côtoyaient la vie à de nombreux braves et organisa des tournoi réguliers, plus amicaux. Seuls des membres de la Caste des Combattants ayant reçu un enseignement de base furent autorisés à y participer, ce qui eut pour effet immédiat de freiner les violences incontrôlées et de sauver – bien qu'indirectement – la vie de nombreux hommes. On évitait ainsi que des jeunes pleins de fougue ne se fassent massacrer par des combattants plus expérimentés.

L'organisation de la Caste des Combattants permit à la ville de prospérer rapidement, car nombreux furent ceux qui venaient des quatre coins du monde pour recevoir les enseignements d'Ankar et des siens. De plus, ces soldats étant souvent engagés en tant que mercenaires par d'autres villes et nations, les plus doués reçurent l'autorisation de bâtir leurs propres forteresses sur les terres de Kroryn. C'est ainsi que naquit le Royaume de Kar.

L'art de la guerre

Au cours de l'Âge des Conquêtes, le royaume connut son essor le plus important. Kroryn avait préparé son peuple à l'inéluctable : le retour de la guerre. Et bientôt, le vent de la

tempête souffla de nouveau sur la terre. Des armées furent levées et la Caste des Combattants attira des légions d'hommes impatients d'en découdre. Kroryn se sentait enfin revivre mais, selon les Lois Draconiques, il n'avait pas le droit de participer aux batailles. Aussi, comme beaucoup de ses frères au cours de cette période, il s'autorisa quelques entorses aux Édits... Bien qu'il s'arrangeât pour ne pas peser de tout son poids sur la bataille, sa présence fut réelle et ne passa pas inaperçue. Quand Khy enseigna à Szyl comment prendre forme humaine, Kroryn fut naturellement l'un des premiers à vouloir connaître ce secret. Il put ainsi se mêler aux armées et côtoyer de plus près ces formidables combattants.

Cette époque de conflit fut certainement l'une des plus heureuses pour Kroryn, mais il en oublia toute prudence et toute retenue. Inconsciemment, il encourageait ses agents à pousser les peuples à la guerre, à se battre à la moindre querelle. Sous sa forme humaine, Kroryn participait aux batailles chaque fois qu'il le pouvait. Mais cette folie guerrière toucha bien vite d'autres Grands Dragons – jusqu'au jour où deux d'entre eux, sous leur forme humaine, se retrouvèrent opposés sur le champ de bataille : Kroryn et Brorne.

Le conflit qui les opposa fut l'un des plus violents de toute l'histoire de la guerre ; non parce qu'ils se haïssaient, mais parce qu'ils s'étaient laissés entièrement envahir par le feu de la guerre. Il fallut l'intervention d'un fils d'Heyra et de Solyr, le Prodige, pour mettre un terme à cet affrontement dévastateur.

Une fois la paix revenue, Kroryn médita longuement. Il se sentait responsable de ce second désastre et réalisait surtout qu'il était incapable de se contenir quand l'exaltation du combat brûlait en lui. Certes, il aimait la guerre, mais pas l'idée qu'elle puisse s'apparenter à un quelconque massacre – et encore moins à un génocide. Car c'est l'humanité toute entière qui était mise en péril. Il n'appréciait nullement les massacres d'innocents et réprouvait toutes les atrocités dont l'homme se rendait coupable. Adoptant sa forme humaine, il parcourut les terres ravagées par les combats et, quand il revint à Ankar, appela à lui les maîtres de la Caste des Combattants. Il leur apprit l'honneur, la fierté et la vaillance. Il leur enseigna qu'il fallait respecter tout adversaire et qu'un combattant avait à observer un code de conduite

très strict. Les guerriers se devaient d'être des modèles pour le peuple, et non des bouchers. Désormais, ceux qui suivraient les enseignements de leur caste devraient incarner ses valeurs morales et devenir des exemples pour l'humanité. Ceux qui abuseraient de leur savoir seraient châtiés de manière exceptionnelle.

Une fois confiant, Kroryn quitta son repaire et gagna les terres de Kalimsshar.

Le chant des ombres

Au cours de sa méditation, Kroryn avait réfléchi au moyen d'éviter que son impétuosité ne menace une nouvelle fois l'humanité. Se souvenant de l'influence de la nuit sur son comportement, il alla trouver Kalimsshar et lui demanda conseil. Il n'aimait pas particulièrement son frère d'ombre, responsable de tant de malheurs à ses yeux, mais il continuait de voir en lui un adversaire honorable, maître de son domaine, avec lequel il partageait le fardeau de la destruction. Il lui parla longuement de sa fureur irraisonnée et sollicita son aide.

Kalimsshar accepta et promit de trouver rapidement une solution au problème. Quelques mois plus tard, il tint parole. Mais le Dragon du Feu craignait que son frère ne profite de sa faiblesse pour lui conseiller un remède à double tranchant – efficace comme le poison qui guérit le mal pour mieux avilir l'organisme. Il s'apprêtait à refuser son aide quand, soudain, il aperçut Szyl à ses côtés.

Kalimsshar s'attendait à la méfiance de Kroryn. Il lui proposa donc qu'un autre que lui apporte le remède. Dans ces conditions, le Dragon accepta de l'entendre. Le Seigneur de l'Ombre révéla à Kroryn que la nuit, par ses chants, apaisait les cœurs les plus farouches. La solution à son mal consistait donc à reproduire cette mélodie. Et qui en seraient plus capable que les troubadours de Szyl ? Il enseigna donc aux poètes et aux bardes le Chant des Ombres, capable d'apaiser les fils du Feu et les cœurs impétueux. Depuis, il n'est pas rare de voir un ménestrel dans l'entourage des grands guerriers de la Caste des Combattants, et l'on dit que Kroryn, lorsqu'il revêt ses atours de mortel, est toujours accompagné d'un des meilleurs chanteurs de Szyl.

Depuis ces tristes années, Kroryn a toujours gardé une certaine distance avec les conflits

humains. Il inspire encore les puissants seigneurs de la guerre et ne dédaigne pas de participer à quelques batailles, mais il fait désormais preuve de retenue. Colérique et violent, il a appris comment calmer la fureur qui bouillonne en lui. On raconte même que, de temps en temps, il quitte Kor pour s'isoler sur des terres lointaines où il peut laisser libre cours à ses colères dévastatrices.

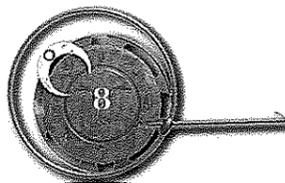
Le second fils de Moryagorn se montre de plus en plus attentif au développement de sa caste, veillant à ce que les grands guerriers qui suivent son enseignement ne se comportent pas en tueurs sanguinaires. Ces dernières années, il a conçu une certaine jalousie à l'égard de Kezyr et s'inquiète de voir son nombre de valeureux combattants quitter son giron pour celui du Seigneur du Métal. Cette jalousie, qu'il nie pas, le ronge profondément. Pour prouver à tout prix que les membres de sa caste sont les meilleurs combattants, il passe une grande partie de son temps à errer de par le monde à la recherche de guerriers braves et vertueux qu'il nomme, après observation, à la tête des écoles d'apprentissage. Il souhaite découvrir parmi les humains un individu incarnant à merveille toutes les valeurs qu'il défend. Mais pour l'instant, ses efforts sont restés vains.

Fasciné par l'Homme, Kroryn envie les relations privilégiées que Khy entretient avec l'humanité et soupçonne le fils de Kezyr de trahir sa propre espèce. Mais le Grand Dragon qui l'intrigue le plus est certainement Kalimsshar. Il craint que ce dernier soit encore parvenu à la manipuler et qu'il ait un jour à payer le prix du Chant. De plus, il a du mal à accepter que le Seigneur des Ombres connaisse sa faiblesse – et puisse par conséquent l'utiliser contre lui.

Aujourd'hui, Kroryn intervient peu dans les affaires politiques de son royaume, préférant se concentrer sur sa caste et laisser les hommes gérer leurs propres affaires. Tant qu'ils ne prennent pas trop d'ampleur, les petits conflits qui opposent les différents seigneurs de guerre de ses terres ne le perturbent pas, bien au contraire, car ces batailles permettent d'entretenir l'ardeur des hommes.

Cependant, il est arrivé qu'il prenne forme humaine pour punir un guerrier trop cruel ou coupable de massacres perpétrés en son nom. N'est-il pas dit que la lave d'un volcan ne se refroidit jamais ?

"L'organisation de la Caste des Combattants permit à la ville de prospérer rapidement, car nombreux furent ceux qui venaient des quatre coins du monde pour recevoir les enseignements d'Ankar et des siens."



LE ROYAUME DE KRORYN

“La chaleur de mes forges n'égale pas celle des volcans de mon frère, mais un homme se pose-t-il longtemps ce genre de questions ?”

—Kezryr

Au XVI^e siècle de l'Âge des Fondations, les premiers pèlerins arrivèrent au repaire de Kroryn, sur les contreforts du volcan de Kurghal, désireux d'implorer le savoir du Dragon. Sceptique, Kroryn les laissa longtemps affronter les conditions infernales du Kurghal pour tester leur détermination. Certains moururent, d'autres partirent, mais ils furent une centaine à s'acharner et à construire des huttes de pierre, prêts à attendre le bon vouloir du Grand Dragon. Après dix ans, Kroryn fit entendre sa volonté et décréta qu'un seul homme serait choisi pour suivre sa voie. Quelques années plus tard, Ankar se présenta devant le Seigneur du Feu et lui prouva sa valeur. Investi du pouvoir de Kroryn, il fit bâtir une citadelle à la gloire du Grand Dragon et devint le premier Grand Maître de la Caste des Combattants – fondant par là même les bases de la Cité du Feu. Aujourd'hui, les années ont passé, marquant de leurs affres les remparts naturels de l'autre de Kroryn, mais la cité d'Ankar n'a rien perdu de sa splendeur sauvage. Dressée tel un défi aux ombres de Kalt, le Royaume de l'Ombre et du Neuvième Dragon, elle embrase les montagnes de ses torchères éternelles et envoûte les combattants des clameurs de ses arènes...

La cité du feu

“Les portes de ma cité sont ouvertes à tous ceux qui trouvent la force de les pousser”.

—Kroryn

Ankar est construite dans les contreforts du sud des Écailles de Moryagorn. À l'ombre du cratère du Kurghal, la cité s'accroche à la falaise, débordant largement du plateau volcanique d'origine,

et une partie des bâtiments sont construits le long de la route, hors des imposantes murailles qui séparent Ankar du vide.

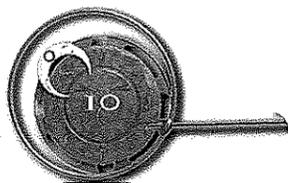
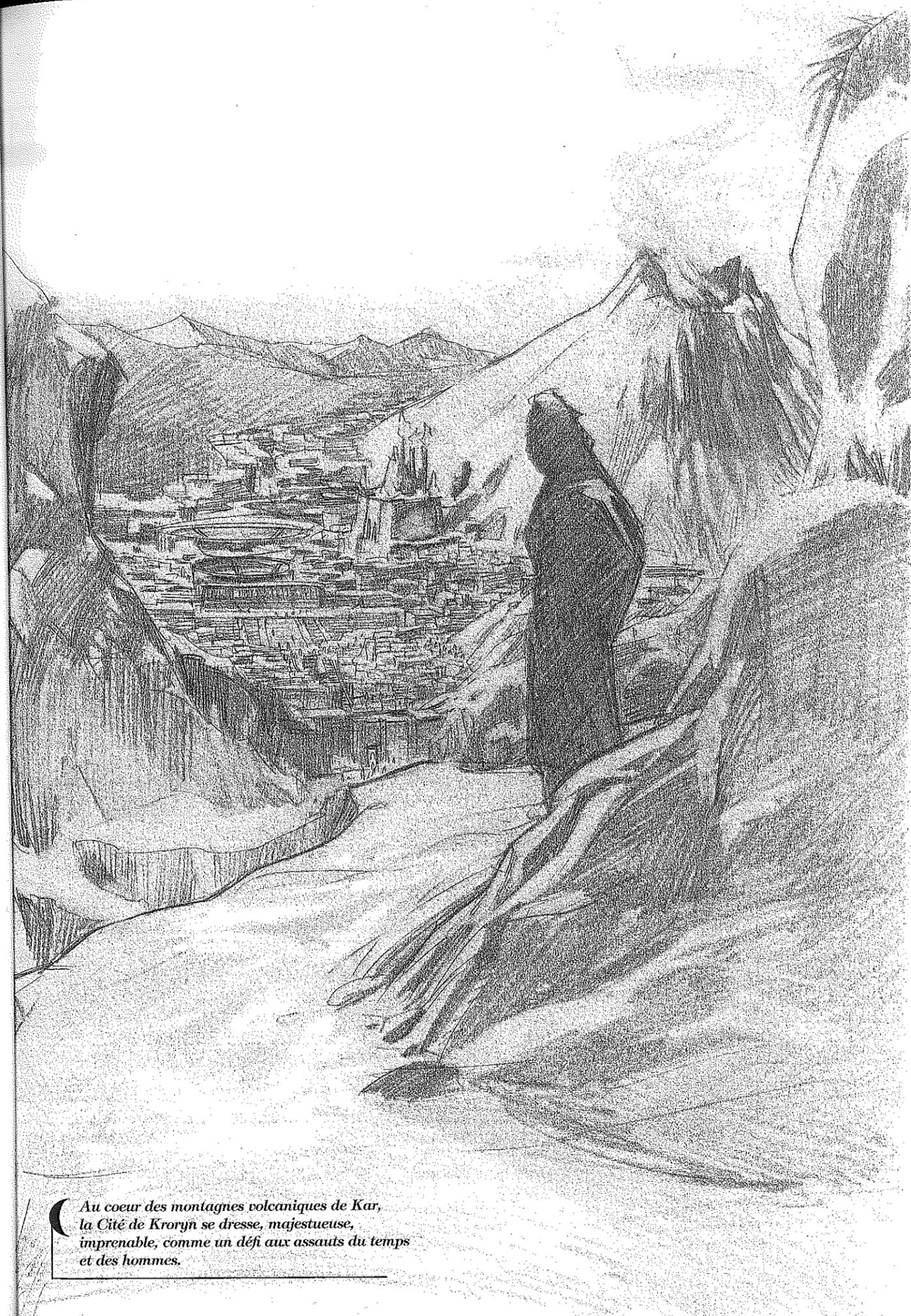
Par son aspect, Ankar rappelle clairement sa vocation martiale. De nombreuses structures massives abritent écoles, gymnases, arènes et académies. Les bâtiments y sont en majorité faits de pierre, avec des toits d'ardoise grenat de tous styles, et l'ensemble de l'architecture locale privilégie les cours intérieures, les tourelles d'angle et les porches solides. La maison typique d'Ankar est souvent organisée autour d'une cour, sur laquelle s'ouvrent la plupart des fenêtres. Les rues sont sinueuses, rarement longues de plus de cent pas, mais des avenues irrégulières, souvent obtenues par démolition, permettent de voyager rapidement d'une partie à l'autre de la cité.

Ankar est un site volcanique et, à part dans les quelques quartiers qui sont pavés, le sol est poudreux et assez sec, couleur argile. De plus, la cité jouit d'un climat tiède toute l'année, même si les nuits sont fraîches en raison de l'altitude. Il n'est pas rare que des brises soufrées tourbillonnent dans les ruelles. La majorité des puits de la ville donnent d'ailleurs une eau fort riche, mais tiède et assez peu agréable au goût.

Les habitants d'Ankar

Ankar compte environ 180 000 habitants, dont deux tiers dans le Vieux Quartier et quelques centaines dans le Haut. La proportion de citoyens est d'environ 70%. On estime que deux personnes sur trois vivent de la culture guerrière – combattants, instructeurs, artisans, loueurs de mercenaires, dresseurs, etc. – et le reste de la population occupe des tâches plus générales et communautaires

Au cœur des montagnes volcaniques de Kar, la Cité de Kroryn se dresse, majestueuse, imprenable, comme un défi aux assauts du temps et des hommes.



- aubergistes, marchands, ouvriers, érudits, mages... La mentalité ankarienne est fouguese, entreprenante et énergique.

Assez mystérieuse, car mouvante et très autonome, la population draconique compte entre mille et deux mille individus. La moitié est formée de Dragons du Feu, un quart de fils de Brorne, et le reste se divise entre Dragons des Ventis, des Cités et du Métal. Seule une poignée de dragons de Nanya, de Heyra et d'Ozyl y sont régulièrement aperçus. Personne n'a jamais vu ici de Dragon de l'Ombre - mais qui s'en vanterait ?

Us et coutumes

Fortement influencés par l'héritage martial de Kroryn et de sa caste, les habitants de la Cité du Feu respectent un certain nombre de coutumes et de comportements qui, sous des allures folkloriques, possèdent un caractère presque rituel.

LES DUELS

Aucune cité ne reflète mieux qu'Ankar l'ambiance de compétition que se livrent les combattants. À chaque instant, un défi peut mener à un duel spectaculaire, à l'ombre des ruelles ou sur les places publiques. Dans la moiteur ambiante, les esprits s'échauffent vite et la ville entière semble frénetique. Toutefois, derrière ce chaos apparent règne un système de valeurs très précis. Les serments des combattants sont la base même de la vie. Nul duel n'est lancé envers un adversaire plus faible, et un certain honneur régule les combats. Même si parfois la situation dégénère, la limite des combats est rarement la mort mais plutôt le premier sang. Ces duels sont tolérés par les autorités, qui n'interviennent qu'en cas de déséquilibre flagrant.

L'EAU

Outre les habitudes martiales de ses habitants, Ankar est célèbre pour sa nature volcanique. La chaleur ambiante a donné naissance à une coutume de salut inspirée de celles des tribus du désert. Lorsqu'un homme est invité chez un autre, il se doit d'amener en présent de l'eau fraîche, qu'il offre avec ses salutations. Cette eau est alors consommée par tous avant toute discussion. Dans le cas où un homme reçoit une femme, c'est alors à lui d'offrir l'eau. Parfois, une visiteuse amène elle-même l'eau, ce qui signifie qu'elle se considère comme l'égale d'un homme. Chez les combattants, cette audace est très respectée.

COUETMES VESTIMENTAIRES

Ankar subissant de fréquentes variations de tem-

pérature, ses habitants ont pris l'habitude de porter avec eux une ample cape tissée appelée kiffa, pratique et facilement repliable. Le jour, les habitants portent des vêtements légers, de couleurs assez vives - pourpre, safran, azur, jaune. Le kiffa est porté en bandoulière, noué par un lacet. La nuit, il se porte comme cache-poussière, traditionnellement dans des tons froids et unis. Pour ce qui est des bijoux, les torques et les larges bracelets de métal sont les plus courants. Aussi surprenant que cela puisse paraître, tout le monde ne porte pas une arme au côté, car le fait de revêtir une armure ou des armes apparentes implique l'acceptation des duels qui peuvent survenir...

LA VIE ET LA MORT

À Ankar et dans la majorité de Kar, une naissance est un événement qui se fait connaître. Pour cela, les parents placent une longue torche devant leur porte. Du côté gauche, c'est une fille, du droit, un garçon. Toutes les maisons, même les plus modestes, disposent de deux anneaux de fer de chaque côté de la porte afin de satisfaire à cette coutume.

Lors d'un décès, les citoyens ankariens sont pris en charge par les autorités de la ville, qui incinèrent les corps en les plongeant dans les torrents de lave qui sillonnent la montagne dans les souterrains d'Ankar, parfois en présence des membres les plus proches de la famille. Il n'existe pas de cimetière à Ankar, mis à part un champ réduit au fond de la vallée, où quelques irréductibles Prodiges et autres naturalistes ont tenu à être enterrés. En revanche, dans les provinces de Kar, les coutumes diffèrent et les bûchers funéraires sont rares en raison de l'énorme quantité de bois qu'il faudrait abattre.

Économie et politique

L'ÉCONOMIE

L'économie ankarienne est simple : un colossal savoir-faire à vendre ou à louer, mais peu de ressources naturelles. Elle doit donc importer une grande partie de sa nourriture, ainsi que du tissu et du bois, depuis l'ouest de l'Empire de Solyr. De ses montagnes, Ankar tire du minerai qui lui permet d'avoir un artisanat d'armes et d'armures important. Ankar tire surtout sa richesse de ses guildes de mercenaires et de ses écoles de combat, absolument sans égal dans tout Kor.

ORGANISATION

Le pouvoir dans la cité se divise entre le Grand Maître de la caste et le Connétable, sorte de maire élu tous les dix ans par deux conseils - le Conseil

Rouge, qui regroupe les dix membres locaux les plus importants de chaque caste, et le Conseil de Fer, qui rassemble les Seigneurs de Kar. On compte environ quatre-vingts membres dans le premier, pour une centaine dans le second. Le Connétable actuel est Mélean Sarn, stratège réputé et Général hors du commun, membre de la caste des combattants au titre de Capitaine. Ses qualités de gestionnaire sont fort appréciées, et ses exploits contre Kali et les hordes Zâl ont fait de lui un héros populaire.

La loi est claire et franche à Ankar : les serments des combattants s'appliquent à tous en ville. L'Humanisme est déclaré hérésie et ses membres sont souvent exécutés. Tout débordement ou acte illégal est sévèrement réprimé par la milice, formée d'un millier de guerriers endurcis que Mélean dirige avec fermeté et sagesse. L'exécution de la loi est rapide, dure et sans appel. Les amendes sont quasiment inconnues ; les châtiments corporels, l'emprisonnement et la mort sont plus courants.

LIENS AVEC L'EXTÉRIEUR

La politique de Kar étant inexistante, Ankar est la seule référence et ses positions font office de loi pour l'ensemble de la province. À la frontière sud, Ankar livre une guerre statique, mais impitoyable, contre Kali et les sujets de Kalimsshar. Les côtes sont peu sûres, en raison des boucaniers locaux et des combats contre les forces d'Hasran. Les relations avec Solyr sont très contrastées. Irrégulièrement, Kar évite à Solyr un raid maritime d'Hasran, mais il arrive également aux armées kariennes de piller les riches plaines de Solyr afin de com-

fractions et familles influentes

Ankar ne dispose pas de véritable noblesse de sang, mais quelques familles roturières se prévalent à ce jour d'un pouvoir considérable, dû principalement à leur nombre et à leur réussite commerciale.

FAMILLE	ACTIVITÉS PRINCIPALES
Thoring	Armes, armures, mercenaires
Kian	Mercenaires, nourriture
Santar	Nourriture, armes, armures, vêtements
Ker-Arkol	Mercenaires, messagers, montures, moyens logistiques

De même, le chaos ambiant a provoqué l'émergence de quelques structures soudées, recherchant la durabilité en ces terres de changement perpétuel.

LES SALAMANDRES

Un réseau de trafiquants et de contrebandiers, transportant aussi bien des marchandises légales que des biens absolument proscrits. Des bruits courent sur l'assassinat récent de son chef, dont le frère aurait pris la succession afin de faire valoir sa vengeance...

LES CAVALIERS DU CRÉPUSCULE

Ce groupe de stratèges, mages et messagers mercenaires fournit

bles leur déficit agricole. La situation n'a jamais vraiment changé ni dégénéré. Les relations avec Kern sont rivales, mais Dungard entretient de très bons rapports et un traité militaire lie les deux cités draconiques. Outre ceci, Ankar est considérée comme la capitale d'un pays de " fous furieux " qu'il vaut mieux ne pas froisser et, dans la mesure du possible, éviter de trop côtoyer. La diplomatie reste donc frileuse.

À l'usage du voyageur

Ankar a connu une évolution perpétuelle depuis l'installation des premiers pèlerins au pied du repaire de Kroryn. À l'origine constituée de huttes de pierre, elle a rapidement grandi et atteint une densité rarement égalée dans le Royaume de Kor. En majorité construite sur un affleurement plat, son expansion a créé de nouveaux quartiers très différents de la ville originelle.

LES QUARTIERS

La Cité ou Vieux Quartier

Le Vieux Quartier désigne la partie qui occupe le plateau, délimitée par les murailles. Les bâtiments y sont souvent assez anciens. Ce quartier regroupe la majorité de la population, les bâtiments de la Caste des Combattants, les différents Temples Draconiques, les deux arènes et le marché. Les rues sont souvent encombrées et agitées et il n'est pas rare d'y rencontrer les plus prestigieux bretteurs de Kor en maraude ou engagés dans un duel fracassant.

tous les moyens logistiques d'une guerre réfléchie. Mélean Sarn est connu pour être issu de leurs rangs.

LES ÉVENTREURS

Reliquat d'une compagnie des Crocs, cette bande est connue pour ses membres déchaînés, qui se louent souvent comme mercenaires de choc.

LE CIMIER ROUGE

Cette confrérie est un ordre chevaleresque comptant de nombreux élus, connus pour leur grande droiture et leur quête d'ordre et de justice.

LES INGÉNIEURS

Perpétuellement suspectée d'Humanisme, cette troupe compte des artisans et des guerriers expérimentés dans l'utilisation des armes de siège et des moyens "modernes" de combat - fortifications, travail de sape, tours de siège et guerre de positions.

De nombreuses compagnies mercenaires plus ou moins prestigieuses ont leur base à Ankar. Parmi celles-ci, citons les Corbeaux Gris, le Régiment des Glaces, les Lames Noires, les Archers de Fer, les Francs-Tireurs des Crocs ou encore la Confrérie du Saule...

MÉLEAN SARN

Connétable d'Ankar
Caste : Combattant (Combattant)

FOR 8 RÉS 7
INT 10 VOL 8
COO 7 PER 9
PRÉ 9 EMP 6

Physique : 8
Mental : 7
Manuel : 5
Social : 7

Chance : 2
Maîtrise : 8

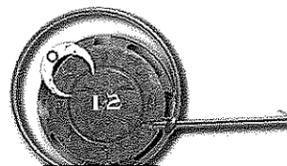
Armure : 25
Initiative : 4d

Seuils de Blessure
Égratignure 000
Légère 000 -1
Grave 00 -3
Fatale 00 -5
Mort 0

Interdit : La loi de l'arme
Privileges : Argot, Botte,
Double attaque, Feinte,
Riposte, Vigilance.
Avantages : Force de caractère.
Désavantages : Blessure,
Obsession.

Élu de Khy (niveau 3)
Compagnon draconique :
Fendill, Dragon des cités
adulte.

Compétences : Armes tran-
chantes 9, Armes de siège
10, Castes 6, Commandement
9, Connaissance des
Dragons 6, Diplomatie 6,
Éloquence 8, Stratégie 10.



Le Bas Quartier

Bien qu'un peu péjorative, cette appellation désigne les faubourgs qui ont fleuri le long de la route montagneuse qui mène à Ankar. Beaucoup plus populaire, ce quartier abrite nombre d'auberges, de guildes de mercenaires, de souks et d'échoppes minuscules. L'ambiance y est un peu plus calme que dans le Vieux Quartier, mais les venelles sont parfois des lieux plus dangereux qu'il n'y paraît. Là-bas, tous les combats ne sont pas aussi honorables.

Les Hautes Portes

Conçu à la base pour être LA porte de la cité, ce colossal bâtiment en "T" abrite aujourd'hui une véritable petite communauté. On y trouve des scribes, des commerçants et des guides qui ont transformé les halls en de véritables lieux de rencontre et de commerce. Des tavernes se sont même montées dans les secteurs administratifs et la bureaucratie s'exerce maintenant dans une véritable auberge, où l'on parle des dizaines de dialectes...

Les Murailles

Large de plusieurs dizaines de mètres, les murailles sont utilisées par les dragons qui, incapables de se poser dans la cité même, fondent du ciel pour atterrir sur les plus hauts remparts. S'il est de notoriété publique que l'intérieur en est partiellement évidé, cette partie de la ville est toujours interdite aux hommes. Dans l'ombre de ces tunnels cyclopéens, les dragons cultivent leur art de vivre – et les rares invités n'en sont jamais ressortis pour en parler. Personne n'ose passer outre cette barrière, et ceux qui s'y sont aventurés sans autorisation n'ont jamais refait surface...

Le Haut Quartier

Sur toute la hauteur de la falaise qui surplombe Ankar, d'amples corniches ont été utilisées pour construire des villas appartenant aux plus riches familles. On dénombre ainsi plusieurs dizaines de minuscules enclaves, dont certaines comorent deux ou trois rues. Les accès sont souvent de larges escaliers en lacet à même la montagne quand il ne s'agit pas de tunnels en spirale. Bien sûr, aucune de ces habitations ne dispose d'installation humaniste, telle que treuil ou monte-charges, et l'on n'y accède jamais par le vol.

sites particuliers**LA CITADELLE**

Cette appellation désigne le quartier général de la Caste des Combattants. Elle est formée d'un imposant ensemble de bâtiments dans l'est de la cité. Dans un style assez anguleux, ses longs édifices sont imbriqués les uns dans les autres, formant des dizaines de cours utilisées pour les entraînements. On y trouve la bibliothèque des stratèges, célèbre pour ses cartes et ses traités de combat, les halls de vapeur, gigantesques hammams réservés à la caste, ainsi que l'arène où les combattants achèvent leur instruction par un combat public, sous l'œil attentif de leurs maîtres.

L'ambiance y est rude, et des élèves suent perpétuellement sang et eau sous les ordres des maîtres.

LE MARCHÉ

Le marché d'Ankar est célèbre dans le monde entier pour la diversité des armes et des armures

qu'on y trouve. La proportion de ces étals y est deux fois plus importante que partout ailleurs. Situé sur une place poussiéreuse, le marché est en plein air et vit perpétuellement. Des tavernes de toile y existent même pour pouvoir se nourrir sur place. Même si l'ambiance y est nerveuse, le marché connaît un fonctionnement sans trop de heurts. Les combats y sont rares, faute de place, et les voleurs se font discrets vu la proportion de guerriers.

LA GRANDE ARÈNE

Au cœur du Vieux Quartier, les hautes murailles de ce coliseum abritent la plus célèbre arène de Kor – baptisée, à juste titre, l'Arène. Les combats y ont lieu tous les après-midi et c'est là qu'ils sont les plus spectaculaires : combats de gladiateurs, duels de maîtres, concours de force ou d'adresse, dressage d'animaux de combat... Parfois, les gladiateurs affrontent des monstres ou des bêtes féroces capturées dans les régions les plus reculées du monde. Kroryn honore parfois l'arène de sa présence et une tribune titanique lui est consacrée. Sous l'arène, des tunnels moites abritent les cages des fauves, les salles de préparation et les bains des gladiateurs.

LA NOUVELLE ARÈNE

Plus petite d'un tiers que son aînée, cette arène a été construite il y a trois siècles, alors que la grande ne suffisait plus à accueillir tous les programmes prévus. Elle accueille maintenant la majorité des combats de petite envergure, moins prestigieux que ceux de l'Arène. En revanche, elle fonctionne du lever au coucher du soleil et sa fréquentation est nettement moins onéreuse.

LES THERMES

Bien que plusieurs établissements existent dans la cité, les Thermes désignent le plus vaste, établi au sud-est de la ville. De forme carrée et surmonté d'une coupole cristalline, il abrite plusieurs bassins de températures différentes, des salles de vapeur et des gymnases. On y trouve une foule de masseurs et de baladins qui se chargent de distraire et de soigner les clients.

Les temples draconiques

Cinq Temples majeurs existent en ville. Ils se présentent comme de grandes chapelles libres d'accès où les citoyens peuvent prier à toute heure. Il n'y a pas de prêtres, mais des membres de chaque caste se chargent d'entretenir les lieux avec les autorités.

KRORYN

Dans la partie nord de la Citadelle, décorée de vitraux et de tentures flamboyantes, une colossale cathédrale garnie de brandons et de braseros sert de lieu de rencontre et de vénération à tous les combattants. On y trouve également une arène de purification.

BRORNE

Dans la paroi sud s'ouvre un réseau de cavernes et de couloirs anguleux. Au cœur, on trouve une salle de méditation avec une statue de cristal de l'avatar de Brorne.

KEZYR

Ce Temple est une large chapelle basse, ornée de nombreuses statues de métal. Au fond, une petite cascade de lave contrôlée permet une prière par l'art de la forge.

OZYR

Dans le Bas Quartier, ce Temple rond est construit autour d'un geyser qui jaillit irrégulièrement. Des bassins recueillent l'eau tiède et forment des cascades artificielles.

NENYA

La chapelle dédiée à la Chimère paraît minuscule à côté de la Grande Arène. Mais l'intérieur est une déformation de la réalité, de surface cent fois supérieure, construite en une cathédrale scintillante, parcourue d'éclairs et de vagues de brume colorées.

Le kurghol

Le repaire de Kroryn consistait initialement en un vaste réseau de grottes et de cavernes au bord du cratère du Kurghal. Depuis l'arrivée des premiers pionniers et l'intérêt porté par les hommes, Kroryn a dû en réguler l'accès.

La Citadelle a remplacé l'entrée initiale de la caverne, et il est désormais impossible de pénétrer dans le repaire sans une autorisation préalable des Maîtres de la caste. Dans les cas rarissimes où la demande est jugée suffisamment importante pour être examinée, il faut encore que cette dernière soit acceptée par les anciens fils de Kroryn, puis par le Dragon lui-même. Inutile de dire que seuls les dragons et une dizaine de mortels peuvent accéder facilement au repaire. Au-delà, Kroryn ne reçoit bien souvent que ceux qu'il convoque, et encore plus rarement dans son antre, car les audiences qu'il donne se font souvent à la Citadelle.

Non loin des arènes et des écoles de combat, le Marché offre aux voyageurs une incroyable diversité d'armes et de produits importés.



Le royaume de Kar

"Il est des royaumes dont seules les armes peuvent préserver la paix".

— Mélean Sarn

LES CARAVANES

Si Kar n'est pas une terre agricole, elle doit pourtant subvenir aux imposants besoins alimentaires de la population combattante. De ce fait, un commerce régulier s'est instauré avec les Cités Blanches de Solyr, à l'agriculture prospère et rentable, afin de faire venir des convois de nourriture dans tout Kar. Ces caravanes sont généralement de véritables villes ambulantes, transportant des tonnes de vivres dans des chariots renforcés. Les escortes sont impressionnantes à l'excès, les seigneurs assurant à grands frais la protection de la pitance de leurs troupes. De nombreux combats émaillent le passage des convois et il n'est pas rare qu'un seigneur en guerre cherche à attaquer les convois de son adversaire afin d'affaiblir l'armée ennemie. Seuls les convois des Crocs sont relativement respectés, même si les seigneurs n'hésitent pas à exiger des droits de passage sur leurs terres, souvent en nature.

Les terres de Kar sont un fouillis incessant de luttes pour le pouvoir, le prestige, la vengeance et l'honneur. Même si le pays n'est pas un champ de bataille permanent, il ne se passe pas une semaine sans qu'une escarmouche ne vienne perturber la quiétude des lieux. Kar n'est pas une terre agricole, et les rares paysans qui y vivent produisent à peine de quoi subvenir à leurs besoins – en raison des colossales taxes que les seigneurs locaux font prélever afin de nourrir leurs troupes. Le pays est essentiellement constitué d'une toundra rocailleuse, où des villages forment des taches de culture organisée. Régulièrement, la silhouette d'une forteresse rappelle la guerre permanente, et l'on ne voyage pas un jour sans entrevoir un champ de bataille frais de moins d'un mois.

Kar est une terre d'anarchie. Les luttes incessantes des seigneurs de guerre locaux interdisent toute structure officielle permanente. Ankar ne fait valoir aucune loi particulière dans la province, bien que les serments des combattants fassent état de règle officielle. Au-delà, les seigneurs règnent sur leur fief comme bon leur semble. Il n'y a pas de notion de droit héréditaire ou de titre familial. N'importe qui peut envahir son voisin, charge à lui de réussir.

La seule loi immuable en ces terres est celle de l'Appel. Lorsque Kroryn décide qu'une armée doit se mobiliser, il procède à l'Appel et envoie ses hérauts lever des troupes. Cette convocation est sans excuse et jamais l'on n'a vu un seigneur refuser – ou même rechigner – à rejoindre l'organisation du contingent demandé. Bien sûr, toute attaque contre un

seigneur démuné est très mal vue et il est rare qu'un envahisseur ose se déshonorer par une invasion aussi lâche.

MAURORE

Avec environ cent cinquante mille habitants, Maurore est la deuxième cité de Kar par sa taille. Fortifiée, elle bénéficie d'une surface étendue qui la rend un peu plus agréable à vivre que la capitale, Ankar. Mais les combats y sont aussi nombreux – et souvent même plus violents.

Maurore est célèbre pour ses arènes – elle n'en compte pas moins de trente – sans parler des tavernes qui disposent souvent d'une fosse sablée. La cité est le siège de plusieurs sectes et guildes d'assassins, qui profitent du chaos ambiant pour assurer leur anonymat par des meurtres déguisés. Autour de ces organisations secrètes, les jeux d'argent et les paris sont florissants, de même que le commerce de la chair. Véritable poumon économique de Kar, Maurore est populaire car elle offre aux guerriers fatigués des plaisirs francs et virils.

KENDYR

Cité des Mages du Feu, Kendyr jouit d'une ambiance électrique. Son architecture chargée compte beaucoup de tours et de donjons, au sommet souvent illuminés par des brasiers ardents. Toute la région aux alentours est sous le coup d'un enchantement colossal, qui donne l'impression que le soleil est perpétuellement en train de se coucher. Kendyr vit

donc sous un ciel bariolé d'orange et de mauve, sillonné de fumée grasse qui provient des milliers de brasiers dispersés dans la ville. Ici, le jour et la nuit ne sont que des mots, et les habitants de Kendyr vivent selon un rythme chaotique, complètement décalés du reste du monde.

ARKHEL

Situé à l'embouchure du fleuve frontalier de la Daloise, Arkhel est un port brumeux à l'activité sporadique. Principalement faites de pierres arrachées aux falaises voisines, les habitations sont blotties les unes contre les autres, transformant les rues en tunnels tortueux et boueux. Il y plane d'ailleurs une forte odeur de poisson séché et de fumée froide.

Arkhel compte près de cent vingt mille âmes, et les mouvements de population y sont importants. Port fluvial avant tout, la cité vit de la pêche, du commerce de denrées alimentaires et d'un peu de piraterie, ce qui lui donne un assez bon niveau de vie. En revanche, sa réputation laisse à désirer, car les "marins" du cru sont plus des brigands barboteurs, avides de tavernes enfumées et de beuveries bruyantes, que de nobles arpenteurs des mers, fidèles aux traditions d'Ozyl. Un proverbe oforien dit d'ailleurs "Arkhelien aux poches pleines, capitaine en peine".

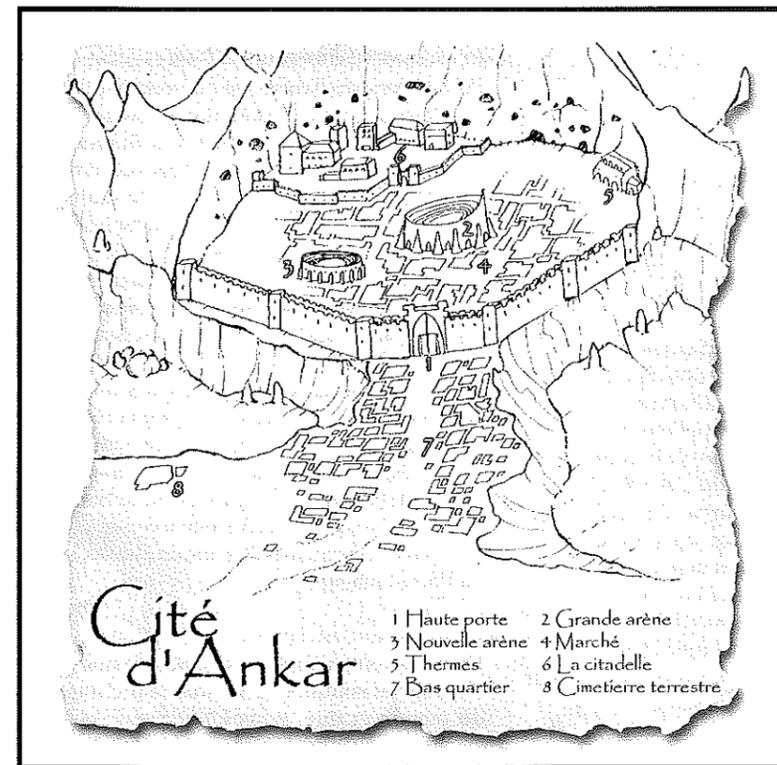
LES CROCS

Les Crocs sont les trois forts qui marquent la frontière avec la Plaine Pétrifiée. Chargés de protéger l'empire de Solyr des invasions de Kali, ils sont rapidement devenus des bases de raids contre les forces corrompues massées de l'autre côté de la Plaine. Les trois forteresses sont construites sur des collines, mais des ajouts successifs ont changé les châteaux d'origine en citadelles surchargées de tours, de murailles, de fossés et de meurtrières. Chacune abrite plusieurs milliers de guerriers, organisés en compagnies aux noms effrayants. Entre elles, des tours forment un maillage irrégulier, où les ruines côtoient les fortins impeccables. Servir dans les Crocs peut aussi bien être un honneur qu'une punition, selon le lieu où l'on se trouve. Certains guerriers sont des mercenaires, d'autres des volontaires et beaucoup ont été envoyés ici par la caste. Il en résulte diverses notions de "défense", ce qui amène à une désorganisation complète. On voit parfois des raids présomptueux au travers de la Plaine ou des escarmouches au pied même des tours de guet. Ce système reste très efficace contre les incursions périodiques des

seigneurs de Kali, mais également contre toute force organisée. Mais il existe des failles et, par les nuits sans lune, il n'est pas rare qu'un monstre égaré arrive à entrer dans Kar.

La côte des chevauchées

Le bord de mer est relativement peuplé, car la présence des troupeaux de chevaux sauvages a permis le développement d'une économie fondée sur le dressage et le commerce de ces montures. La région est un peu plus stable, les seigneurs en place ayant les moyens de payer des troupes conséquentes, souvent montées. Mais cette richesse excite les convoitises et les escarmouches sont parfois violentes à l'occasion de vols de troupeaux. Les villes n'excèdent pas cinquante mille âmes, avec une architecture simple à base de bois et d'enclos.



Certains aventuriers disposent de plans très précis de Ankar et de sa région, mais la plupart des voyageurs doivent se contenter des croquis, gravés sur des rouleaux de cuir, que leur proposent les marchands de la Cité du Feu. Tous ces plans ne sont pas fiables, mais les plus précis comportent des indications très utiles pour se repérer dans les rues de la cité. Ces derniers peuvent coûter jusqu'à 300 dracs de fer, mais il est possible d'en trouver de plus modestes à moins de 50 df.

Les écailles de Kroryn

"Chaque feu porte en lui un peu de ma chaleur, chaque homme, un peu de mon sang."

—Kroryn

de par le monde

LA FOURNAISE DU BOUT DU MONDE ET LE SANCTUAIRE DU FEU

Parfois, lorsque Kroryn est en proie à un épineux problème, à une réflexion intense ou à un besoin de solitude, il s'exile dans le volcan méridional situé au bout des Terres de Glace. Là, il reprend sa forme élémentaire et habite le cratère qui déploie alors une activité phénoménale. Flottant au-dessus du magma, le Sanctuaire du Feu défie les lois de la physique. Cette citadelle flotte au-dessus de la lave, amarrée au cratère par de fins arcs de pierre. Seuls les plus endurcis des mages et la fine fleur des Élus peuvent prétendre y survivre, car c'est un véritable vortex élémentaire et ses conditions extrêmes ne sont supportables que par magie. Cette sorte de sélection naturelle fait que seuls des dragons et une cinquantaine d'humains en connaissent l'existence, le Sanctuaire n'étant qu'une légende. Aucune route ne mène ici, les visiteurs viennent soit à dos de dragon, soit par un Portail magique.

LA MONTAGNE DE FEU

Dans les temps anciens, on raconte que Kroryn s'envola au sommet de la plus haute montagne du monde et que, dans un accès de colère, il exhala son souffle brûlant tout en haut de la montagne. Sa colère était si grande que la pierre fondit et se creusa avant de s'enflammer. Rien ne peut éteindre ce brasier qui fait partie du Dragon. On dit aussi que les flammes qui dansent au sommet de ce pic rocheux sont conscientes, qu'elles seraient un fragment de l'esprit élémentaire de Kroryn. Certains avancent même l'hypothèse selon laquelle, si ce feu venait à être étouffé, cela pourrait avoir des

conséquences dramatiques sur le Grand Dragon. Les flammes enchantées de la montagne de feu sont effectivement douées de raison. Elles sont une incroyable source de connaissance pour ceux qui veulent découvrir les secrets du monde. Les guerriers les plus valeureux et les plus farouches peuvent même recevoir le don de la flamme vivante mais uniquement s'ils survivent aux épreuves particulièrement périlleuses qui les attendent au sommet de la montagne. La flamme vivante apparaît sur l'arme du combattant dès que celui-ci combat.

La montagne est dangereuse et attire de nombreuses créatures liées au Feu. La plupart sont de farouches adversaires et des prédateurs particulièrement vicieux.

LE TEMPLE DU FEU CORROMPU

On raconte qu'à l'aube des temps, au cours de la Bataille de Khyméra, lorsque Kroryn fit appel à toute sa puissance pour mettre fin aux hostilités, un Dragon de l'Ombre usa d'une puissante magie pour arracher au Seigneur du Feu une partie de son pouvoir. Malheureusement pour l'être de la nuit, il fut consumé par le feu qu'il avait libéré. Cependant, cette infime partie de Kroryn fut oubliée sur le champ de bataille et dérobée par un Syrass nommé Sebnék. Ce dernier, fasciné par tant de puissance, trahit son maître Kalimsshar et quitta les terres draconiques. Il se réfugia au cœur d'une haute montagne du nord et, de millénaire en millénaire, apprit à maîtriser le Feu Corrompu par sa noire magie.

Sebnék vit encore et il est le Grand Prêtre de la Flamme Noire. Il est entouré de nombreux humains, corrompus ou non, qui adorent le Feu Corrompu. On dit même que certains dragons auraient rejoint cette dangereuse confrérie.

L'omniprésence des Grands Dragons et de leur descendance teinte le quotidien des hommes d'une foule de sites, de légendes et d'objets enchantés qui, s'ils ne sont pas tous mythiques, rappellent aux mortels la toute puissance de la magie draconique. Les sites et les objets qui suivent sont autant de témoignages de l'oeuvre et de l'héritage des Grands Dragons.

LA TOMBE D'ENSORYL

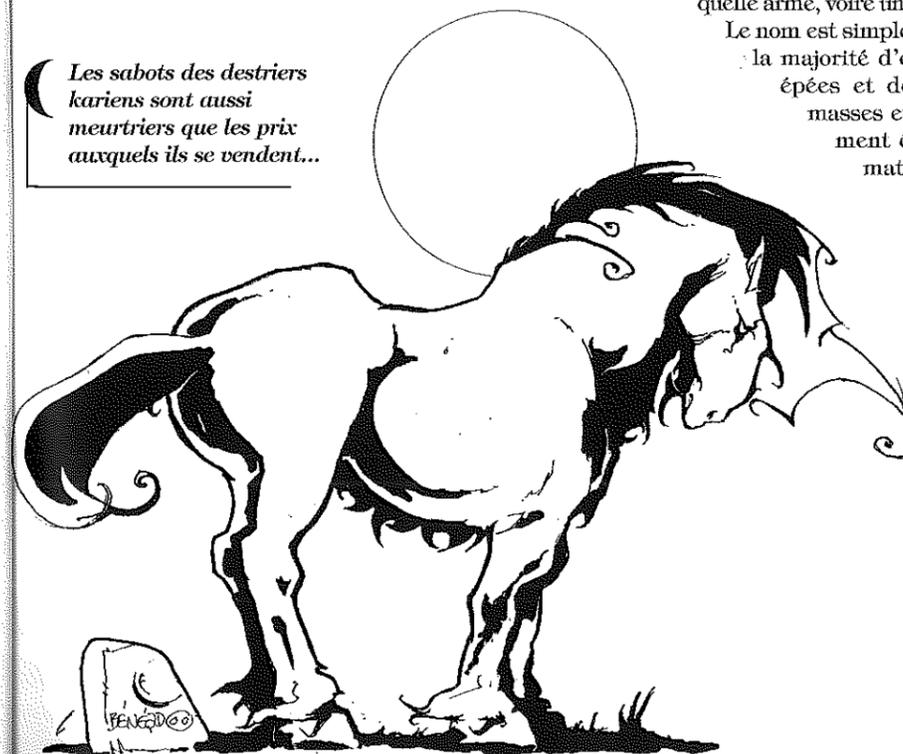
On raconte qu'un jour, le plus puissant des fils de Kroryn, Ensoryl, fut vaincu par des dragons corrompus quelque part dans le Royaume de Kali. Mais la détermination d'Ensoryl était telle qu'en mourant, le feu qui l'habitait fut libéré et consuma ses adversaires. Depuis ce temps, tout être corrompu qui approche de son cadavre est instantanément calciné.

Des voyageurs égarés sur les terres de l'ombre peuvent avoir la chance de trouver le gigantesque squelette d'Ensoryl sur une colline surplombant un des nombreux marais de cette région. L'aura de protection s'étend sur une centaine de mètres autour de la dépouille. Tout créature corrompue qui s'aventure dans ce périmètre s'embrase et meurt brûlée en quelques secondes.

LA FONTAINE DE FEU

Il existe quelque part au nord du Royaume de Kor, un petit vallon paisible au centre duquel on peut trouver la légendaire Fontaine de Feu. Tout combattant au cœur pur et respectueux des enseignements de Kroryn peut s'y plonger. Si l'individu est fidèle aux préceptes de sa caste, il sera purifié de toute trace de corruption dont il aurait été la victime bien involontaire. De plus, il sera nimbé d'une aura ardente pendant toute une journée. Cette aura lui assure une totale immunité contre la chaleur. Tout individu ne respectant pas les enseignements de Kroryn est brûlé par un feu que rien ne peut éteindre.

Les sabots des destriers kariens sont aussi meurtriers que les prix auxquels ils se vendent...



Les écailles insoupçonnées

LES LAMES DE RUBIS DE THRAËL

Durant la première décennie de l'Âge des Empires, les dragons les plus anciens tissèrent nombre de liens avec des hommes de l'époque. Parmi ceux-ci, il en est un qui se consacra exclusivement à un seul individu. Thraël, fils de Kroryn et de Kezyl, choisit Marak-Tan, l'un des meilleurs sorciers Zâl, célèbre pour son art de la Sorcellerie. Outre sa magie, Marak était connu pour sa maîtrise de la forge, qui lui avait valu le respect de la Caste des Artisans. Intéressé par cet homme, Thraël se lia à lui et en fit le premier maître armurier de Kor à ne pas être un artisan. Pour chef-d'œuvre, Marak créa avec Thraël un cimenterre enchanté, à la lame faite d'un alliage impossible de rubis et de métal. Le mystère de la fabrication de cet alliage resta le secret de Thraël, car Marak mourut quelques années plus tard, non sans avoir distribué nombre de ces armes aux meilleurs guerriers de l'époque. Depuis ce temps, Thraël officie comme guide du maître armurier, se liant avec l'apprenti du Maître à la mort de ce dernier. En mémoire de Marak, les meilleurs combattants de Kor ont le droit de prétendre à une arme faite des mains du Maître, que Thraël forge alors avec lui dans cet alliage mystérieux.

Description

Les lames de Thraël peuvent être n'importe quelle arme, voire une arme non tranchante.

Le nom est simplement venu du fait que la majorité d'entre elles furent des épées et des haches, mais des masses et des fléaux ont également été fabriqués dans ce matériau mystérieux. Essentiellement

Les abords de Ankar sont truffés de sanctuaires, de temples et de forêts louant la suprématie de Kroryn.

DESTRIER KARIEN

FOR	12	RÉS	12
INT	4	VOL	7
COO	7	PER	7
PRÉ	N.A.	EMP	5

Physique : 7
Mental : 2
Manuel : N.A.
Social : 1

Armure : 12
Initiative : 4d

Seuils de Blessure
Blessé (01-40) 0000
Mort (41 et +) 0

Compétences : Course 8, Sauter 6, Nager 3, Esquive 4, Ruade 4 (FOR+3+D10) Morsure 4 (FOR+4+D10).

Taille : 2m au garrot
Poids : 800kg
Régime : herbivore.

D'un caractère fougueux, les destriers kariens sont de superbes montures à la robe rousse et à la crinière d'un noir bleuté. Leur puissance et leur résistance en font des bêtes de guerre fort recherchées. Leur prix (environ 20 000 dF) reflète leur rareté et leur délicat dressage.

minéral, il possède la dureté du métal et ressemble à un cristal à demi-opaque, aux reflets rouge mat.

Pouvoirs et capacités : Une lame de Thraël est l'exacte copie de l'arme préférée du guerrier. Elle offre un +3 aux dommages mais son poids, sa taille et sa vitesse sont identiques afin de permettre des gestes précis et mortellement efficaces. Son prestige est phénoménal et le porteur bénéficie d'un +1 en Social lorsqu'il traite avec un artisan ou un combattant.

Obligations : Le détenteur d'une lame de Thraël prête serment de garder cette arme toute sa vie, de ne jamais la vendre ou la donner et de ne jamais permettre à un autre de l'utiliser. Tout manquement à cette règle provoque le bannissement de la caste et la déchéance publique. À la mort d'un combattant, ses compagnons d'arme se doivent de ramener la lame à Ankar. Si un individu portait une lame ne lui appartenant pas, il serait inexorablement traqué par les combattants.

Détenteur : Aisément reconnues, les lames sont devenues un signe honorifique des combattants les plus expérimentés. Un membre de cette caste peut prétendre en obtenir une au rang de maître d'armes, et jamais avant. Elles sont personnelles et forgées sur le modèle de l'arme principale du combattant qui la réclame. Son obtention prend souvent plusieurs semaines durant lesquelles le guerrier rencontre Thraël et le maître armurier, fait examiner son arme et expose sa demande.

LES FRAGMENTS DE YHUNN

Depuis les premiers âges du monde, Kroryn n'a eu de cesse de perfectionner les sciences du combat et de la stratégie. Au fur et à mesure, il a consigné ses réflexions sur divers supports. Après avoir achevé ses œuvres, Kroryn s'en désintéressait souvent et la plupart ont disparu. Avec le temps, les guerriers les plus courageux apprirent l'existence de ces fragments et leur recherche devint une quête initiatique sur les traces de leur dragon. Tous ceux qui ont un jour eu un fragment entre les mains n'en ont jamais révélé le contenu à d'autres et n'ont jamais tenté de les rassembler en un seul lieu. Yhunn, le plus célèbre Grand Maître de la Caste des Combattants, aurait été le seul à avoir lu tous les fragments. Il dirigea la caste durant plus de cent ans et, nul n'a jamais su comment, malgré son âge, il restait si vigoureux et habile. Une légende dit qu'ayant lu le dernier fragment, Yhunn comprit enfin la voie du guerrier dans son ensemble et entra dans le repaire de Kroryn pour réclamer

le droit de devenir l'égal du Grand Dragon du Feu lui-même. Nul ne le revit jamais et son nom reste dans la mémoire collective comme l'un des meilleurs guerriers de Kor.

Description

Selon le lieu et l'époque, Kroryn a utilisé des plaquettes d'argile, des tablettes de pierre, des peaux, des parchemins et des papyrus. Il s'est servi de différents types de supports pour consigner ses réflexions.

Pouvoirs et capacités : les fragments de Yhunn demandent de très longues semaines d'étude et de réflexion. Il faut 1D10 semaine(s) pour étudier le premier fragment, 2D10 semaine(s) pour le second, etc. Après avoir étudié un fragment, un personnage doit effectuer un jet de Mental + Intellect contre une difficulté de 10. La difficulté est augmentée de 5 points par fragment supplémentaire. Si on échoue à un jet, on peut recommencer après l'avoir étudié de nouveau. La compréhension d'un fragment de Yhunn ajoute automatiquement un Interdit supplémentaire au personnage, qu'il ne peut transgresser sous peine de perdre cette connaissance. L'individu voit son espérance de vie augmentée de 5 années par fragment assimilé et gagne automatiquement 1 niveau dans la compétence martiale de son choix.

L'ÉPÉE ARDENTE

L'Épée Ardente fait partie d'une série d'armes légendaires forgées pour les Grands Maîtres de la Caste des Combattants au cours des treize siècles de guerre qui ont ravagé le monde. L'épée a été forgée à partir du sang de Kezryr et du Feu élémentaire. Dès qu'un combattant valeureux la tire de son fourreau, elle s'enflamme. L'Épée Ardente a disparu à la fin des grandes guerres. Elle était alors la propriété d'Inus Kar, un formidable combattant, ami de Kroryn. Inus fut terrassé au cours de la Bataille du Marais Sombre et on pense que son épée est engloutie quelque part dans un des marécages du Royaume de l'Ombre. Toutes ces armes légendaires furent perdues au cours des grandes guerres.

Description

La lame de l'épée est d'une pureté rarement égalée. Elle n'a aucun défaut. Le métal est lisse et veiné de sillons rouges. Il est légèrement tiède au toucher. La garde représente une tête de dragon.

Pouvoirs et capacités : C'est une épée longue d'une Qualité Incroyable et dont la Résistance est Exceptionnelle. Son poids est de 1,1 kg. Elle

inflige des dommages de base égaux à FOR+12+1D. En combat, elle augmente l'initiative de celui qui la manie de 1 point.

Quand elle s'enflamme, l'Épée Ardente inflige des dommages égaux à FOR+12+2D. Contre les créatures du feu, elle inflige des dommages normaux. De plus, elle confère à son utilisateur une résistance au feu qui réduit de moitié les dommages infligés par ce type d'attaque.

Obligations : la lame s'enflamme uniquement si le porteur est un combattant digne des préceptes de Kroryn. En revanche, n'importe qui d'autre peut la manier sans tirer profit de son pouvoir.

LE CŒUR DE CENDRE

Dans les temps anciens, un sorcier du nom d'Umal Rkhoon, créa ce puissant objet de destruction. Maître dans l'art de la Magie du Feu, Umal était un être particulièrement corrompu. Il s'attaqua à un dragon du feu blessé et arracha de sa poitrine son cœur encore palpitant. Par Sorcellerie, il réduisit l'organe du dragon pour qu'il puisse tenir dans une main et l'enchantra. Traqué par des fidèles de Kroryn, le sorcier fut finalement vaincu et le cœur devint la propriété du maître d'armes, Sylus Kren. Quand ce célèbre combattant mourut de mort naturelle, son corps s'embrasa mystérieusement et fut réduit en cendres mais il n'y avait plus aucune trace de l'objet magique. Depuis, les seules traces que l'on ait de cet artefact sont les rapports fragmentaires indiquant que des individus s'enflamment mystérieusement à leur mort.

Description

Le Cœur de Cendre ressemble à un cœur humain desséché et noirci. Il est couvert de runes. Le Cœur est brûlant et ne peut être tenu en main qu'en portant une protection adéquate.

Pouvoirs et capacités : le Cœur de Cendre augmente les effets de tous les pouvoirs liés au Feu. Un personnage ajoute 2D à tous ses jets pour lancer un sortilège lié au Feu et pour en déterminer les effets. De plus, toute attaque de Feu contre le porteur du Cœur voit ses effets réduits de 2D.

Si le propriétaire du Cœur vient à mourir, il est instantanément calciné et il ne reste plus de lui qu'un peu de cendre.

L'ORBE DU FEU

L'Orbe fut créé par un dragon du feu pour le combattant avec lequel il était lié. Le dragon, Krogaryn, plongea au cœur du magma et en ramena un fragment de feu élémentaire qu'il emprisonna dans une sphère de cristal indestructible.

Description

L'Orbe est une petite sphère de cristal de 10 centimètres de diamètre, à l'intérieur de laquelle est enfermé du feu élémentaire. Elle n'est pas chaude au toucher. Le cristal est indestructible.

Pouvoirs et capacités : L'Orbe permet de lancer plus facilement certains sortilèges de Magie Instinctive liés au Feu. Elle est utilisable par n'importe qui et on considère qu'elle octroie une Discipline Magie Instinctive de 3. Elle dispose d'un potentiel de 20 points de magie, qui se régénèrent au rythme de 1 point par jour si on place l'Orbe dans du feu. Toutes les difficultés sont réduites de 5 points. Grâce à l'Orbe du Feu, on peut utiliser les pouvoirs suivants : Bouclier, Œil de Pyrite et Souffle Ardent.

LE TALISMAN ÉCARLATE

Les dragons sont présents dans le monde des esprits. Comme tout être vivant, ils génèrent une énergie spirituelle qui donne naissance à des êtres éthérés totalement indépendants. De plus, un dragon qui trouve la mort projette une partie de son esprit dans cette autre dimension. Le Talisman permet d'ouvrir un passage entre notre monde et celui des esprits pour invoquer un dragon éthéré. Le Talisman Écarlate fut créé par une grande magicienne de Nanya, Alliah Sallava. Elle en a conçu un par race de dragons (sauf pour les Dragons de l'Ombre). On raconte même qu'elle aurait conçu d'autres talismans qui permettent de lier l'esprit d'un dragon mort à leur possesseur. Le Talisman Écarlate permet d'appeler un dragon du feu.

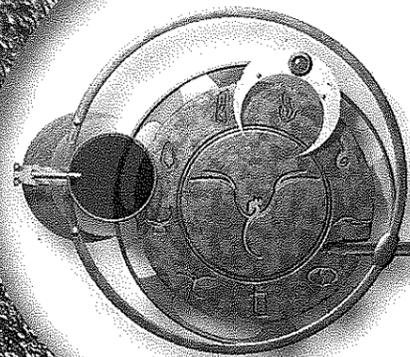
Le Talisman Écarlate a une apparence tout à fait banale. Il ressemble à un pendentif de cuivre commun, dont la forme évoque une écaille.

Pouvoirs et capacités : le Talisman permet d'invoquer un puissant esprit draconique qui se manifeste l'espace d'un tour de combat. Le dragon invoqué dépend du type de talisman. Un Humaniste ne peut en aucun cas utiliser cet objet. Normalement, on ne peut invoquer un esprit draconique qu'une fois par an. Si on utilise une deuxième fois le Talisman avant que ce délai soit écoulé, le dragon apparaît tout de même mais il risque de repartir avec celui qui l'a appelé. L'invocateur doit alors lancer un nombre de dés égal à son nombre de points de Tendance Dragon, contre une difficulté de 15. La difficulté est augmentée de 5 points par appel supplémentaire. S'il échoue, il est emporté et dévoré par le dragon, après que celui-ci a obéi à ses ordres pour la durée du tour.

Ces exemples de sites et d'objets enchantés peuvent servir de modèle aux meneurs de jeu désireux d'agrémenter leurs campagnes de découvertes draconiennes. Il est ainsi possible de créer toutes sortes de sanctuaires, de plaines imprégnées de magie, de champs de bataille aux cendres encore fumantes, de montures d'exception, d'armes honorifiques, de boucliers, de bijoux...

Forgeron du métal et de l'essence magique, Kezryr est l'artisan du plus grand nombre d'armes et d'objets enchantés, mais il n'est pas le seul. Ainsi, Kroryn, Heyra, Szyl et Kalimshar ont ils offert aux hommes une véritables manne de trésors, de parures, de refuges et de théâtres vivants.

Ankar, la Cité du Feu



L'HOMME



LA CASTE DES COMBATTANTS

L'utilisation des boucliers

Toutes les parades au bouclier s'effectuent grâce à un jet de Physique + Bouclier contre une Difficulté de 15.

Comme pour une parade classique, le jet est réussi si le défenseur obtient autant de Niveaux de Réussite que l'attaquant - et ce, quelle que soit la Difficulté de l'attaque effectuée. Si le jet est réussi, les dommages de l'attaque sont réduits par l'indice de protection du bouclier.

Avec un Niveau de Réussite supplémentaire, les dommages sont réduits par l'indice de protection et le défenseur peut effectuer une riposte gratuite. Avec deux Niveaux de Réussite supplémentaires, le défenseur peut effectuer une riposte gratuite et ne subir aucun dommage.

La fondation

La Caste des Combattants a été fondée par un nomade dont le nom, Ankar, est entré rapidement dans la légende. Il en fut le premier Grand Maître et, sur les conseils de Kroryn, en établit les premières règles. À l'origine, cette caste n'avait pour seul but que de former des machines à tuer, des soldats maîtrisant toutes les formes de combat et dont on pouvait louer les services aux quatre coins du Royaume. Ankar avait mis un terme aux duels sanglants et avait posé les bases d'une caste plus disciplinée, dont les membres ne seraient pas uniquement des tueurs sanguinaires. Cependant, le respect de l'adversaire, l'honneur et la vaillance n'étaient pas encore des notions parfaitement assimilées par les combattants.

En ces temps reculés, la Caste des Combattants ne comportait que deux branches principales : celle des mercenaires et celle des gladiateurs - les protecteurs faisaient également partie de cette caste mais, quelques siècles plus tard, ils formèrent leur propre organisation sous l'injonction de Bromé.

Ceux qui suivaient les enseignements d'Ankar devenaient, pour la plupart, de redoutables soldats qui allaient exercer leurs talents sur les nombreux champs de bataille du Royaume de Kor. Les plus vieux revenaient souvent au pays pour devenir instructeurs. C'est également à cette époque qu'est apparue pour la première fois, et dans la plus grande discrétion, la branche des assassins, créée à l'origine par un mercenaire, contraint par une terrible blessure à abandonner le champ de bataille. Le corps des assassins attira tous les hommes trop faibles - ou trop lâches - pour se

"Si le monde est un champ de bataille, chaque armée est un soldat - et chaque soldat, une arme qu'il nous faut forger."

- Devon Styr,
Maître Stratège

mesurer à des guerriers qui leur étaient physiquement supérieurs, ainsi qu'un grand nombre de femmes, qui découvrirent un excellent moyen de mettre leurs talents de ruse et de discrétion à profit. La Caste des Combattants connut son heure de gloire au cours de l'Âge des Conquêtes. Elle devint si puissante que toute l'économie du royaume reposait alors sur elle - mais cela entraîna un développement anarchique de ses institutions. Des écoles se réclamant de la caste s'ouvraient un peu partout et l'on y enseignait toutes formes de combat, efficaces ou non, sans se soucier des autres leçons de Kroryn. Ce dernier passant son temps à guerroyer, les hommes étaient livrés à eux-mêmes - jamais les assassins n'ont autant prospéré qu'à cette époque. Les combats d'arène se transformaient en de véritables carnages où l'on affrontait toutes sortes de créatures. Quant aux Grands Maîtres de la caste qui se succédaient, s'étant auto-proclamés "Seigneurs de la Guerre", ils se préoccupaient davantage du pouvoir qu'ils exerçaient sur la société et sur les maîtres d'armes.

L'instauration des corps de métier

Quand Kroryn revint, après avoir longtemps médité sur ses fautes et sur sa propre frénésie destructrice, il décida de remettre les choses à leur place. Son retour fut pour le moins spectaculaire, puisqu'il apparut sous sa forme humaine, en plein milieu d'une arène noire de monde, et défia un à un les maîtres d'armes présents. Il les tua presque tous et fit venir les survivants dans son repaire. Le Grand Maître de l'époque était un certain Valrus.

Vieux et fatigué, il s'entretint longtemps avec le Grand Dragon avant de céder sa place à un jeune guerrier dont la mentalité séduisit Kroryn. Ce guerrier, Asran Khan, était à l'origine de la chevalerie. Il fut longtemps conseillé par Valrus en personne - certains affirment même que l'ancien Grand Maître vit encore dans la forteresse de Kroryn. Asran réorganisa complètement la Caste des Combattants. Il assiégea et mit à genoux les citadelles des seigneurs de la guerre qui s'opposaient à sa loi. On supprima la plupart des corps de métiers pour n'en conserver qu'une dizaine. L'art de l'assassinat fut interdit. Le Grand Maître s'entoura des maîtres d'armes de chaque discipline et créa le Conseil de Fer, constitué des seigneurs du Royaume de Kar. Ce conseil avait pour principales fonctions d'élire les autorités politiques du territoire et de s'occuper de sa gestion. Le Conseil Rouge fut créé bien plus tard.

La nouvelle Caste des Combattants privilégia neuf principaux corps de métiers. Dans chacun de ces corps, l'art du combat était bien évidemment au cœur de l'enseignement, mais les notions de bravoure, d'honneur et de respect y étaient largement inculquées. Beaucoup refusèrent d'accepter ces nouvelles contraintes. Ceux-là quittèrent la caste pour grossir les rangs des Seigneurs Ardents, guidés par des Dragons de Feu renégats - voir plus loin. Malgré son interdiction, le corps des assassins continua à prospérer dans l'ombre. À ce jour, personne n'est jamais parvenu à éradiquer complètement ce genre de groupuscules, qui foisonnent au sein des grandes cités - et notamment de la plus prestigieuse d'entre elles : Yris, qui abriterait selon les rumeurs la principale école d'assassins.

La structure interne

Les principaux corps de métier qui furent instaurés à cette époque sont toujours actifs aujourd'hui et restent, plus encore que l'héritage de Kroryn et d'Ankar, le symbole de la richesse et des valeurs de la Caste des Combattants.

LE CORPS DES AVENTURIERS

Les aventuriers sont des combattants solitaires qui voyagent de par le monde pour enseigner leur art du combat, mais aussi apprendre de nouvelles techniques qu'ils transmettent ensuite aux Maîtres

de la caste. Ils sont les représentants de leur caste et se doivent d'en donner une image respectable. De plus en plus souvent, les aventuriers sont accompagnés de membres de la Caste des Voyageurs, avec lesquels ils ont de nombreux points communs - notamment avec les bardes de Szyl.

LE CORPS DES GUERRIERS

Le corps des guerriers réunit une grande majorité des fidèles de Kroryn - et de ceux, nombreux également, qui ne font aucun rapport entre la Caste des Combattants et le Grand Dragon du Feu... Ils se consacrent à l'art du combat sous toutes ses formes, sans privilégier un aspect plus qu'un autre, car leur seule préoccupation est de prouver leur héroïsme. La plupart d'entre eux ne conçoit effectivement la vie qu'une arme à la main, dans la fureur des combats. Ce corps est certainement le plus éclectique qui soit - les guerriers pouvant être tour à tour mercenaires, stratèges, chevaliers ou même gladiateurs.

LE CORPS DES DUELLISTES

Les duellistes ne vivent que pour se mesurer aux meilleurs combattants. Les conflits ne les intéressent pas. Ils vont de ville en ville pour parfaire leur maîtrise des armes et affronter les champions des différentes communautés. Les duellistes sont souvent considérés comme les théoriciens de l'art du combat, car ils mettent au point leurs propres techniques et manient des bottes, des gardes et des postures connues d'eux seuls. Nombre d'entre eux finissent leur carrière comme instructeurs.

LE CORPS DES MERCENAIRES

Les mercenaires sont entraînés pour combattre dans n'importe quelles conditions. Comme les aventuriers, ils se doivent de faire honneur à leur caste, et ne prêtent donc leur bras à une cause que si elle est compatible avec les enseignements de Kroryn. Ce sont rarement des individus solitaires. Ils préfèrent nettement se réunir au sein de compagnies aux noms prestigieux. Le plus important pour un mercenaire est donc que sa compagnie soit réputée, la renommée individuelle n'ayant que peu d'importance. Les mercenaires sont plus redoutables en groupe.

LE CORPS DES MAÎTRES D'ARMES

Les maîtres d'armes ne vivent que pour atteindre la perfection ultime du combat et du maniement

Les valeurs de Blessures

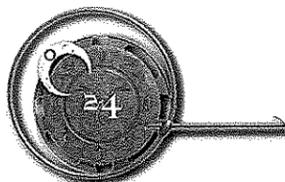
Il suffit de diviser par 10 l'indice de protection d'un bouclier pour déterminer le nombre de cases Blessures Graves dont il dispose.

De plus, s'il s'agit d'un bouclier moyen, l'une de ces Blessures est une case Mort. S'il s'agit d'un grand bouclier, deux de ces Blessures sont des case Mort. Les petits boucliers ne possèdent aucune case Mort.

Exemple : un bouclier moyen à 20 possède 1 Mort et 1 Grave, alors qu'un grand bouclier à 20 possède 2 cases Mort.

Un bouclier est détruit au moment où sa dernière case de Blessure est utilisée ou lorsqu'il subit en un coup des dommages égaux à trois fois son indice de protection. Cependant, chaque fois qu'il subit le double de son indice de protection en dommages, un bouclier perd automatiquement une Blessure - la plus élevée, en cas d'égalité.

Pour réparer un bouclier, il faut effectuer un jet de Manuel + Artisanat contre une Difficulté égale à la moitié de l'indice de protection. Un jet réussi permet de réparer une case de Blessure Grave + 1 par Niveau de Réussite. Il est possible de réparer une case Mort au lieu de deux cases Graves.



d'une arme. La plupart des instructeurs de la caste sont issus de leurs rangs. Non seulement ils ne doivent plus faire qu'un avec leur arme mais, en plus, ils sont l'incarnation des enseignements de Kroryn. Les maîtres d'armes, plus que n'importe qui, se doivent d'être des exemples. On ne leur pardonne aucune faute et pour accéder au Statut le plus élevé de leur caste, ils sont jugés par Kroryn lui-même.

L'indice de protection

En plus de leur indice de protection, qui réduit les dommages infligés par une attaque, les boucliers possèdent une valeur "Blessures" qui permet au défenseur d'annuler totalement les effets d'une attaque. Par exemple, un bouclier possédant 12 de protection et 1 Mort pourra, au prix d'une parade réussie, éviter au défenseur de subir une Blessure Mortelle, ou inférieure – et ce, quels que soient les dommages infligés.

L'indice de protection n'est pas cumulable avec l'utilisation des Blessures, et il n'est possible d'annuler qu'une seule Blessure par parade réussie. Le défenseur doit donc choisir d'utiliser soit l'indice de protection, soit les Blessures.

Exemple : face à une attaque causant 50 points de dommages, un défenseur usant d'un bouclier à 20 et 2 Morts pourra soit réduire les dommages à 30, soit les annuler en dépensant une case Mort.

LE CORPS DES STRATÈGES

Théoriciens de l'art de la guerre, les stratèges forment un corps à part dans la Caste des Combattants. En effet, il n'est nul besoin d'être un redoutable combattant pour en faire partie, même si de nombreux guerriers prestigieux ont un jour choisi cette voie. Le stratège, comme son nom l'indique, s'occupe de tactique et de stratégie. Il se doit de connaître la mentalité des combattants et la manière dont ils voient les choses. C'est pour cela qu'avant d'étudier la stratégie, ces individus passent souvent quelques années au sein des autres corps.

LE CORPS DES CHEVALIERS

Le corps des chevaliers est considéré comme un corps d'élite qui n'accepte que ceux qui ont fait preuve d'une grande valeur. Il est régi par un code très strict, fondé avant tout sur le respect de la tradition et la défense des faibles. Les chevaliers sont sélectionnés par les instructeurs au sein des autres castes. On ne peut donc en faire partie que si l'on a été remarqué. Ce sont de redoutables cavaliers – qu'ils soient montés sur des chevaux, comme dans la plupart des cas, ou sur les rares dragons qui offrent ce privilège à leurs Élus.

LE CORPS DES GLADIATEURS

Les gladiateurs ont fait de l'art du combat un véritable spectacle. Peu attirés par les conflits et les guerres, ils préfèrent se mesurer à d'autres gladiateurs dans une arène, sous les acclamations de la foule. Certains considèrent ce corps comme le moins noble de la Caste des Combattants, mais nombre de gladiateurs sont réputés pour la maîtrise dont ils font preuve, ainsi que pour leur sens inné du commandement.

LE CORPS DES PALADINS

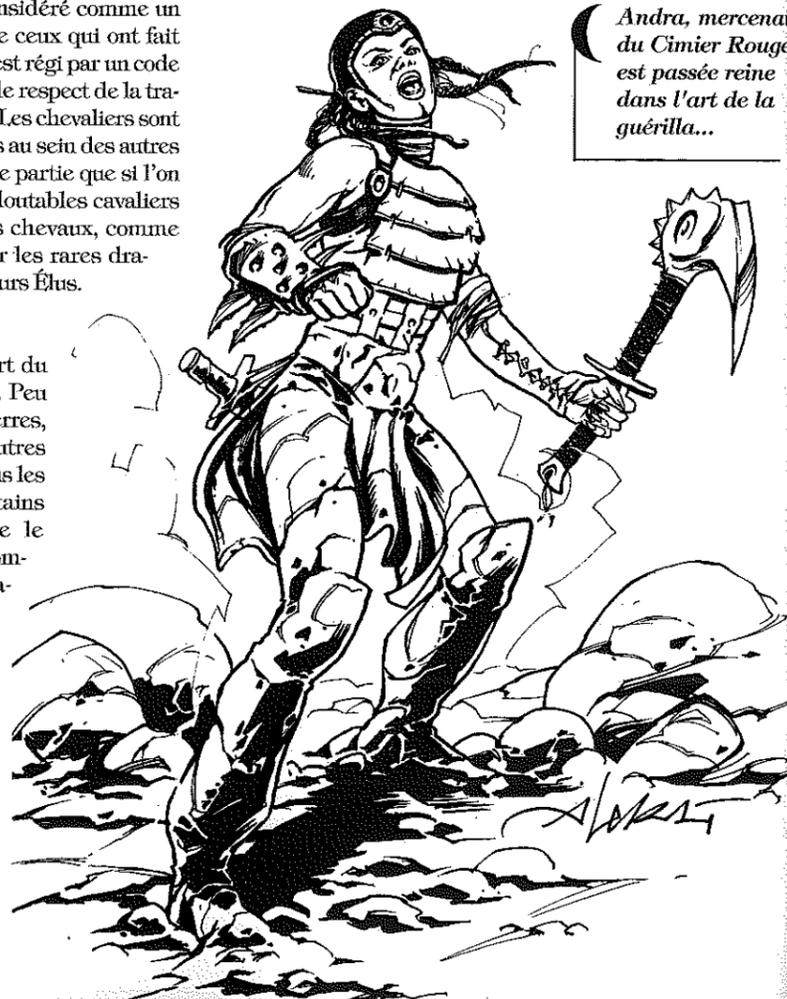
Souvent issus du corps des chevaliers, les paladins sont passés maîtres dans l'art du combat, mais ce sont égale-

ment des individus profondément mystiques. C'est le corps qui compte le moins de membres, mais chacun d'entre eux est respecté et honoré. Ils se fixent tous un objectif qui va déterminer leur ligne de conduite. Leur principale motivation est leur idéal, qui peut prendre différentes formes – bien qu'en règle générale, un paladin se montre toujours vertueux, franc, droit et honnête. Certains se consacrent entièrement à la lutte contre le Fatalisme ou l'Humanisme, d'autres, pour des raisons souvent personnelles, choisissent de défendre la justice et de rétablir la vérité.

LE CORPS DES LUTTEURS

Ce corps est très récent, mais l'art du pugilat et de la lutte fut de tous temps enseigné au sein des autres corps. Le lutteur est très proche du gladiateur, car son art est pour lui un spectacle, mais il s'en différencie par une hygiène de vie et un comportement des plus monastiques. Ce corps est exclusivement réservé aux hommes, mais quelques combattantes d'autres corps ont fait de la lutte leur spécialité, qui offre de nombreux avantages au corps à corps.

Andra, mercenaire du Cimier Rouge, est passée reine dans l'art de la guérilla...



organisation et hiérarchie

La Caste des Combattants est organisée sur un principe relativement simple. Au sommet de la hiérarchie, on trouve le Grand Maître qui vit au cœur de la Citadelle d'Ankar. Il est le porte-parole de Kroryn et le garant des enseignements du Grand Dragon. Sa volonté a force de loi et il peut bannir de la caste tous ceux qu'il juge indignes d'en faire partie. Le Grand Maître est désigné par Kroryn en personne. Il peut aussi être défié par n'importe qui mais, même s'il perd, son adversaire devra tout de même recevoir l'aval du Grand Dragon avant d'aspirer au titre. Généralement, un Grand Maître quittant ses fonctions propose un successeur au Seigneur du Feu – et il est rare que ce dernier choisisse quelqu'un d'autre. Le Grand Maître se doit d'être un combattant accompli mais surtout, et c'est le plus important, d'être l'incarnation des valeurs enseignées par Kroryn.

Car en tant que représentant de Kroryn, il a également le pouvoir de commander aux Dragons du Feu. Il est d'ailleurs protégé et conseillé par Kosnyr et Saryskar, deux vieux dragons.

Le Grand Maître est entouré d'un conseil, constitué du Maître instructeur de chaque corps, qui lui rend compte de la situation dans chaque discipline. Il n'existe qu'un seul Maître instructeur par corps, qui doit forcément être un maître d'armes accompli (Statut 4 ou 5). Il est responsable de ses élèves et devra rendre des comptes si l'un d'eux enfreint les règles de la caste. C'est une responsabilité écrasante et il n'est donc pas étonnant que le Maître se montre extrêmement ferme avec ses étudiants.

Les Maîtres instructeurs supervisent les activités de tous les instructeurs enseignant leur discipline. Bien que cette pratique soit officiellement réprouvée, tout Maître instructeur peut être défié. S'il perd, il cède sa place à celui qui l'a vaincu. Le

"Le Royaume de Kor est gorgé de talents, de braves et de vertueux. À tous ces hommes, le Seigneur des Volcans ouvre les bras".

– Ostyr Kern,
l'Oeil de Kroryn

Grand Maître peut toujours refuser une telle succession et maintenir le Maître instructeur à son poste, ou en désigner un autre.

Ceux qui maîtrisent à la perfection une catégorie d'armes ont le titre de "maître d'armes", mais l'on précise toujours dans quel groupe. Par exemple, on parle du maître des épées, du maître des lances, etc.

Quand on parle de ces individus de manière générale, on les regroupe sous le titre de "seigneurs maîtres". Les seigneurs maîtres ne sont pas forcément des instructeurs travaillant directement au sein de la Caste des Combattants. Nombre d'entre eux sont des individus solitaires, mais il est de leur devoir d'enseigner leur art, que ce soit de manière individuelle ou comme instructeurs au sein de la caste. Il n'existe qu'un seul seigneur maître par catégorie d'armes. Ce titre ne s'obtient que par le défi. Si un seigneur maître vaincu vient à mourir, celui qui doit lui succéder est désigné par un tournoi dans la Grande Arène ou par la reconnaissance unanime de ses pairs.

Les maîtres d'armes de Statut 4 constituent la masse des instructeurs. Cependant, il n'est pas nécessaire d'avoir atteint ce Statut pour enseigner. Un véritable maître d'armes aura le titre de maître tandis que ceux d'un Statut inférieur auront le titre d'instructeurs. Dans de nombreuses villes et communautés, en l'absence de seigneurs maîtres ou de maîtres instructeurs, les instructeurs des différents corps présents désignent parmi eux le responsable local.

Les personnalités

LE GRAND MAÎTRE
Feyd Kar est le Grand Maître actuel de la Caste des Combattants – et ce depuis plus de vingt

ans. Âgé d'une cinquantaine d'années, il fut maître des épées, puis maître instructeur du corps des guerriers, avant d'être appelé et désigné par Kroryn. C'est un homme droit qui incarne parfaitement les valeurs prônées par le Seigneur du Feu. En revanche, il se montre intransigent avec ses subalternes. On le dit obsédé par la lutte contre les assassins qui le narguent sur son propre territoire. Il aurait même échappé à plusieurs tentatives d'assassinat. Sa femme est Irma Santar, fille aînée d'une des familles les plus influentes d'Ankar.

OSTYR KEEN, L'ŒIL DE KRORYN

Ostyr est le personnage que rencontrera un jour ou l'autre tout individu voulant faire partie de la Caste des Combattants. On le surnomme l'Œil de Kroryn, car il a la réputation de lire dans le cœur des gens et de connaître leurs vraies motivations. Ostyr va d'école en école pour tester la valeur de chacun. Il peut lui arriver de découvrir des traîtres, mais aussi des cœurs tellement vaillants qu'il les prend sous son aile et les présente à Kroryn en personne. Son don n'est malheureusement pas infaillible. Maître des faux de guerre, c'est un homme droit et intègre, lié à Kroval, un très ancien Dragon du Feu.

LOFYR LE POÈTE

Lofyr est le barde personnel de Kroryn. C'est un vieil homme et certains disent qu'il serait âgé de plusieurs centaines d'années. Kroryn lui laisse une très grande liberté et il n'est pas rare de le croiser sur le territoire de Kar, dans les tavernes qu'il aime fréquenter, ou sur les routes, à la recherche d'aventures. Il a la réputation de pouvoir instaurer la paix et la tranquillité partout où il se trouve. Il peut se déplacer à la vitesse du vent et, si Kroryn a besoin de lui, il entend son appel où qu'il soit et franchit en très peu de temps d'incroyables distances pour le rejoindre. C'est un individu aimable, toujours prêt à rendre service et à raconter les histoires les plus incroyables.

NORIN SORDVAL

Ce gladiateur est une fiéffée crapule qui travaille pour tous les criminels de Kar – il a même servi les intérêts de partisans de Kalimsshar. C'est un individu jaloux, menteur et cruel, dont le talent de comédien est tel que personne ne l'a jamais soupçonné de la moindre malveillance. On raconte même qu'il aurait trompé la magie du Hall des Hauts Faits (voir plus loin) et qu'il s'y serait vanté d'exploits accomplis par d'autres – son art du mensonge est tel que ce sont les vrais héros qui ont été accusés d'avoir menti.

Quiconque a affaire aux milieux criminels dans le Royaume de Kar croise sa route un jour ou l'autre, sous le nom de Fisbur le Menteur.

LÉNA LONGUES-TRESSSES

Maîtresse d'armes proche de Simon Valir, Léna est une redoutable duelliste. Elle est en fait à la tête des troupes des Seigneurs Ardents infiltrées sur le territoire. Elle est liée à l'un des plus puissants Dragons du Feu, Brazyr, l'un des premiers fils de Kroryn – un monstre gigantesque qui mena la révolte contre son père il y a plusieurs millénaires. Léna ne recule devant rien pour atteindre ses objectifs. Elle passe son temps à tenter de séduire les hauts dignitaires de la Caste des Combattants. Sa principale fonction est de trouver parmi les élèves de la caste des recrues potentielles pour les Seigneurs Ardents.

LES MAÎTRES INSTRUCTEURS

LE MAÎTRE INSTRUCTEUR DES AVENTURIERS

Anna Lestrov est l'une des plus jeunes voyageuses à avoir atteint ce Statut. Âgée de 28 ans, elle se montre particulièrement douée dans sa profession. Son mari n'est autre qu'un des plus grands bardes de Szyl, Ken Lore, et leur union est considéré par beaucoup comme le symbole de l'alliance entre le Grand Dragon des Vents et celui du Feu. Anna voyage de moins en moins souvent, préférant rester à Ankar en compagnie de son mari et de ses trois enfants. Elle est liée depuis son plus jeune âge à Tyragorn, un jeune fils de Kroryn.

LE MAÎTRE INSTRUCTEUR DES GUERRIERS

Klauss Surval est un redoutable combattant résidant à Arkhel. Il a un passé trouble et certains affirment qu'il n'aurait pas toujours défendu les enseignements de Kroryn. Beaucoup l'accusent d'être un véritable tortionnaire, mais il n'en est rien – il est victime de ragots colportés par un marchand qui le hait, Jason Sertick. Ce dernier accuse Klauss d'avoir provoqué la mort de son fils au cours d'un entraînement ; ce fut un accident, et le maître instructeur en est effectivement le principal responsable. Il ne s'en est d'ailleurs jamais remis. Surval est le maître des masses d'armes. Il n'est lié à aucun dragon.

LE MAÎTRE INSTRUCTEUR DES DUELLISTES

Jeune et arrogant, Simon Valir est souvent rappelé à l'ordre par le Grand Maître de la caste. C'est un coureur de jupons et il se considère comme le meilleur bretteur qui ait jamais existé. Il passe plus de temps à chercher des adversaires à sa mesure qu'à assumer ses responsabilités. Il est

l'actuel maître des épées (Note : quand un maître dans une catégorie d'armes devient Grand Maître de la caste, c'est le seul cas où un autre peut revendiquer son titre sans avoir à le combattre). Simon a une grande faiblesse : les femmes. Cela lui attire souvent des ennuis avec des maris jaloux. Il en a d'ailleurs tué deux, secret qu'il cache soigneusement car cela lui vaudrait un renvoi immédiat de la caste. En effet, aucun des deux maris ne savait se battre.

LE MAÎTRE INSTRUCTEUR DES MERCENAIRES

Tylus Morg est un monstre de guerre de plus de deux mètres qui est le maître actuel des haches. À quarante ans, il a participé à tellement de batailles qu'il en a oublié la plupart. Chauve, borgne, couvert de cicatrices et ne souriant jamais, cet individu inspire la crainte. On le dit totalement dépourvu du moindre sentiment. Pourtant, c'est certainement le guerrier le plus noble de la caste. Il n'a jamais commis un seul acte contraire au code. Il vit à Maurore, en compagnie du Dragon de Feu Asskar.

LE MAÎTRE INSTRUCTEUR DES MAÎTRES D'ARMES

Filius Serln est un personnage charmant dont l'image publique est irréprochable. Il est passé maître dans deux arts martiaux différents (ce qui est presque unique dans les annales). Publiquement, il est le maître des lances mais, en secret, il est aussi le maître des dagues. Car Filius n'est autre que le chef du corps des assassins. Pourtant, c'est un individu assez droit qui fait appliquer un strict code de conduite, même – et surtout – chez les assassins. Il n'a jamais compris que ce métier soit dénigré par les autres membres de la caste. Il n'est associé à aucun dragon et réside à Ankar.

LE MAÎTRE INSTRUCTEUR DES STRATÈGES

Devon Styr, le maître stratège, est un individu taciturne. Il est l'un des rares humains à rencontrer régulièrement Kroryn, avec lequel il discute stratégie et tactique. Il est obsédé par la défense du territoire qu'il croit vulnérable aux invasions des Fatalistes et des Humanistes. Paranoïaque, il tente de convaincre le Dragon du Feu de renforcer la sécurité sur toutes ses terres, en transformant le Royaume de Kar en un véritable état policier. Il vit seul à Ankar et on ne lui connaît pas d'ami. Sa paranoïa est justifiée sur un point : beaucoup d'ennemis du royaume veulent sa mort car, en matière de stratégie, personne ne peut rivaliser avec lui.

LE MAÎTRE INSTRUCTEUR DES CHEVALIERS

Rarement un Dragon du Feu et un homme auront vécu dans une telle harmonie que le chevalier Vosgard et son dragon, Millyria. Le maître des mar-

teaux est un homme vaillant, incarnant à merveille les valeurs de Kroryn. Il est à la tête de la célèbre Confrérie du Cimier Rouge. On le dit sans peur et certainement un peu téméraire. Cela lui vaut d'être souvent la cible de pièges tendus par les Fatalistes mais, jusqu'à présent, il s'en est toujours bien sorti. Cependant, Vosgard dissimule un terrible secret. Il a été marié à une jeune femme qui, touchée par la corruption, est aujourd'hui devenue l'une des plus redoutables combattantes des armées de Kalimsshar. Vosgard passe son temps entre les trois forts des Crocs, consacrant toute son énergie au combat contre Kali.

LE MAÎTRE INSTRUCTEUR DES GLADIATEURS

Le maître des tridents, sans le savoir, a été corrompu par les Fatalistes. Au cours d'un affrontement, Kron Bréorne a été contaminé par une larve de corruption qui, pour l'instant, sommeille en lui. Cependant, il devient de plus en plus violent et a même failli achever un adversaire vaincu lors d'un combat dans la Grande Arène. Il est hanté par des cauchemars terrifiants, dont il n'ose pas parler, de peur d'être condamné à mort. Il réside à Maurore. Sa femme est morte de maladie et il s'occupe seul de ses trois garçons.

LE MAÎTRE INSTRUCTEUR DES PALADINS

Le maître des fléaux, Aldan le Preux, est l'un des grands héros de la Caste des Combattants. Vertueux, droit, honnête, persévérant et sans peur sont ses qualités principales. Il est la cible privilégiée des agents de la corruption de Kalimsshar mais, jusqu'à présent, aucun n'a réussi à le pousser à la faute. Il faut dire que son Dragon du Feu, Solstyr, veille sur lui et a reçu l'aide de Kroryn à plusieurs reprises. Aldan consacre sa vie au combat contre la perversion sous toute ses formes. Il est persuadé que tout individu corrompu peut être guéri et il cherchera toujours un moyen d'éviter la mort à ses adversaires.

LE MAÎTRE INSTRUCTEUR DES LUTTEURS

Ce géant de deux mètres trente est un personnage jovial d'une grande bonté. Il est l'actuel maître de la lutte. C'est une masse de muscles débonnaire qui ne ferait pas de mal à une mouche – du moment qu'on ne provoque pas sa colère, que l'on dit terrible. On raconte qu'il aurait tué un ours à mains nues. Il hait l'injustice et surtout ceux qui s'en rendent coupables. Il vit à Maurore, entouré de tellement de jeunes femmes qu'il provoque souvent la jalousie des autres hommes. Il fréquente la célèbre Taverne des Gladiateurs où, en compagnie de son ami Kron Bréorne, il raconte ses exploits devant un public médusé et béat d'admiration.

Feyd Kar, l'actuel Grand Maître de la caste, est un homme rude et froid, du moins en apparence. Adversaire redoutable, héros de nombreuses victoires, il est autant connu pour sa rage et sa fougue que pour sa grand sagesse, sa réserve et son sens inné de l'écoute et du dialogue. Déconcertant, Feyd surprend toujours ses interlocuteurs par son calme et sa modestie...

Les ordres

Le Mur des Héros

Sur la place centrale d'Ankar est érigé un mur d'obsidienne sur lequel sont gravés en lettres d'or les noms des plus grands héros de la Caste des Combattants. Pour la plupart des guerriers, c'est le plus grand honneur qu'on puisse leur faire. Il est cependant bien rare qu'un nom soit inscrit du vivant du héros, mais cela arrive quelquefois.

Le Hall des Hauts Faits

Il existe à Ankar, un bâtiment aux proportions cyclopéennes entièrement fait de marbre. Ce bâtiment accueille tous les membres de la caste, et même ceux des autres castes, qui veulent conter leurs exploits. Des érudits notent tout ce qui s'y dit et consignent les informations dans les sous-sols du hall. L'endroit est également fréquenté par de nombreux bardes et ménestrels qui viennent y puiser l'inspiration. Malheur à celui qui se vanterait à tort. On dit que les menteurs sont victimes d'une terrible malédiction s'ils évoquent dans ce hall de faux exploits ou les actes de bravoure d'un autre.

Au sein de chaque corps de la Caste des Combattants, il existe des ordres plus ou moins importants. Les ordres les plus prestigieux deviennent de véritables organismes indépendants, se développant parallèlement à la Caste des Combattants et dispensant leur propre enseignement. Ces ordres forment les troupes régulières du Royaume de Kar. Les plus importants sont décrits ci-dessous :

LES HÉRANTS

Les Hérants sont les messagers des Dragons de Feu – le Krosanty, le plus grand d'entre eux, est même l'émissaire personnel de Kroryn. Leur principale fonction est de colporter aux quatre coins du monde la parole du Dragon du Feu. Ils suivent un entraînement particulier qui mêle l'art du combat et la Magie du Feu. Il ont tous un Lien avec un dragon. Le Krosanty actuel se nomme Yves Sancsand. On dit qu'il a été sauvé par Kroryn en personne des griffes d'un Dragon des Ombres. Élevé par les dragons, personne mieux que lui ne comprend leur mentalité.

La milice de Kar

La milice dépend du corps des guerriers. Elle forme les soldats assurant la sécurité du territoire de Kar. La milice est dirigée par Isnoy Frisck, un individu peu recommandable et étroitement lié aux assassins et aux organisations illégales de Kar. La plupart des miliciens apprennent le maniement des lances. Seuls les officiers ont le droit de porter des épées.

La garde écarlate

La Garde Écarlate est un corps de fantassins d'élite qui apprennent à se battre tout en recevant l'enseignement des Mages de la Sphère du Feu. Cette troupe est installée à Ankar et ses baraquements jouxtent la Citadelle. Ces soldats gardent l'accès du Khurgal et de tous les lieux importants du royaume. Ce sont eux qui assurent la protection des hauts dignitaires. La garde est commandée directement par le Grand Maître de la Caste des Combattants, aidé en cela par le général Thar, un guerrier mage d'une grande puissance.

La Légion du Khurgal

Dépendant du corps des chevaliers, la Légion de Khurgal est composée d'unités de cavalerie lourde et de monteurs de dragons. Les baraquements de ces unités sont aménagés de l'autre côté du volcan de Khurgal. La légion est sous les ordres du Prince Shaveski, un redoutable cavalier chevauchant un très vieux Dragon de Feu nommé Segsyr.

La confrérie des maîtres

Cette confrérie regroupe tous ceux qui ont atteint le Statut de Maîtres d'Armes de n'importe quelle discipline (Statuts 4 et 5). En cas de troubles graves, ils se réunissent et forment une troupe d'élite particulièrement redoutable. Le quartier général de la Confrérie est établi dans la Citadelle.

La compagnie flamboyante

Formée de duellistes, d'aventuriers, de mercenaires et de bien d'autres corps de la caste, cette compagnie est présente sur tout le territoire de Kar. Ceux qui en font partie peuvent se rendre dans les tavernes appartenant à la Compagnie, présentes dans presque toutes les villes, où ils peuvent bénéficier de nombreux avantages. De plus, il est fréquent que plusieurs membres du groupe voyagent et combattent ensemble. Il existe une incroyable solidarité entre les membres de la Compagnie. On dit que si le Royaume de Kar était menacé, la Compagnie Flamboyante pourrait réunir 6 000 soldats aguerris en seulement quelques jours.

Les cavaliers du crépuscule

Ce groupe de stratèges, mercenaires et magiciens loue ses services à tous ceux qui peuvent en payer le prix (généralement assez élevé). Leur chef n'est ni un combattant, ni un mage, mais un individu excellent dans l'art de la diplomatie, Exer Quar. Aux yeux de certains, les Cavaliers sont un peu trop préoccupés par le profit. Mais comme ils sont une importante source de revenus pour Kar, on les laisse en paix.

Le cimier rouge

Autre groupement de chevaliers, la Confrérie du Cimier Rouge est réputée sur toutes les terres draconiques. Les exploits de ses membres sont innombrables et, contrairement aux Cavaliers du Crépuscule, le gain n'est pas leur principale motivation.

Les bardes de szyl

Les bardes de Szyl sont de plus en plus souvent associés aux membres de la Caste des Combattants. Les guerriers les plus impétueux ont recours à leurs services pour les aider à respecter les enseignements de Kroryn. Les bardes de Szyl ont été nommés amis du Royaume de Kar et il y aura toujours un combattant pour prendre leur défense en cas de problème.

Les seigneurs ardents

Il y a des lustres, certains Dragons de Feu se sont rebellés contre Kroryn. Pendant des millénaires, ils ont vécu isolés à l'autre bout du monde. Mais, depuis quelques siècles, ils sont revenus et ont créé le culte des Seigneurs Ardents, accueillant tous ceux qui rejettent les enseignements de Kroryn. Des Dragons du Feu y enseignent les aspects les plus destructeurs de la Magie du Feu, mais aussi l'art du combat sous toutes ses formes – et sans aucune retenue. Ils se moquent des notions de vertu, d'honneur et de respect. Pour eux, seul compte le carnage. Les Seigneurs Ardents sont les ennemis jurés des autres Dragons du Feu et de tous ceux qui appartiennent à la Caste des Combattants.

Les assassins

Il existe trois principaux courants d'assassins : Les Rédempteurs, qui s'appuient sur les enseignements de Kroryn et qui ne comprennent pas que leur profession ne soit pas reconnue. Ce sont les assassins les plus répandus dans le Royaume de Kar. Dirigés par Filius Serin, ils luttent contre tous les ennemis du royaume et pensent que l'assassinat peut être pratiqué avec honneur. Les Ombres, qui sont tombés sous l'emprise des serviteurs de Kalimsshar, sont certainement les pires assassins qui soient. Rien ne les arrête. Ils sont souvent dirigés par des Dragons de l'Ombre ou d'autres agents de Kalimsshar. La Confrérie du Sang de Glace est manipulée en secret par les Seigneurs Ardents. Ces assassins louent leurs services au plus offrant et ne manifestent aucune fidélité envers quiconque – ils privilégient même les actions contre les serviteurs de Kroryn. Il existe très peu d'assassins de cet acabit sur le territoire de Kar, les rédempteurs veillant à ce qu'ils ne prolifèrent pas.

Ceux qui brûlent

"Ceux qui brûlent" ne sont considérés, par la plupart des gens, que comme une légende, un conte pour enfants. Malheureusement, ils existent bien. Ils comptent parmi les meilleurs combattants qui aient jamais existé, mais ils se sont laissés consumer par leur rage. Ils ont libéré le feu intérieur qui sommeillait en eux et leurs corps sont parcourus de flammes ardentes. Ce sont des fous de guerre que rien n'arrête et qui ne vivent que pour le massacre. La chaleur des flammes les rend fous, sans pour autant les réduire en cendres. Ils sont généralement solitaires et se réfugient dans les profondeurs de la terre où la fraîcheur apaise leurs tourments.

pour le personnage

Les spécialisations

Un personnage peut développer une nouvelle Spécialisation chaque fois qu'il atteint un Statut supérieur, mais il ne peut posséder qu'une Spécialisation par groupe de Compétences, sauf si le Bénéfice de son Statut précise le contraire. Il n'est en aucun cas possible de se spécialiser deux fois dans la même Compétence.

Si aucun combattant ne ressemble à un autre, c'est parce que chaque citoyen de cette caste évolue, en fonction de ses envies, de ses talents et de ses rencontres, vers un idéal qui lui est propre. Ainsi, les nouvelles Compétences qui suivent, ainsi que les Privilèges et Optiques de carrière spécialisées, permettront aux personnages de se diversifier et de se rapprocher de la conception que s'en font leurs joueurs. Toutes les nouvelles données techniques sont accessibles aux membres de la Caste des Combattants. L'achat des Privilèges et le développement des Compétences obéit aux règles décrites dans *Prophecy*. Dans tous les cas, le meneur de jeu reste libre d'interdire certaines nouveautés aux personnages ou, à l'inverse, d'en modifier les caractéristiques.

nouvelles compétences

Les Compétences qui suivent sont réservées à la Caste des Combattants.

COMBAT MONTÉ (MOUVEMENT)

Permet de développer une technique de combat efficace à cheval ou à dos d'un type de créature particulier. Chaque fois que le personnage se bat dans ces conditions, il effectue tout d'abord un jet de Physique + Combat monté contre une Difficulté de 10. Pour chaque Niveau de Réussite obtenu, il peut lancer un dé d'Initiative supplémentaire ou diminuer de 5 la Difficulté d'une attaque effectuée dans le tour. Une réussite simple lui confère simplement un bonus de +2 sur son premier dé d'action. Il est possible de dépenser des points de Maîtrise sur ce jet mais, dans ce cas, le personnage ne peut en regagner aucun durant le tour – car il s'applique avant tout à maîtriser sa monture. Le niveau de cette Compétence ne peut en aucun

cas être supérieur à celui de la Compétence Équitation du personnage.

ENDURANCE (MOUVEMENT)

Permet au personnage de résister mieux et plus longtemps à un effort, une douleur ou un malaise, quelle qu'en soit la nature. Pour cela, il faut réussir un jet de Physique + Endurance contre une Difficulté fixée par la situation. Pour les malus liés aux blessures pendant 1 tour + 1 par Niveau de Réussite, la Difficulté est de 10 + 3 fois le malus de blessure le plus important. Pour prolonger un effort, un jet contre une Difficulté de 10 permet, pour chaque Niveau de Réussite, de poursuivre une action épuisante pendant 1 tour, 1 minute ou 1 heure, en fonction de l'effort (soutenir une herse se compte en tours ; nager en armure ou à contre-courant, en minutes ; et courir, en heures). À titre d'information, un personnage ne disposant pas de cette Compétence effectue le jet avec Physique + Résistance contre une Difficulté augmentée de 5, et ne peut obtenir aucun Niveau de Réussite. Dans le dernier cas, il ne peut donc prolonger l'effort que d'une seule unité de temps. Le niveau de cette Compétence ne peut en aucun cas être supérieur à celui de la Résistance ou de la Volonté du personnage (la plus élevée des deux).

RÉPARATION (TECHNIQUE)

Permet au personnage d'effectuer des réparations rapides, mais efficaces, sur n'importe quelle arme ou armure, ainsi que sur le matériel d'équipement d'un cheval – s'il possède la Compétence Équitation. Il faut pour cela réussir un jet de Manuel + Réparation contre une Difficulté de 10 à la base, augmentée par le degré d'usure de l'objet – son pourcentage de perte, en rapport avec les dommages subis. La Difficulté est augmentée de 5 si l'objet est détruit au quart, de 10 pour la moitié et de 15 pour les trois-quarts. Un objet entière-

ment détruit ne peut être concerné par cette Compétence. Si le jet est réussi, l'objet récupère un quart de sa fraîcheur pour chaque Niveau de Réussite obtenu – pour les armures, un quart de leur indice de protection. Les objets simples sont bien sûr réparés entièrement.

TORTURE (MOUVEMENT)

Permet au personnage d'utiliser de la force – et de la faiblesse – de sa victime pour soutirer des informations. Le jet s'effectue avec Physique + Torture contre une Difficulté égale à 5 + Volonté + Résistance de la victime. Cette Difficulté peut être réduite de 5, voire de 10, si le personnage utilise des instruments ou des armes appropriées, ou s'il est particulièrement impressionnant – un guerrier fataliste couvert de cicatrices, par exemple, ou un simple combattant accompagné d'un dragon. À titre d'exemple, le personnage peut obtenir une information par Niveau de Réussite, mais la plupart des victimes ainsi torturées préfèrent généralement tout avouer... Il va sans dire que de telles pratiques s'accompagnent d'un gain immédiat de Cercles de Fatalité.

nouveaux privilèges

Les Privilèges qui suivent sont réservés à la Caste des Combattants.

ANTICIPATION (5)

Permet au personnage, au début de chaque tour, d'évaluer la rapidité d'action d'un de ses adversaires directs – c'est-à-dire un adversaire contre lequel il est personnellement engagé en combat. Pour cela, le personnage effectue un jet de Mental + Perception + niveau de Statut contre une Difficulté de 10. Pour chaque Niveau de Réussite obtenu, il peut exiger du meneur de jeu qu'il lui communique le rang d'action d'un dé d'Initiative de son adversaire, incluant les bonus éventuels dont celui-ci bénéficie. Par Niveau de Réussite, le personnage sait donc exactement à quel rang son adversaire peut porter une action. Il est impossible d'utiliser ce Privilège pour deux adversaires différents au début du même tour.

CONVICTION SUPÉRIEURE (5)

Permet au personnage d'être tellement habitué aux horreurs de la guerre qu'il ne gagne plus aucun Cercle de Fatalité lorsqu'il conserve ce dé. Cependant, s'il commet une action particulièrement vicieuse, ou susceptible de lui faire gagner des Cercles, il les gagne tout de même. Un personnage qui possède ce Privilège ne peut jamais dépasser 1 en Tendances Homme, mais il

est possible d'y renoncer à tout moment, pour peu que la Tendances Fatalité du personnage ne soit pas supérieure de 2.

RÉCUPÉRATION (6)

Permet au personnage, après une nuit de sommeil, d'effacer toutes ses Égratignures, une Blessure Légère ou une Blessure Grave, au choix. De plus, sur lui, tous les jets de Médecine et de Premiers soins voient leur Difficulté réduite de 5.

SOMMEIL LÉGER (3)

Permet au personnage de ne jamais dormir que d'un œil et de voir la Difficulté de tous ses jets de Perception, de Réaction et d'Initiative diminuée de 5, lorsqu'il est question de se réveiller. Passé le premier tour de surprise, le personnage se réveille quoi qu'il arrive, même si ses jets sont ratés, du moment que quelque chose d'inhabituel se passe dans son rayon de sécurité. On estime par exemple qu'un rayon de 50 mètres autour du feu de camp correspond au périmètre de sécurité de tout bon aventurier.

optiques de carrière

Les profils qui suivent n'ont rien de contraignant et ne correspondent qu'aux voies, aux carrières que suivent certains combattants. N'importe quel membre de la caste peut décider d'en suivre une, du moment qu'il a atteint le Statut de Spadassin ou qu'il s'apprête à l'obtenir. En effet, ces carrières constituant une optique d'évolution pour le personnage, il est indispensable que celui-ci possède certaines bases avant de s'éloigner quelque peu des enseignements fondamentaux de la caste. Pour s'engager dans un de ces profils, le personnage doit juste remplir les conditions précisées et passer l'épreuve d'entrée – résumée sommairement avec la description de chaque carrière. Ensuite, tout en conservant les Bénéfices et Techniques correspondant à son Statut de combattant, il développe naturellement un nouveau Bénéfice propre à sa carrière.

Les corps de métiers qui suivent ne sont pas limitatifs – le meneur de jeu reste libre d'en créer de nouveaux en s'inspirant de ce modèle. Ils sont décrits de la façon suivante :

Devise : une simple phrase suffit souvent à résumer l'idéal d'un personnage...

Motivations : l'idéal du personnage détermine son comportement, ses ambitions et ce qu'il privilégie par-dessus tout. Plus il se rap-

Il est possible de choisir une carrière dès le deuxième Statut, ce qui n'empêche pas un personnage plus expérimenté de se tourner également vers l'une de ces Optiques. Dans ce cas, tous les minima requis sont augmentés de 1 par Statut supplémentaire à partir du deuxième.

Changer de carrière

Lorsqu'un personnage décide de changer de carrière, il conserve son Statut de combattant, ainsi que les Bénéfices et Techniques qui en découlent, mais perd l'usage des Bénéfices spécifiques à sa carrière – conséquence de l'arrêt de leur pratique et du changement d'Optique du personnage. Il lui est ensuite possible de choisir une nouvelle voie, mais le coût de toutes les Compétences spécifiques à cette nouvelle carrière sera doublé. Par exemple, un mercenaire repentant souhaitant devenir duelliste devra, en s'engageant dans cette voie, dépenser deux fois plus de points s'il veut développer Armes tranchantes – Compétence correspondant à l'arme qu'il a choisie. De plus, tous les Privilèges de caste voient leur coût augmenté de 2.

proche de cet idéal, plus il a de chances de progresser. Plus il s'en écarte, plus son évolution sera difficile.

Interdit : certaines carrières imposent au personnage un code de conduite et de comportement qu'un nouvel Interdit vient résumer. S'il le brise, il en subira les conséquences.

Requiert : pour endosser une carrière spécialisée, le personnage doit posséder un certain nombre de connaissances, qui se traduisent par des valeurs de Compétences, de Tendances, etc. Si le personnage, une fois la carrière endossée, fait défaut à ces restrictions, il ne perd aucun avantage mais ne peut espérer atteindre le Statut supérieur tant qu'il ne répond pas aux conditions.

Spécialisation : chacune des carrières définit une Compétence qui, si elle ne l'est pas déjà, doit être développée comme une Spécialisation par le personnage. Dans tous les cas, que le personnage l'ait déjà développée ou non, le coût de progression sera doublé dès l'entrée dans cette voie.

Bénéfice : chaque carrière procure au personnage un nouveau Bénéfice qui, au lieu de changer avec le Statut, se contente d'augmenter. Ainsi, le personnage conserve le même Bénéfice tout au long de sa carrière. Ce Bénéfice est cumulatif avec ceux de la caste.

L'AVENTURIER

Devise : "Va où le vent porte ton bras."

Motivations : Découverte, danger et imprévu.

Interdit : Aucun.

Requiert : Chance à 5, aucune Tendance supérieure à 2.

Spécialisation : Au moment où il choisit cette carrière, le personnage doit développer une nouvelle Spécialisation qui ne soit pas une Compétence Physique.

Bénéfice : Forger l'expérience.

À la fin de chaque aventure, le personnage gagne un nombre de Points d'Expérience supplémentaires, égal au niveau de son Statut.

LE GUERRIER

Devise : "C'est dans l'action que se découvre la valeur."

Motivations : Maîtrise, victoire et bravoure.

Interdit : "Tu ne feras preuve d'aucune lâcheté."

Requiert : Une Compétence de combat à 7, Maîtrise à 5.

Spécialisation : Une Compétence de Mouvement. **Bénéfice :** L'engagement du combat.

Une fois par tour de combat, le personnage peut ajouter le niveau de son Statut à la valeur de l'un de ses dés d'Initiative. L'utilisation de ce Béné-

fice doit être annoncée avant l'annonce des valeurs adverses et le personnage ne peut effectuer aucune action de défense grâce à ce dé.

LE DUELLISTE

Devise : "Accepte chaque défi, honore chaque adversaire."

Motivations : Perfection, noblesse et dépassement de soi.

Interdit : "Tu honoreras chaque adversaire."

Requiert : Une seule Spécialisation d'Arme, à 7 minimum, Maîtrise à 5.

Spécialisation : Une Compétence de Combat permettant le duel – épées, corps à corps, lancer, armes de distance, etc.

Bénéfice : L'instant de vérité.

Lors du premier tour de combat, si le personnage est seul face à son adversaire, il peut dépenser des points de Maîtrise pour augmenter la valeur de l'un de ses dés d'Initiative APRÈS les avoir lancés. Le personnage ne peut dépenser plus de points de Maîtrise que le niveau de son Statut + 2.

LE MERCENAIRE

Devise : "La compétence se vend au juste prix de chaque cause."

Motivations : Honneur et loyauté.

Interdit : "Tu ne trahiras point."

Requiert : Trois Compétences de Combat supérieures à 5, aucune Tendance supérieure à 3.

Spécialisation : Une Compétence de Mouvement.

Bénéfice : Une cause, un bras.

Chaque matin, le personnage doit choisir l'une des trois Tendances pour guider son bras durant la journée. Ensuite, chaque fois qu'il fera appel aux Tendances et qu'il conservera le dé correspondant, il pourra ajouter le niveau de son Statut au résultat du dé – mais il gagnera également 2 Cercles de Tendance.

Ce Bénéfice ne permet pas d'obtenir une réussite critique en atteignant 10 ou plus.

LE MAÎTRE D'ARMES

Devise : "Le savoir se transmet dans l'honneur et la perfection."

Motivations : Tradition, maîtrise et partage.

Interdit : "Tu ne manieras d'autre arme que la tienne."

Requiert : Une Compétence de Combat à 8 minimum, Manuel à 4, Maîtrise à 5.

Spécialisation : Le maître d'armes ne peut posséder qu'une seule Spécialisation, qui doit être une Compétence d'Arme.

Bénéfice : La perfection ne retient qu'un nom.

Chaque fois qu'il affronte un adversaire maniant l'arme dans laquelle il s'est spécialisée, et qu'il

combat avec cette même arme, le personnage gagne un bonus à tous ses jets de combat égal au niveau de son Statut.

LE STRATÈGE

Devise : "Un simple mot peut conduire cent mille hommes à la mort, ou à la victoire."

Motivations : Respect et justesse.

Interdit : "Tu respecteras l'adversaire valeureux."

Requiert : Stratégie à 7, Mental à 4, Maîtrise à 5.

Spécialisation : Stratégie ou Commandement.

Bénéfice : La voie d'une armée.

Avant le premier tour de chaque combat, le personnage peut effectuer un jet de Mental + Stratégie contre une Difficulté de 5 pour conférer un bonus, égal au nombre de Niveaux de Réussite + 1, à un nombre de compagnons égal au niveau de son Statut. Ce bonus peut être utilisé pour augmenter n'importe quel jet d'attaque ou d'Initiative durant le tour. S'il n'est pas utilisé, il disparaît, mais le personnage peut effectuer ce jet au début de chaque tour – s'il choisit de n'effectuer aucune autre action. Le personnage doit être à portée de voix et de vue de ses compagnons pour utiliser ce Bénéfice. S'il est attaqué, la Difficulté de tous ses jets de défense est augmentée de 5.

LE CHEVALIER

Devise : "Que mon cœur soit le maître de mes enseignements."

Motivations : Honneur et accomplissement.

Interdit : "Tu feras honneur à ta caste."

Requiert : Tendance Dragon ou Homme à 3, Fatalité à 0.

Spécialisation : Aucune.

Bénéfice : Le cœur pur.

Une fois par jour, le personnage peut soigner de ses mains un nombre de Blessures égal au niveau de son Statut – et ce, quel que soit le type de Blessures. Cependant, pour chaque Blessure Grave qu'il soigne ainsi, il subit automatiquement une Égratignure ; et pour chaque Blessure Fatale, une Blessure Légère.

De plus, pour chaque point de Tendance Fatalité que possède le bénéficiaire de ces soins, le personnage subit automatiquement une Blessure supplémentaire, en commençant par les Égratignures.

LE GLADIATEUR

Devise : "Le noble art du combat se transmet dans le spectacle que nous offrons chaque jour."

Motivations : Respect et maîtrise.

Interdit : "Tu respecteras l'adversaire valeureux."

Requiert : Force et Coordination à 6, deux Compétences de Combat à 6.

Spécialisation : Une Compétence d'Arme ou de Corps à corps – le personnage ne peut désormais plus utiliser aucune Compétence d'Arme de distance, excepté le filet.

Bénéfice : L'art du combat.

Chaque fois qu'il atteint un Statut supérieur, le personnage peut choisir une attaque particulière, de corps à corps ou de combat armé, comme l'une de ses spécialités. Il gagnera automatiquement un bonus de +2 à tous ses jets d'attaque lorsqu'il utilisera l'un de ces coups spéciaux. En choisissant cette carrière, le personnage débute avec un nombre de spécialités égal au niveau de son Statut. Une fois les spécialités choisies, il est impossible d'en changer.

LE PALADIN

Devise : "À chaque homme son destin, à chaque vie sa quête."

Motivations : Loyauté et bravoure.

Interdit : "Tu protégeras la vie."

Requiert : Fatalité à 0, pas de Lien.

Spécialisation : Maîtrise – le personnage ne peut plus utiliser ou regagner de points de Chance, ni augmenter le niveau de cet Attribut.

Bénéfice : Nulle place au doute.

Lorsqu'il affronte un adversaire possédant des points de Tendance Fatalité, le personnage peut choisir de gagner un bonus à tous ses jets d'attaque ou d'infliger un malus à tous les jets de défense de son adversaire. Ce bonus est égal au niveau de son Statut + la valeur de la Tendance Fatalité de son adversaire. Le personnage doit choisir la façon dont il utilise ce Bénéfice au début du premier tour de combat et ne peut plus changer ensuite, tant qu'il s'agit du même adversaire.

LE LUTTEUR

Devise : "L'arme n'est qu'un artifice."

Motivations : Tradition.

Interdit : "Tu n'useras pas d'artifice."

Requiert : Force à 7, Physique à 5, Corps à corps à 7.

Spécialisation : Lutte (Corps à corps).

Bénéfice : De chair et d'os.

Lorsqu'il se bat au corps à corps, le personnage peut relancer un nombre de dés de dommages égal au niveau de son Statut. Un même dé peut être relancé plusieurs fois, mais ce Bénéfice ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour de combat.

LA SPHÈRE DU FEU

"Le feu marche
avec moi."

– Proverbe
des Duellistes
avant le combat

Les rapports qu'entretiennent les fidèles de Kroryn avec la magie sont assez complexes. En effet, tout comme les serviteurs de Kezryr, ils semblent avoir plus de mal que la plupart des sorciers à obtenir un effet magique – et quand ils y parviennent, leur magie est puissante, mais trop fugace. Pleine de fureur, elle ne permet que très rarement de créer et semble préférer l'action – sinon la destruction – à la construction. Tout comme les feux d'artifice générés par certains magiciens troubadours, la magie de Kroryn est aussi intense qu'éphémère.

Beaucoup de mages manipulant les autres Sphères se méfient des suivants de Kroryn. Lunatiques et imprévisibles, ils ont la réputation d'être incontrôlables, parfois cruels et souvent trop indépendants pour agir dans la concertation. On murmure que leurs écoles sont souvent gérées par des maîtres tortionnaires et sadiques, et que la promotion interne se fait en tuant son supérieur. De plus, ils ne respectent pas les interdits de leur caste. Il est très rare qu'un mage de Nanya aide un serviteur de Kroryn à lancer un sort – les mages des deux écoles s'évitent, par tradition semble-t-il, mais seuls les Grands Dragons savent pourquoi.

histoire de la magie du feu

Quand Nanya apparut devant ses frères et sœurs, Kroryn se gorgea de magie et s'envola dans les airs, suivi d'une langue de feu. La légende veut que les comètes ne soient que le reflet de la folie qui s'empara du Grand Dragon. La chaleur fut telle que tous les dragons présents durent se protéger pour ne pas être brûlés vifs. Les mages de Kroryn voient en cet épisode la preuve de la supériorité de leur maître. Ils n'ont cure de la suite de l'histoire. Nanya attendit que le Dragon, épuisé par ses

nouveaux tours, s'endorme pour se glisser dans ses rêves et le défier de recommencer son exploit – ce que Kroryn fit pendant tout son rêve. À son réveil, fatigué de ses efforts oniriques, il ne put causer de nouveau dommage. Ainsi, selon la légende, quand Kroryn abuse de sa puissance, il est rare que son sommeil ne soit pas agité. Le Dragon sait très bien que Nanya est responsable de son épuisement mais, étrangement, il ne lui en tient pas rigueur. En fait, il serait même plus juste de dire qu'il ne s'en soucie pas.

Ce mépris pour la gardienne de la magie et des rêves se retrouve souvent dans le comportement des adeptes de Kroryn. Quand les Immortels devinrent hommes, puis quand les hommes devinrent mages, les protégés du feu acceptèrent le savoir de Nanya et s'en firent sans la remercier. La magie de Kroryn s'est toujours voulue indépendante et rebelle, et personne ne s'étonna de voir les mages rejeter les interdits de leur caste. En fait, sitôt les premiers sortilèges enflammés lancés, les mages furent pris d'effroyables cauchemars. Ainsi devaient-ils payer le prix de la liberté. De plus, si leurs sorts étaient puissants et terrifiants, ils s'aperçurent bien vite que leur magie était aussi éphémère que destructrice. Suivant les conseils de Kroryn, les mages flamboyants se réunirent en écoles pour apprendre à leurs élèves à endurer le prix de leur puissance démesurée. Les Foyers étaient nés. Si l'apprentissage y est si dur, c'est qu'il faut habituer l'élève à des souffrances pires que les blessures et les tortures les plus terribles. Un élève sur trois en garde des séquelles (voir "Les Mages du Feu").

Aujourd'hui, ce n'est pas un hasard si l'on dit qu'un bon mage de Kroryn est un mage qui n'a pas peur de s'endormir.

C'est lors des premières guerres entre hommes que ces magiciens firent démonstration de leur

puissance. Jamais on n'avait vu avant eux des lanceurs de sorts en première ligne. Jamais on n'avait vu de puissants guerriers utiliser la magie avec autant d'efficacité. Tous les magiciens le reconnaissent : c'est des Foyers que sont sortis les sorts de Magie Instinctive les plus communs, mais aussi les plus violents. Rapidement, des sorciers d'élite se détachèrent du lot. On les baptisa les Duellistes, mages parmi les mages de Kroryn. Même maintenant, l'Anneau – le conseil dirigé par l'Incandescent – compte deux Duellistes. Ils sont l'image de la puissance de leur maître en matière de magie et même les plus grands combattants les traitent avec respect.

Les écoles de magie

De tous les types de magie, c'est la Magie Instinctive qui a le plus de succès auprès des Mages du Feu. En effet, elle correspond parfaitement à l'esprit et aux limitations de ces jeteurs de sorts : vindicative et rapide. L'art de l'invocation n'est reconnu que pour avoir recours à des éléments naturels ou, plus rarement, à des créatures titanesques. En revanche, il n'existe qu'une école de Sorcellerie du Feu. Et si les autres académies sont réputées pour leur dureté, en comparaison à cette dernière, elles font figure de paradis.

À l'instar des sorciers sortis des écoles de Brorne ou de Kezryr, les adeptes de Kroryn se réclament et revendiquent leur appartenance à une académie. Les épreuves qu'ils y subissent forgent une véritable solidarité que même les soldats sortant des écoles de guerre respectent. Insulter une école, c'est se faire un ennemi à vie – ou plusieurs, si la chose se sait. Mais il existe une certaine compétition entre les académies, qui tourne parfois au tragique. Les affrontements entre élèves sont homériques et des légendes sont nées de ces rivalités.

La vie d'un mage de Kroryn est souvent courte, intense et mouvementée. Beaucoup de ces hommes et femmes sont rapidement consumés par la flamme qu'ils manipulent. Du coup, la hiérarchie dans leur caste n'est pas aussi rigide que pour n'importe quel autre Dragon. On est loin de l'aspect figé, bureaucratique et froid des troupes de Brorne. L'ascension sociale se fait par des actes de bravoure, des hauts actes héroïques, ou la mort d'un supérieur direct. Contrairement aux rumeurs, les mages de Kroryn ne s'entre-tuent pas pour prendre le pouvoir. Leur courte durée de vie suffit à accélérer la promotion interne.



Personne n'attribue vraiment les grades et les niveaux hors des écoles. Ainsi, un magicien étant resté loin du monde pendant des années devra faire ses preuves pour se faire respecter par ses pairs. Chaque Statut, même s'il suit les règles des castes (voir page 106 de *Prophecy*), est particulier pour sa Sphère.

L'apprenti est typiquement le magicien qui porte encore les stigmates et la tenue de son Foyer d'origine. Ses supérieurs le surnomment Feu-follet mais, venant de n'importe qui d'autre, c'est la pire des insultes. Le véritable titre est tout simplement Flamme. En plus des obligations inhérentes à son niveau, il doit posséder la Sphère du Feu à 4 au moins.

L'initié est le statut transitoire le plus ingrat à vivre pour un mage. En effet, l'initié n'est pas encore reconnu pas ses pairs et n'obtient le plus souvent que des missions de mercenariat ou de surveillance. Entre eux, les initiés se surnomment les Ardeurs. En plus des obligations inhérentes à son niveau, il doit posséder la Sphère du Feu à 5 au moins.

Le Mage, lui, commence à avoir un nom. Il ne propose plus ses services : on vient le solliciter. Dans une bataille, il dirige souvent une petite troupe – des mages que l'on appelle les Brasiers, mais qui demandent souvent à être appelés Maîtres. Un tiers des Magiciens du Feu n'atteint jamais le statut de Mage. En plus des obligations inhérentes à son niveau, il doit posséder la Sphère du Feu à 6 au moins.

Le Grand Mage (ou Archi Mage) est un Statut très important. En effet, quand un sorcier devient Grand Mage, il quitte généralement la vie active pour diriger une école de magie, une armée ou une institution militaire. Les Grands Mages errants sont donc les Sorciers du Feu les plus puissants à parcourir les routes de Kor. C'est parmi eux que l'on trouve les fameux Duellistes, à la fois guerriers et magiciens. Pour devenir Duelliste, il faut remplir des conditions bien précises

"La flamme qui
devient brasier se fait
victime du temps.
Car plus elle se
consume, moins elle
perdure."

– Kroryn

(voir "Les Privilèges de caste"). En général, les Grands Mages sont considérés comme des héros dans leur région, sinon dans leur pays. Ils n'ont pas de titre particulier, si ce n'est celui de Maître. En plus des obligations inhérentes à leur niveau, ils doivent posséder la Sphère du Feu à 8 au moins.

L'Incandescent est le seul Grand Maître de la Sphère du Feu. Il est coopté par les Grands Mages de l'Anneau, le concile des mages les plus puissants. L'Incandescent actuel se nomme Alde Baran - voir sa description plus loin. Il faut savoir que si ce Grand Maître est puissant et entendu, cela ne veut pas dire qu'il soit toujours vainqueur et écouté. Au contraire, les autres Grands Maîtres restent le plus souvent sourds à ses colères et à ses ordres - notamment le serviteur de Kezyr. Un personnage joueur ne pourra pas devenir Incandescent - à moins de rendre sa feuille au meneur de jeu...

Les Académies des foudres

Ces académies sont les plus nombreuses et les plus demandées des écoles du Royaume de Kar, le pays de Kroryn. On en trouve trois à Ankar, comptant chacune trois cents élèves et professeurs. La règle veut que les académies soient assez éloignées les unes des autres, et généralement proches des portes des villes. Respectivement, il s'agit de ne pas encourager les affrontements entre élèves et avoir une force de frappe prête à agir en cas de problème.

Le siège de l'Incandescent se trouve à Kendyr, au pied d'Ankar, dans la cité des Mages du Feu. À la tête de la plus prestigieuse école de magie instinctive, Alde, ancien Duelliste, prend encore quelques élèves qui lui semblent le mériter - il n'est pas impossible pour un personnage de suivre un perfectionnement sous sa coupe. C'est la seule école qui n'accepte que des Initiés, des Ardents, ou bien les meilleurs élèves des autres académies.

À Arkhel, il n'y a qu'une seule école de Magie Instinctive. Elle s'est ouvertement spécialisée dans la formation des soldats de métier qui désirent apprendre quelques petits sortilèges de combat sans pour autant devenir des mages. Sous l'égide de Sann Thério, un ancien mercenaire, elle est réputée pour son excellence et surtout pour son ouverture aux adeptes des autres Dragons. La formation est payante, mais le coût varie en fonction des sortilèges enseignés.

Dans le reste du Royaume de Kor, on trouve quelques écoles mineures qui sont le plus sou-

vent des annexes des grandes académies de Kar. Trois cités sont cependant totalement dépourvues d'écoles de ce type : Nadjar, Dungalard et Onyr.

L'architecture est sensiblement la même d'une école à l'autre : une série d'anneaux gagnant un étage par circonférence et formant ainsi un cône tronqué dont le sommet est réservé aux Maîtres. Chaque cercle est composé de salles de cours, de nombreuses salles d'entraînement, dont les murs sont renforcés pour éviter les accidents, et surtout de cellules servant de chambres individuelles - il y a en effet trop de risques à faire dormir ensemble des mages hurlant dans leur sommeil et se réveillant en sursaut, prêts à déclencher un effet magique pour se défendre contre un danger qui n'existe que dans leur esprit.

Le toit plat de chaque école est destiné à accueillir les dragons.

Les portes de Kroryn

Ainsi sont appelées les trois académies de Magie Invocatoire existant dans tout l'univers de Kor. La première se trouve à Kendyr. Dirigée par Dame Abiata, elle est spécialisée dans l'ouverture de Portails donnant sur les volcans et autre rivières de lave. Cette école ne se trouve pas dans les murs de la ville, mais à près de deux kilomètres. Chose rare, elle accueille quelques adeptes de Kezyr qui, pour leur artisanat, peuvent avoir besoin d'ouvrir des portes sur de tels endroits. Les services de l'école sont payants.

La seconde académie se trouve à Ankar même, bien que seul son siège administratif soit connu de tous - la véritable école étant cachée dans les contreforts du volcan. Sa spécialisation, la foudre, en fait un endroit particulièrement dangereux. Tous les objets en métal y sont formellement interdits et quiconque veut y entrer doit laisser armes, armures et bijoux dans la barbacane qui protège l'accès à l'école. Des vêtements très légers sont fournis aux visiteurs, pour qu'ils puissent les retirer facilement s'ils prennent feu, et la coupe courte ou le crâne rasé sont fortement conseillés - l'électricité statique y est telle que les cheveux se dressent en étoile lors des expériences.

La dernière école se trouve à Maurore, la cité des gladiateurs. Les invocateurs qui en sortent doivent garder le silence sur ce qu'ils y ont vécu, mais l'on sait que la spécialité de l'académie, dirigée par maître Lââd, est d'invoquer les

Le souffle de l'explosion frappa Nânlak de plein fouet. La terre semblait s'être dérobée sous ses pieds et une force d'une prodigieuse violence l'avait soulevé de terre pour l'envoyer contre le torchis noirci du mur de l'auberge calcinée.

"- Tu as senti cette force ? s'étonna Eldinn, qui venait d'apparaître sur le pas de la porte". Nânlak ne répondit pas, de peur d'être insultant envers une magicienne bien plus puissante que lui. Son regard chargé de colère parlait pour lui. Elle tendit la main pour l'aider à se relever, mais il ignora le geste et s'appuya contre une poutre couverte de suie pour se remettre sur ses pieds. L'écho de la détonation bourdonnait encore dans ses oreilles et ses genoux, mus par une vie propre, s'entrechoquaient encore. Il avisa sa compagne de voyage et remarqua que sa tenue blanche était restée intacte depuis qu'ils avaient passé les portes de cette bourgade carbonisée. Eldinn était âgée d'une trentaine d'années, mais elle avait le regard profond d'une femme ayant vécu. Ses vêtements amples ne la mettaient pas en valeur. Pour l'avoir vue au bain, Nânlak savait que sa compagne de voyage était plutôt belle, très musclée et totalement dénuée d'intérêt pour le sexe fort. Nânlak l'aimait plus qu'il ne le laissait paraître et, même s'il avait des a priori quant à l'école d'où sortait Eldinn, il devait admettre que cette adepte d'Heyra avait un sacré talent. Lui-même avait appris l'art de l'invocation au sein d'un dôme de Brorne et se vantait souvent de pouvoir déplacer les montagnes.

"- Attention ! hurla-t-il en levant son bras droit, prenant une posture de protection".

La flamme lécha le bouclier minéral qu'il avait dressé devant Eldinn et lui. C'est à cet instant qu'ils apparurent au coin d'une maison en ruine. Glabre, le premier, devait mesurer dans les deux mètres et rabattit d'un geste ample les pans de sa cape. Il avait un crâne parfaitement lisse et s'appuyait sur une cane ornée d'un dragon entouré d'une flamme. Il aperçut du coin de l'œil les deux magiciens mais son attention fut aussitôt accaparée par la venue de son adversaire. La femme, qui s'approchait en flottant dans les airs, faisait voler sa robe noire en corolle. Elle leva un doigt et chuchota quelques mots, faisant apparaître une colonne de feu à l'endroit où se trouvait le mage de Kroryn. La chaleur fut telle que, cette fois, ce fut Eldinn qui dut user de la magie pour se protéger. Nânlak grimâça, en voyant qu'il était recouvert d'un baume gras et puant mais complètement ignifugé. La magie d'Heyra le révoltait parfois mais il lui devait la vie.

Quand il leva les yeux, il sursauta. Les deux mages de Kroryn se tenaient devant eux, souriants, encore fumants.

"- Que pouvons-nous pour vous ? crépita la voix de la femme, toujours à quelques centimètres du sol.

- Nous cherchons des Duellistes, c'est-à-dire vous, haleta Eldinn, épuisée par le sort qu'elle venait de lancer.

L'homme s'approcha encore un peu et la toisa.

- Pourquoi ? demanda-t-il sèchement.

- Nous venons à vous en paix, expliqua froidement Eldinn, reprenant des forces. Votre puissance est requise aux portes de la cité de Griff où déjà six des vôtres combattent une horde ténébreuse.

La femme pencha sa tête sur le côté pour signifier son étonnement.

- Six Duellistes, dis-tu ? Mais combien sont-ils en face ? Cent ? Deux cents ?

- Non, madame. Expliqua Nânlak gravement. Ils ne sont que dix, mais leur puissance est terrible. Quand nous avons quitté Griff pour partir à votre recherche, les vôtres étaient déjà bien mal en point.

- Impossible ! souffla le mage pour lui-même. Qui peut avoir assez de puissance pour menacer six Duellistes ?

- Dix dragons monseigneur. Dix dragons.

- Dragons, dieux ou démons, personne n'a le droit de nous défier de la sorte ! écuma le Duelliste en serrant les poings. Par Kroryn, si nous arrivons trop tard, je jure de venger mes frères et mes sœurs au centuple !

Ainsi, Nânlak et Eldinn furent-ils les témoins des terribles événements qui s'achevèrent par l'incendie partiel de la ville de Griff.

Effrits, des esprits du feu qui servent Kroryn. Chacune de ces créatures a une fonction particulière et une puissance définie – voir “Les sortilèges”. Il n’est pas rare de voir un élève de cette école venir défier un champion dans l’arène, armé de sa seule magie.

L'école de sorcellerie

Il n'existe qu'une seule et unique académie de Kroryn dédiée à la Sorcellerie, mais elle compte tout de même quatre cents élèves et professeurs. En effet, la Magie du Feu n'étant pas faite pour perdurer, des sortilèges tels que *Lame ardente* et autre pièges lumineux ont d'ores et déjà coûté la vie à de nombreux mages. Le prix psychologique à payer était trop fort pour eux. Cela explique que très peu de mages désirent se lancer dans cette voie.

Ce n'est pas un homme, mais un dragon, qui dirige cette école, située à Kendyr. Son accès est strictement limité aux élèves et aux professeurs et tous les locaux ont été creusés sous la ville. Le directeur, Naas-Toäl, est un des plus anciens fils de Kroryn, à qui il fait office de conseiller personnel. Tout postulant doit d'abord avoir un entretien privé et secret avec lui, et deux personnes sur dix n'en reviennent pas – prises de folie ou mortes d'un arrêt cardiaque. On dit que c'est à lui que l'on doit le soleil couchant éternel de la ville. Tout comme dans les écoles de Magie Instinctive, des petites cellules abritent les élèves, mais les

Naas-Toäl

Si ce dragon dirige la moins puissante de toutes les écoles du Feu, il n'en est pas moins la discrète incarnation, sinon le symbole, de la magie de Kroryn. Il est la preuve vivante que l'on peut vivre longtemps en utilisant la Sphère du Feu et la Sorcellerie. Cependant, depuis de nombreuses années, les mages soupçonnent Naas-Toäl d'avoir perdu la raison. L'affaire remonte à l'époque où une série de crimes affreux a ensablanté l'histoire d'Ankar. Hommes, femmes et enfants étaient retrouvés, horriblement mutilés, à tel point qu'une équipe d'Inquisiteurs fut dépêchée sur place pour découvrir l'origine des atrocités – considérées alors comme l'œuvre d'un serviteur de Kalimsshar, à n'en pas douter. L'équipe fut décimée en une nuit. Kroryn fit alors appeler Naas-Toäl en urgence et lui parla pendant deux mois complets. Deux mois sans aucun crime. Les meurtres reprirent au retour du vieux dragon. C'est alors que Kroryn le nomma directeur de l'école de Sorcellerie et qu'il lui demanda de la fonder à Kendyr. Si l'on n'eut jamais de preuve de la culpabilité de Naas-Toäl, il est clair que les rues de Kendyr sont nettement moins sûres depuis son arrivée...

salles d'entraînement sont ici remplacées par des laboratoires géants, dont les murs martyrisés témoignent des expériences ratées. En sortant de cette école, le mage de Kroryn est reconnu soit pour son exceptionnelle maîtrise, soit pour son incurable folie, mais tous les pratiquants de cet art sont considérés avec respect par les suivants de Kroryn. L'architecture interne de l'école est labyrinthique et souterraine, tant pour empêcher toute intrusion que pour interdire toute évasion.

Seuils de Blessure

Égratignure	000	
Légère	0000	-1
Grave	000	-3
Fatale	00	-5
Mort	0	

Interdit : la Loi du Sang, la Loi du Pacte.

Privilèges : Messenger, Prévoyance, Leurre, Tuteur Spécialisé (Kroryn), Style, Engagement, Botte secrète, Feinte, Riposte.

Avantages : Magie naturelle (Feu), Augure favorable (Chimère), Maîtrise.

Désavantages : Malédiction de Nenyra, Traumatisme mental, Ennemi majeur (Ghôm, dragon ancien de Bronne), Incompétence (Technologie), Regard des Dragons (Bronne).

En tant qu'ancien Duelliste, Alde est soumis à un Interdit de la Caste des Combattants, dont il possède de nombreux Privilèges.

Compétences : Armes contondantes 10, Armes doubles 9, Armes tranchantes 9, Corps à corps 8, Équitation 7, Natation 0 (ne sait pas nager), Escalade 7, Connaissance de la magie 12, Connaissance des dragons 9, Lire et écrire 9, Vie en cité 7, Castes 9, Commandement 9, Intimidation 8.

Compétences de magie : Magie Instinctive 10, Magie Invocatoire 7, Sorcellerie 4, Sphère du Feu 12, Sphère du Métal 8, Sphère de la Pierre 7, Sphère des Cités 6.

Sorts : Tous

Description : Alde Baran (prononcer Aldeu Barann) est sans doute le Duelliste le plus connu et le plus respecté de tout le Royaume de Kor. Après avoir mené plusieurs armées au combat, il est apprécié pour son efficacité et sa ruse. Charismatique et dynamique, il perd une bonne part de son crédit hors du royaume de Kar où sa fougue, son impétuosité et sa nature sanguine l'empêchent d'avoir une politique diplomatique cohérente. Quatre fois dans sa vie, Kroryn lui-même l'a fait convoquer. À chaque fois, Alde a refusé d'expliquer le motif de la rencontre. On sait que le magicien entretient des rapports houleux mais durables avec le connétable Mélean Sarn.

LES MAGES DU FEU

“ Le feu est le meilleur ami de l'homme... parfois. ”
–Dicton Zül

Après ces données générales sur la place des Mages du Feu dans l'univers de Prophecy, voici comment, en termes de jeu, les incarner. Vous trouverez ici des données spécifiques aux mages de Kroryn, des nouveaux sorts, des précisions sur les écoles de magie et de nouvelles Clés. Tout ce nouveau matériel doit être approuvé par votre meneur de jeu avant d'être utilisé – pour éviter un éventuel décalage entre personnages d'un même groupe. Sachez cependant que si le meneur de jeu est libre d'accepter de nouveaux traits en votre faveur, les mages de Kroryn sont affectés par des limitations qu'il peut tout aussi bien vous imposer.

particularités des mages de Kroryn

Attention, sans le chapitre qui va suivre, certains Avantages, Compétences, Privilèges ou sortilèges ne peuvent être acquis que par des mages possédant le Désavantage “Malédiction de Nenyra”. Ils sont tous marqués d'un astérisque.

DÉSAVANTAGES

Les Désavantages qui suivent font partie de la table générale et peuvent être choisis à la création.

Malédiction de Nenyra (0)

Nenyra a toujours eu des relations étranges avec ses frères Kroryn et Kezryr – voir “Les secrets des Grands Dragons”, dans l'écran. Les Mages du Feu et du Métal en subissent les conséquences, et les premiers n'ont accès qu'à une magie puissante mais fugace.

En termes de jeu, certains sorts sont plus simples et plus rapides à lancer, mais leur coût est plus grand est en moyenne deux fois plus cher. Ce

Désavantage est terrible si on le cumule avec “Traumatisme mental”, mais c'est le seul moyen de pouvoir incarner un mage issu de l'école de Sorcellerie.

Traumatisme mental (4)

Un mage de Kroryn peut avoir gardé des séquelles mentales de son passage dans un Foyer. Au lieu de combattre ses rêves comme on le lui a enseigné, il les subit complètement. Le plus souvent, il s'agit de cauchemars récurrents, dont l'intensité augmente avec l'utilisation de la magie dans la journée. Un mage qui n'aura pas usé de ses pouvoirs dans la journée n'aura qu'un sommeil agité. Mais un mage qui aura abusé de son don, en utilisant plus de la moitié de ses points de magie dans la même journée, ne pourra fermer l'œil de la nuit et ne récupérera que la moitié des points de sa Réserve de Sphère de Volonté.

COMPÉTENCES

Un Magicien du Feu a le droit de développer quelques Compétences particulières. Certaines sont communes aux mages d'autres Sphères.

Pyrotechnie (Technique)

À ne pas confondre avec Explosif, puisque le magicien n'utilise pas de poudre, mais sa magie. Les feux d'artifice sont inoffensifs et ne font pas peur au commun des mortels. Suivant le temps de préparation, le pyrotechnicien pourra faire varier les tailles et les couleurs. La différence avec le sortilège “Conflagration écarlate” tient au fait qu'on ne dépense ici aucun Point de Magie, mais seulement du temps, et que les utilisations sont beaucoup plus “théâtrales”.

Maîtrise des incendies (Manipulation)

Il n'est pas rare qu'un magicien soit chargé de surveiller les incen-

Pour étudier dans l'école de Sorcellerie du Feu, un personnage doit impérativement être mage et posséder les Désavantages “Traumatisme mental” et “Malédiction de Nenyra” – voir plus loin.

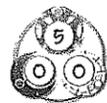
ALDE BARAN, L'INCANDESCENT
Caste : Magicien (Grand Maître)

FOR	9	RÉS	11
INT	11	VOL	12
COO	8	PER	7
PRÉ	8	EMP	10

Physique : 7
Mental : 10
Manuel : 6
Social : 5

Chance : 2
Maîtrise : 8

Armure : 15
Initiative : 4d



dies éventuels dans les grandes cités. Cette Compétence sert à anticiper les mouvements du feu, son étalement et la méthode à adopter pour les arrêter. Idéal aussi pour savoir par où sortir d'un bâtiment ou d'une forêt en feu. C'est le métier qui permet un rapprochement, sinon une franche coopération, entre les mages d'Ozyl et de Kroryn. À plus petite échelle, cela permet de savoir allumer un feu sous une pluie battante.

Anticipation des orages (Théorie)

Cette Compétence permet au mage de prévoir l'orientation, la force et la durée d'un orage qu'il voit. Cela peut avoir quelque utilité quand la Clé d'un sortilège particulier est la foudre. De plus, cela permet aussi de prévenir de l'arrivée d'une tempête, en mer comme sur terre. Cette Compétence particulière est connue des mages de Szyl pour les tornades, et de ceux de Ozyl pour les tempêtes.

CLÉS

De même, les mages de Kroryn utilisent des Clés assez particulières. Elles sont utilisables par d'autres mages, mais destinées uniquement à la Sphère du Feu. Vous trouverez également quelques explications supplémentaires concernant les Clés déjà fournies dans *Prophecy* – voir page 198.

Runes

Les runes de Kroryn sont le plus souvent des tatouages ou des scarifications. Il est rare de les voir sur des sculptures ou des grimoires anciens. Elles sont très simples, voire franchement simplistes, mais hautement efficaces.

Magie Instinctive : Foudre stylisée, étincelle stylisée.

Magie Invocatoire : Tourbillon de feu ou explosion de feu – une variante de l'anneau.

Sorcellerie : Ce n'est pas tant la rune qui compte ici mais l'objet qui a servi à la graver. Il peut s'agir d'un stylet chauffé à blanc ou d'une tige ayant été touchée par la foudre. Les runes sont identiques à celles de la Magie Instinctive, à cette différence près qu'elles semblent toujours chaudes.

Posture

Magie Instinctive : Tournement fou (Clé partagée avec les mages de Szyl), majeur et index levés vers le haut, en signe d'insulte pour provoquer la fureur de la cible.

Magie Invocatoire : Danses du feu. Les trois écoles de Magie Invocatoire sont aussi réputées pour être de grandes écoles de danse, offrant leur enseignement à de nombreux saltimbanques. La sara-bande, qui nécessite au moins six danseurs, le déhanchement, la contorsion, la danse lascive et



la danse des sabres sont autant d'exemples. Le tout est de déclencher un effet sur les témoins ou sur l'espace où est lancé le sort.

Sorcellerie : Écraser une braise à pleine main au-dessus de l'objet ou la personne à ensorceler, prendre un tison rougi et le tenir entre ses dents.

Composante

Magie Instinctive : Cendres, foudre, poudre – il faut la Compétence pyrotechnie ou Explosifs pour en produire.

Magie Invocatoire : Mannequin en bois, torchères. Sorcellerie : Or en fusion (Clé partagée avec Kezyl), limaille de fer ardente, foudre.

Voix, regard, odeur, goût

Magie Instinctive : Hurllement de rage, geste obscène, regard méprisant.

Magie Invocatoire : Encens excitant, chant rapide et crépitant.

Sorcellerie : Musc de dragon, chant grondant et roulant comme l'orage en approche.

Sentiment

Magie Instinctive : Désir, folie (Clé commune avec Nanya et Kezyl), précipitation.

Magie Invocatoire : Puissance, impatience.

Sorcellerie : Vertige (Clé commune avec Szyl), chaleur.

PRIVILÈGES DE CASTE

De même, la formation des Magiciens du Feu est telle qu'ils ont des Privilèges de caste particuliers.

Sortilège fétiche du Feu (4)*

Permet de maîtriser parfaitement la technique de lancement d'un Sortilège du Feu. Grâce à ce Privilège, le magicien gagne un bonus de 4 chaque fois qu'il lance ce sortilège précis. Il est possible de choisir ce Privilège deux fois (sans compter le Privilège Sortilège l'Étiche simple), mais pour deux sortilèges différents.

Note : tous les mages spécialisés dans une Sphère ont droit à ce Privilège de caste.

Immunité contre l'électricité (4)

Le mage ne craint pas d'être touché par la foudre. Elle ne lui fait aucun dégât et le traverse sans le brûler. Mais s'il s'agit d'un éclair ou d'un sortilège puissant, il est sommé pendant quelques minutes par la violence du contact et subit un malus de 5 à toutes ses actions pendant un nombre de tours égal au Niveau de Réussite de l'effet.

Insensibilité à la chaleur (4)*

Contrairement au Privilège précédent, le mage subit physiquement les blessures causées par le feu, mais il n'en souffre pas – ses terminaisons nerveuses ne répondant pas à ce stimulus, sa peau se marque, mais ne lui cause aucun dommage. Cela permet, dans des conditions extrêmes, de ne pas perdre connaissance à cause de la douleur.

Tuteur spécialisé (2)

Permet de bénéficier de l'aide et de la bienveillance d'un mage, mais aussi d'un maître combattant d'un Statut supérieur. Tout comme le tuteur – voir page 106 de *Prophecy*, ce dernier peut aider le mage par ses relations et ses conseils – contre une rémunération ou un service.

Duelliste (4)*

Pour être Duelliste, il faut disposer de ce Privilège particulier, de trois Compétences de combat à 5 minimum, de deux à 9, et avoir atteint le Statut de Grand Mage. Ce Privilège est surtout social, puisque la réputation de héros précède toujours les Duellistes. Le mage sera donc craint et respecté – mais rarement écouté.

LA MAGIE USUELLE

La magie de Kroryn est présente un peu partout dans l'usage courant. Le forgeron l'utilise, tout comme le chasseur et dans certaines villes, les torchères sont allumées par la magie – ce n'est pas leur flamme qui est magique, mais la façon dont elles sont allumées. Voici quelques données sur la Magie du Feu au quotidien.

Les objets magiques mineurs

Attention, il ne s'agit pas d'objets très puissants. En effet, les limitations inhérentes à la Magie du Feu interdisent des objets à usage prolongé.

Le briquet de Kroryn

D'usage courant, il ressemble à un briquet normal, une plaque et un silex, si ce n'est qu'il produit trois fois plus d'étincelles et s'allume même sous la pluie et le vent.

Les paratonnerres

Il n'est pas rare de voir à côté des grands bâtiments des pieux pointés vers le ciel. Ils attirent la foudre lors des grands orages. On ignore s'ils sont véritablement magiques ou s'il s'agit d'un phénomène purement scientifique.

L'huile inflammable

Il ne s'agit pas d'eau de feu, mais d'une huile spéciale pour les lanternes, qui brûle à la fois plus fort et plus lentement – un paradoxe qui intrigue Kroryn lui-même.

LES FAMILIERS

Il n'existe pas beaucoup de familiers qui puissent survivre bien longtemps aux côtés d'un mage de Kroryn. La résistance de la salamandre au feu n'est qu'une légende et pourtant, c'est le reptile que l'on retrouve le plus souvent.

Un oiseau bleu et argent, baptisé le flux, est aussi très prisé par les mages de Kroryn. Il chante et piaille en général pour annoncer le beau temps, mais a la réputation – peut-être usurpée – de porter chance. Cette espèce est présente à Ankar, tout autour du repère de Kroryn, qui semble l'apprécier. On en trouve aussi dans les forêts de Heyra et au-dessus des domaines de Nanya.

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, les phénix naturels ne sont pas seulement des créatures à invoquer. Ces oiseaux de feu sont très rares mais existent et accompagnent parfois les Duellistes. Ils peuvent aussi servir de messagers.

Le plus grand phénix jamais vu avait la taille d'un dragon adulte.

Outre l'huile inflammable et les paratonnerres, il existe des créations artisanales qui, jugées hérétiques par Ozyl et l'Inquisition de Brorne, ne s'échangent qu'au marché noir. Ainsi, la Pyrique, fragment rocheux baignée dans une solution souffrée, enflamme instantanément toute substance liquide dans laquelle elle est plongée. Si le volume de la pierre est suffisant, son immersion s'accompagne d'une explosion capable, en fonction du volume d'eau, de pulvériser le roc ou le métal. Il est dit que les Humanistes s'en servent pour protéger leurs cités, en embrasant les douves emplies d'eau qui bordent leurs enceintes.

Le lien particulier qu'entretiennent Kroryn et Nanya se retrouve dans la magie que pratiquent les adeptes du Feu. Sur le modèle de la "Malédiction de Nanya", le meneur de jeu est donc libre d'inventer de nouveaux Avantages, Désavantages, Privilèges et sortilèges, qui achèveront de camper ce rapport ambigu entre les deux Sphères.

Nouveaux sortilèges

Magie instinctive

LANGUE DE FEU

Niveau : 1
Coût : 1
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 10
Clés : Salive, souffle, voix crépitante.
Effets : Le mage peut cracher une petite flamme dont il contrôlera l'intensité pendant 1 minute + 1 minute par Niveau de Réussite. Contrairement au Souffle Ardent, ce sort n'est pas destiné à provoquer des dégâts — il est beaucoup plus précis. Ainsi, on peut l'utiliser pour brûler des liens sans transformer le ligoté en torche humaine.

POING FOUROYANT*

Niveau : 1
Coût : 10
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 10
Clés : Rune tatouée, posture agressive.
Effets : Une décharge électrique sort de la main du magicien et inflige 30 points de dommages, +10 par Niveau de Réussite, à une cible distante de moins de 20 mètres. En cas d'échec, c'est le magicien qui reçoit la décharge et qui subit 30 points de dommages.

COUP DE TONNERRE

Niveau : 1
Coût : 5
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 15
Clés : Soufre, hurlement de rage.
Effets : Une explosion est provoquée juste à côté de l'oreille de la cible, ce qui lui fait perdre toutes ses actions pendant deux tours de combat. Il peut être lancé sur plusieurs cibles, présentes dans un rayon maximum de 5 mètres, en augmentant la Difficulté de 5 par cible supplémentaire. Si la ou les victimes rate(nt) leur jet de Mental + Perception contre une Difficulté de 15, elle(s) devien(nen)t complètement sourde(s) pendant une journée complète.

ECLIPSE

Niveau : 1
Coût : 3
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : Rune de foudre.
Effets : Comme le sortilège File vent, de la Sphère de Szyl, ce sort double la vitesse du magicien, ce qui réduit de 5 la Difficulté de ses jets d'esquive et augmente de 10 la Difficulté des attaques adverses pendant 1 tour + 1 par Niveau de Réussite.

COMÈTE

Niveau : 2
Coût : 4
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 20
Clés : Rune tatouée, poudre explosive — substance interdite par les dragons.
Effets : En lançant la poudre vers la cible, le mage transforme les particules en de véritables petites comètes qui infligent 25 points de dommages + 1d6 par Niveau de Réussite. À la différence de Langue brûlante, la cible ne peut esquiver les comètes, beaucoup trop rapides, et en subit obligatoirement les dommages.

IMMUNITÉ AU FEU*

Niveau : 2
Coût : 8
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 20
Clés : Rune, posture défensive.
Effets : Le magicien, ou une cible de son choix, devient complètement immunisé aux dégâts provoqués par le feu pendant 2 minutes + 2 minutes par Niveau de Réussite. En revanche, son équipement et ses vêtements subissent des dégâts normaux. En doublant la dépense de Points de Magie, le magicien peut cibler deux personnes ou immuniser la

matière inerte portée par une cible. Il est impossible de faire profiter de ce sort plus de deux personnes. En cas d'échec, les dommages sont infligés normalement, mais ils sont doublés si l'un des dés utilisés obtient un 1.

FLASH

Niveau : 2
Coût : 4
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 20
Clés : Rune de foudre, mains écartées.
Effets : Le magicien fait exploser une boule de lumière. Pour fermer les yeux à temps, la victime doit réussir un jet d'esquive contre une Difficulté de 15 + 5 par Niveau de Réussite du mage ou être aveuglée pendant 1 tour + 1 tour par Niveau de Réussite, et subir un malus de 10 à toutes ses actions impliquant la vue. Le mage peut doubler la dépense de Points de Magie ou augmenter la Difficulté de 5 pour viser une cible supplémentaire.

SUBJUGATION*

Niveau : 2
Coût : 10
Temps d'incantation : 2 actions
Difficulté : 20
Clés : Rune du feu, mouvement complexe des mains et des doigts.
Effets : La cible doit réussir un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 20 pour résister. Dans le cas contraire, elle se perd dans la contemplation des mains du magicien et voit son Attribut Initiative divisé par deux, arrondi à l'inférieur, pendant 1 tour + 1 tour par Niveau de Réussite. Ensuite, tant que le mage se concentre, la victime retrouve son score initial mais voit la valeur de tous ses jets d'Initiative divisée par deux. Le sort dure 1 tour + 1 tour par Niveau de Réussite, mais le magicien

peut augmenter cette durée en dépensant 2 Points de Magie par tour où il continue ses mouvements de mains.

EXHORTE

Niveau : 3
Coût : 10
Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : variable
Clés : Rune, posture de défi, parole grondante.
Effets : Utile lors de grandes batailles, ce sort est également connu des mages de Brorne. Lorsqu'une armée est en déroute, le magicien se poste devant elle et lui redonne du courage. La Difficulté de ce sortilège est à la base de 15. Si le jet est réussi, le mage accorde un regain de confiance à 5 hommes par Niveau de Réussite. En augmentant la Difficulté de 5, ces deux valeurs sont doublées (soit 10 hommes + 10 par Niveau de Réussite) et ainsi de suite. Il n'existe pas de limite à la Difficulté que le mage peut s'imposer, mais il est impératif qu'il se lance lui-même dans la bataille.

Magie invocatoire

MUR DE FLAMMES

Niveau : 1
Coût : 5
Temps d'incantation : 1 action
Difficulté : 15
Clés : Rune de feu, n'importe quelle poudre : sable, farine, etc.
Effets : Ce sort est souvent considéré comme de la Magie Instinctive à cause de sa rapidité de lancement, mais il s'agit bien d'une invocation. Un Mur de flammes de 2 mètres + 2 mètres par Niveau de Réussite sur 50 cm + 50 par Niveau de Réussite, apparaît là où le mage a lancé la poudre. Ces flammes infligent 15 + 1D10 points de dommages par Niveau de Réussite à tout ce

qui les traverse — même en courant ou en sautant, ce sont des flammes magiques. Il est impossible de le déplacer, et il reste actif pendant 1 minute + 1 par Niveau de Réussite.

ESPION IGNÉ

Niveau : 1
Coût : 5
Temps d'incantation : 5 actions
Difficulté : 15
Clés : Rune de feu, bille de verre.
Effets : Le magicien fait rouler la bille de verre là où il désire apprendre quelque chose — sous une porte, dans le coin d'une ruelle — et peut voir et entendre tout ce qu'il s'y passe pendant 5 minutes + 2 par Niveau de Réussite. Filtrées par le verre, les perceptions sont déformées, mais les voix et les visages sont reconnaissables. Le sort s'arrête si la bille est cassée.

DRYADES

Niveau : 1
Coût : 5 (10 pour deux dryades)
Temps d'incantation : 4 actions
Difficulté : 15
Clés : Posture lascive, rune des volcans, pierres précieuses.
Effets : Ces petites créatures de feu dansent pour le plaisir des magiciens, mais ce n'est pas leur seule fonction. En cas de danger, elles se précipitent vers la menace en pirouettant pour y mettre le feu, provoquant 15 + 1D10 points de dommages. Un simple ordre permet de les rappeler. L'invocation des dryades réussit toujours mais, en cas d'échec sur le jet, elles se retournent contre le magicien. Elles n'obéissent qu'à des ordres d'attaque ou de danse, même si elles semblent comprendre tout ce qu'on peut leur dire, et disparaissent dès qu'elles ont obéi à un ordre, avec ou sans succès.

Le feu et l'eau s'opposent naturellement, la Difficulté des sortilèges du Feu peut être augmentée de 5 si le mage utilise cette Sphère dans un environnement hostile : en milieu marin, sous la pluie, contre un effet de l'Eau, etc. Par contre, les dommages infligés peuvent tout aussi naturellement être augmentés, voire doublés, contre des créatures aquatiques ou des enfants de Ozry.

PHÉNIX*

Niveau : 2

Coût : 6

Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 20

Clés : Rune en tourbillon, plume dorée.

Effets : C'est un sort de défense avant tout. Un oiseau de feu apparaît devant le magicien et subit tous les dommages à sa place. Si cette créature disparaît dès qu'elle a subi 15 points de dommages, elle a la particularité de revenir au début du tour suivant, forte de 5 points de Résistance supplémentaires. Le phénix ne disparaît définitivement que lorsqu'il considère son travail de protection terminé.

LES RUGISSANTES

Niveau : 2

Coût : 20

Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 20

Clés : Cri, braises d'un feu ou d'un brasero.

Effets : Cette invocation est utilisée lors des charges pour impressionner les adversaires. En effet, les Rugissantes sont trois formes voilées qui flottent derrière le magicien et qui le dépassent lors de sa charge pour se transformer en de véritables monstres hideux. Qui-conque voit les Rugissantes sous cette forme doit réussir un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 15 + 5 par Niveau de Réussite du sort, ou prendre immédiatement la fuite. Les dragons de Kroryn et les mages d'un Statut supérieur au troisième sont immunisés à cet effet. Les Rugissantes n'infligent aucun dommage, mais elles changent d'apparence à chaque invocation, rendant toute identification du sortilège impossible. Si elles sont invoquées sans raison, elles s'en prennent au mage qui doit, pour éviter de perdre tous les points de sa Réserve de Feu, fuir le

plus vite possible du lieu d'invocation.

PORTAIL MAUDIT

Niveau : 2

Coût : 6

Temps d'incantation : 4 tours
Difficulté : 20

Clés : Charbon, rune circulaire.
Effets : Ce sort permet d'ouvrir une fenêtre sur un enfer de flammes que le mage peut ensuite faire progresser vers une cible de son choix, l'emprisonnant ainsi dans une prison brûlante. La cible peut tenter un jet d'Esquive contre une Difficulté de 10 + 5 par Niveau de Réussite du mage. En cas d'échec, la cible subit 10 points de dommages + 5 par tour. Le seul moyen de faire disparaître le mur consiste à rompre la concentration du mage ou à provoquer une explosion capable d'infliger plus de 30 points de dommages d'un seul coup. Dans ce cas, le mage subit la moitié de ces dommages et ne peut plus utiliser ce sort pour le reste de la journée.

SCINTILLEMENTS

Niveau : 2

Coût : 10

Temps d'incantation : 1 heure
Difficulté : 20

Clés : Limaille de fer, eau, voix grondante.

Effets : Le magicien lance la limaille mouillée dans les airs et provoque une cascade continue de petites étincelles virevoltantes. Toute personne présente sous la cascade et choisie par le mage est couverte de particules, qui lui confèrent une protection de 35 - à considérer comme une armure complète - pendant 1D10 minutes + 2 minutes par Niveau de Réussite.

ESPRIT DU SANG*

Niveau : 3

Coût : 10

Temps d'incantation : 7 minutes
Difficulté : 25

Clés : Rune de volcan, poudre d'or, épée, posture de défiance.
Effets : Ces esprits élémentaires mesurent près de deux mètres et sont cornus comme les dragons. Bien que tout à fait capables de se battre, ils se contentent, une fois invoqués, de prendre l'épée qui leur est offerte pour la couvrir de leur sang, puis disparaissent. L'épée en question pourra, une seule fois, percer et trancher n'importe quelle matière. Utilisée en combat, elle occasionne FOR+40 +1D points de dommages sur un coup unique. Ce n'est pas sans raison que l'on appelle ces épées les tueuses de dragons...

COURSIER DU FEU

Niveau : 3

Coût : 10

Temps d'incantation : 10 minutes
Difficulté : 25

Clés : Rune du feu, braises, cordage tressé de métal.

Effets : Ce sort commun à toutes les Sphères n'est pas une invocation, mais un appel. Un dragon de Kroryn arrive et accepte de porter le magicien là où il le désire. Ce dragon n'est en rien asservi et n'obéit que parce qu'il le veut bien. Le magicien doit avoir une bonne raison de demander son aide et un présent pour service rendu n'est jamais superflu.

sorcellerie**RUNE DE FEU**

Niveau : 1

Coût : 6

Temps d'incantation : 3 minutes
Difficulté : 15

Clés : Charbon ardent, sang du magicien.

Effets : Le magicien peut écrire, sur n'importe quelle surface, des lettres de feu visibles uniquement par les personnes qu'il désigne - sans limite de nombre. Beaucoup s'en servent

pour marquer leur chemin ou laisser des messages urgents. Les écritures restent lisibles 1 journée + 12 heures par Niveau de Réussite. En augmentant la Difficulté de 5, il est possible de dépenser 2 Points de Magie supplémentaires pour transformer la durée de ce sort en semaines.

SCELLÉ

Niveau : 1

Coût : 10

Temps d'incantation : 3 actions
Difficulté : 15

Clés : Rune du feu, rune du métal, bâtonnet métallique.

Effets : Le sorcier peut souder magiquement une serrure en faisant fondre son bâtonnet métallique à l'intérieur. Suivant le nombre de Niveaux de Réussite, il peut ainsi souder des ouvertures plus ou moins grandes : une serrure de coffret pour une réussite simple, un cadenas ou une petite porte avec 1 Niveau de Réussite, une double porte avec 2, etc.

LES FOUDES DE KRORYN*

Niveau : 2

Coût : 8 par foudre

Temps d'incantation : 1 heure par foudre
Difficulté : 20

Clés : Dagues crénelées, rune de foudre, forge.

Effets : Ce sort fait apparaître des dagues enflammées à portée de main du mage. Ces armes de jet, redoutées dans tout le Royaume de Kor, disparaissent après avoir porté un coup. Quand elles sont lancées, la foudre accompagne leur course et ajoute 20 points aux dommages de base des armes (soit 24+FOR+1D). Si un 1, un échec critique ou un Contre-coup sont obtenus, une de ces dagues file droit vers le mage ou l'un de ses compagnons. L'indice de protection de l'armure est toujours divisé par deux.

POUDRE DE DÉSHYDRATATION

Niveau : 2

Coût : 10

Temps d'incantation : 2 jours
Difficulté : 20

Clés : Sable, laboratoire, rune de la lave, rune du feu.

Effets : Le sable doit être projeté sur la cible comme une arme de jet. S'il la touche, il se colle et s'enfonce dans la peau pour absorber toute l'eau possible. La victime subit alors 10 points de dommage par tour. Le seul moyen de retirer le sable est de se plonger dans l'eau ou d'employer un sortilège de la Sphère de l'Eau sur les zones touchées.

LE BOULIER FLAMBOYANT

Niveau : 2

Coût : 8

Temps d'incantation : 1 journée
Difficulté : 20

Clés : Bouclier, runes d'explosion et du soleil, sang du magicien.

Effets : Cet enchantement de bouclier est un dérivé du sortilège "Flash". Il permet au combattant qui l'utilise de concentrer la lumière d'un endroit pour la renvoyer dans les yeux de son adversaire. Bien sûr, au fond d'une grotte, l'objet n'aura aucun effet. La cible doit réussir un jet d'esquive contre une Difficulté de 15 + 5 par Niveau de Réussite du mage pour fermer les yeux à temps ou être aveuglée pendant 1 tour, et subir un malus de 10 à toutes ses actions physiques. Le bouclier utilisé doit être parfaitement poli, ce qui exclut l'usage de nombreux boucliers de bois.

EAU DE FEU*

Niveau : 2

Coût : 10

Temps d'incantation : 3 jours de distillation
Difficulté : 20

Clés : Alcool, alambic, soufre.

Effets : Au contact de l'air, ce liquide s'enflamme et fait exploser le récipient qui le contient.

La cible touchée par l'Eau de feu subit 20 points de dommages + 1D10 par Niveau de Réussite du jet, si la fiole est lancée. Qui-conque la touche sans protection subit automatiquement une Blessure Grave et s'expose à une gerbe de feu qui provoque 20 points de dommages + 2D10. L'explosion atteint toutes les cibles présentes dans un rayon de 5 mètres.

Note : il est extrêmement dangereux de porter une telle fiole sur soi. Le produit est instable et peut exploser au moindre choc, causant les mêmes dommages à son porteur. Généralement, on le lance du haut des remparts d'un château attaqué.

EFFIGIE DE KRORYN*

Niveau : 3

Coût : 15

Temps d'incantation : 3 jours
Difficulté : 25

Clés : Une statuette de Kroryn, runes du feu, de la foudre et du volcan, poudre d'or fin, voix grondante.

Effets : On ne sait pas combien de magiciens sont capables de créer un tel objet dans tout le Royaume de Kor, car il s'agit d'une bombe tellement puissante que sa fabrication est interdite. On dit qu'un mage ayant créé une effigie de Kroryn est poursuivi par les mages de Nanya jusqu'à la fin de ses jours. Une foi activée, l'Effigie explose et inflige 500 points de dommages à cinquante mètres à la ronde - il s'agit plus d'une estimation que qu'un chiffre précis, car rien ne peut contrer une telle force, ni magie, ni remparts, ni protection. On estime qu'il faut se trouver à plus de 2 kilomètres pour ne subir aucun dommage. Une fois le souffle dévastateur passé, la température redevient normale en quelques minutes - mais tout est généralement rasé à l'endroit de l'impact...

La Sphère du Feu est sûrement l'une des plus délicates à manier, car elles expose ses adeptes à de sérieuses brûlures. Ainsi, lorsqu'un mage rate un de ces sortilèges, il peut subir les effets des flammes ou de la chaleur. De plus, si un 1 est obtenu sur un dé de Tendances, qu'il soit conservé ou non, les effets néfastes d'un sortilège du Feu affectent toujours le mage, en plus de ses éventuelles victimes.

rien / en / omique



Kroryn, Grand Dragon du Feu

LES ÉLUS DE KRORYN

*"Il ne suffit pas d'être courageux au combat. La valeur d'un Élu doit être de chaque instant."
-Veerl Varag,
Élu de Kroryn*

À l'inverse de ses frères et sœurs, Kroryn a longtemps hésité à accorder de l'importance au Lien. Conscient de l'existence d'une telle relation entre certains humains et dragons, il se contentait d'un regard distrait sur les agissements de ces couples qu'il jugeait alors "contre-nature". Il lui fallut attendre les croisades anti-humanistes de l'année 149 de l'Âge des Empires pour prendre plus au sérieux les relations entretenues entre ses fils et les hommes. Si Brome pouvait compter sur des troupes fidélisées par un tel Lien, il ne pouvait guère - lui, Kroryn, Seigneur du Feu et de la Guerre - se laisser distancer en nombre et en qualité par les armées de son frère.

Les braises de l'histoire

La conception que Kroryn s'est forgée du Lien reste très personnelle car, contrairement à la plupart des autres Grands Dragons, il conçoit cette relation comme un don, une récompense offerte aux hommes courageux et aux dragons méritants. Ce que les deux compagnons entreprennent ensuite de concert lui importe peu, du moment qu'ils restent dignes et valeureux dans l'adversité. Il préfère ne pas se mêler de cette relation privilégiée et laisse les jeunes dragons gérer leur vie - et celle de leur Élu.

Une chose est cependant certaine : que l'un des deux faute, et la vengeance du Grand Dragon s'abattra sur les deux !

Une des légendes qui circule dans les rangs de la Caste des Combattants est d'ailleurs très représentative de cette menace latente. Elle évoque un jeune dragon capricieux, désireux de se démarquer de ses congénères en se liant à deux humains. Kroryn, amusé par tant de fougue, accepta et l'au-

torisa à tenter l'expérience du Lien avec... deux Élus. Fougueux et courageux, le jeune dragon partit en quête de deux compagnons humains. Après moult péripéties, il découvrit deux guerriers charismatiques, Veerl et Org, dont la valeur n'avait d'égal que le courage. Après les avoir vus combattre, il porta son dévolu sur eux sans la moindre hésitation. Les humains passèrent tous deux la première épreuve et la réussirent brillamment, fiers de devenir des Élus et de représenter les intérêts du feu qui coulait dans leurs veines.

Malheureusement, Kalimsshar vit dans cette situation étonnante l'occasion de distiller son venin.

Sous forme humaine, il contacta les deux hommes afin de faire naître doute et jalousie au plus profond de leurs coeurs. Ainsi, Veerl et Org, alors les plus heureux des hommes, devinrent les pires ennemis du monde - à la plus grande tristesse du fils de Kroryn auquel ils étaient liés. Quand vint le moment de prouver leur valeur en vue de faire progresser le Lien qui les unissait au dragon, ils décidèrent de se défier mutuellement. Malheureusement, d'égale valeur et mus par des sentiments contradictoires, les deux combattants durent, exsangues, constater l'absence de vainqueur lors de ce premier affrontement. Soucieux de préserver l'intégrité de ses humains, le jeune dragon décida de les séparer de force et les conduisit aux extrémités opposées de Kor. Depuis lors, les deux humains, qui refusent de rompre leur Lien draconique, se cherchent et s'affrontent violemment à chacune de leurs rencontres.

Aujourd'hui, le fils de Kroryn continue de se morfondre et tente tant bien que mal d'éviter les rencontres entre ses deux protégés. Kroryn se passionne pour ce combat sans fin, qui prouve à ses yeux que deux combattants orgueilleux peuvent rivaliser de courage.

et d'audace sans jamais s'anéantir ; quant à Kalimsshar, il suit avec avidité l'évolution de l'œuvre du Fatalisme, guide et maître incontesté de ce combat perpétuel.

Le Lien ardent

Kroryn obéit à une conception très personnelle des relations avec les humains. Pour lui, ces derniers ne sont que de vulgaires jouets nés de la tromperie de Kalimsshar et du manque de clairvoyance de ses frères et sœurs Grands Dragons. Il s'accommode de cet état de fait et ne s'inquiète que très rarement du sort de ces "pions". Cependant, au fil des âges, il a pu constater que nombre de ces innocents pantins pouvaient être intéressants par bien des aspects.

Tout d'abord, sous forme humaine, Kroryn reste un grand amateur des moments de plaisir charnel qu'il entretient avec les nombreuses femmes qu'il choisit à l'occasion. D'autre part, il a progressivement appris à mieux cerner l'orgueil qui sommeille en chacun des hommes et les pousse à des extrêmes pour satisfaire leur égoïsme. Curieux de comprendre un tel état d'esprit, il observa avec un intérêt croissant les membres de la Caste des Combattants et en déduisit que l'homme avait besoin d'épreuves violentes pour se réaliser et être fier de lui. Depuis lors, Kroryn s'est désintéressé du sort des humains, à la seule exception des êtres fougues et téméraires. Lorsqu'il en identifie un, il joue avec lui – tel un prédateur avec sa proie – afin de le pousser dans ses derniers retranchements et de l'obliger à exprimer toute la violence et l'énergie qui bouillonnent en lui. Lorsque l'Élu répond aux attentes du Grand Dragon, en démontrant toute la violence et l'impulsivité dont il est capable, ce dernier ressent un grand sentiment de fierté – persuadé d'avoir réussi à façonner un petit être à son image. Passée cette première période d'euphorie, il confronte rapidement son Élu à de nouvelles épreuves afin de lui faire dépasser, pour son propre bien, des limites encore plus extrêmes. La mort d'un Élu potentiel affecte très peu Kroryn, qui en déduit que l'humain désigné n'était pas le bon et que son caractère devait être surfait.

LES COMPAGNONS DRACONIQUES
Inspirés par leur père, les fils de Kroryn développent avec leurs Élus un Lien marqué par la violence et la fierté. Le Lien draconique est pensé comme une succession d'épreuves et de situations de dépassement. Les jeunes dragons sont fiers de voir leur humain se tirer d'affaire dans des situations hautement périlleuses dans lesquelles ils

n'avaient aucune chance. Cette fierté se traduit par une grande fidélité, ainsi qu'une certaine forme de générosité, car ce n'est pas sans raison que les fils de Kroryn sont réputés pour ne jamais trop s'éloigner de leur Élu – qu'ils protègent ardemment, ne serait-ce que pour les confronter à de nouvelles épreuves.

D'autre part, il n'est pas rare qu'un conflit entre deux Élus se transforme en conflit ouvert entre deux dragons. En revanche, trahir cette fidélité en faisant preuve de lâcheté, en évitant de prendre des risques ou en accordant trop d'importance à l'Humanisme qui sommeille en lui, expose un Élu à des punitions souvent démesurées. Un dragon peut tuer son Élu si ce dernier, par ses actes, semble le déshonorer aux yeux des autres fils de Kroryn. Cependant, malgré cette relation forte, les dragons laissent les Élus prendre leurs responsabilités et ne sont pas là pour leur dicter leurs comportements.

Un tel Lien, ponctué d'épreuves et de violence, conduit à une structure hiérarchique stricte, mais relativement instable. En effet, plus l'Élu aura passé d'épreuves, plus il aura démontré sa vaillance, plus son dragon aura pu étaler sa fierté aux yeux de ses frères et plus un Élu sera respecté et bénéficiera de faveurs. Cependant, en acquiesçant cette reconnaissance, l'Élu s'expose également au danger et devra accepter d'être défié par les autres Élus – qui, poussés par leurs compagnons draconiques, verront là un excellent moyen de prouver à leur tour leur courage. Le taux de mortalité chez les Élus de Kroryn est donc très élevé.

Les élus de Kroryn

Il n'est pas toujours aisé d'être Élu de Kroryn. Contrairement à la plupart de ses frères et sœurs, le Grand Dragon du Feu est fortement impliqué dans le Lien qu'entretiennent ses fils avec les hommes, et s'il ne choisit pas lui-même tous les Élus, il intervient fréquemment pour tester, rappeler à l'ordre ou récompenser ceux qu'il juge dignes de sa confiance – ou de sa colère.

LE PRÉLUDE

On imagine aisément que le Lien Ardent, offert par le Grand Dragon des Volcans à ses Élus, est aussi excessif dans les avantages qu'il confère que dans les sacrifices qu'il exige. Dans ce cadre, le Préluce se doit d'être animé, violent, extrême. Kroryn n'offrant le Lien qu'aux plus méritants, le Préluce s'envisage comme une épreuve préliminaire qui permet au dragon de jauger la valeur et le courage de son futur compagnon.

Dans les faits, c'est bien souvent un dragon d'âge mûr qui ouvre la voie aux jeunes dragons en quête d'un Élu. Il prend forme humaine et provoque des incidents afin d'isoler le ou les humains qui osent s'impliquer dans la situation. Ce premier contact établi, le jeune dragon désigne sa "cible" à son mentor qui déclenche une réelle situation de défi. Si l'humain se montre de nouveau à la hauteur, le rôle du mentor se termine et le jeune dragon prend – enfin – contact avec son Élu. L'humain n'est pas pour autant au bout de ses peines. En effet, une fois réunis, les deux futurs compagnons se livrent à un duel de volonté, sorte de transe empathique, au cours duquel le dragon s'attache à révéler les moindres faiblesses de son champion. Si ce dernier sort victorieux de cette nouvelle épreuve, le voilà prêt à passer le rite d'accession au premier niveau de Lien – et à gagner de haute lutte le tatouage qui attestera de sa nouvelle condition.

LA BRÛLURE DE KRORYN

La progression du Lien se caractérise par deux éléments : la confrontation à d'autres Élus, plus puissants, et l'élargissement de la Brûlure de Kroryn – le tatouage rituel qui atteste du statut de l'Élu. Ces deux éléments sont indispensables, quels que soient les rites exigés pour faire progresser le niveau du Lien.

Avant d'accéder à un niveau supérieur, à l'exception du premier, qui se gère lors du Préluce, un Élu doit gagner le droit de participer au rite de progression. Pour ce faire, il doit prouver sa valeur et son courage en défiant autant de pairs – Élus de Kroryn du même niveau que lui – que son niveau actuel. Ainsi, un Élu du troisième niveau devra défier et vaincre trois autres Élus du troisième niveau. Cette épreuve préliminaire garantit au Grand Dragon des Volcans que seuls les plus braves pourront se rapprocher de lui. Les modalités de chacun des affrontements sont définies par les compagnons des Élus. En cas de litige, ceux-ci peuvent faire appel à leur mentor ou d'autres dragons plus anciens – parfois à Kroryn lui-même...

LES RITES

Une fois le rite de passage atteint et accompli, l'Élu se voit offrir de nouveaux stigmates qui viennent accroître la taille de sa Brûlure et attester de sa nouvelle condition.

Premier niveau : Élu des Volcans

Après un Préluce fort mouvementé, l'humain peut enfin prendre part à un rite qui lui confèrera le statut d'Élu. Ce premier rite se veut intimiste et insiste sur l'élaboration d'une bonne communication entre les deux compagnons. Sous le regard

d'anciens dragons, l'humain est conduit par son compagnon au sommet du volcan abritant le sanctuaire de Kroryn. Là, ils se voient confier une roche magmatique qu'ils devront transporter jusqu'à Kendyr, la cité des Mages du Feu. Ce périple, à travers des contrées chaotiques, doit s'effectuer désarmé et ne peut être entaché par l'usage de la magie. Si l'humain et son compagnon dragon survivent grâce à leur courage, leur ingéniosité et leur entraide, le Lien se forme et est reconnu par les anciens dragons. Une fois à Kendyr, l'Élu doit enfin s'appliquer la roche à même la peau pour se marquer à jamais de la Brûlure de Kroryn.

Deuxième niveau : L'amant de lave

Pour prétendre accéder au deuxième niveau, un Élu doit s'être fait remarquer par un courage exemplaire. Son nom doit être associé à au moins deux actes de bravoure fameux et reconnus soit par les membres de sa caste, soit par d'autres Élus de Kroryn. De plus, sa Tendance Dragon doit être de 2 minimum. Alors seulement, l'Élu peut défier un autre Élu de premier niveau. Si leur rencontre se solde par une victoire, il peut se préparer pour la fête des braises – dans le cas contraire, il est généralement soumis à une sanction qui, quelques jours durant, le prive du droit de faire appel aux Faveurs draconiques.

La fête des braises comprend deux grandes étapes. La première s'exprime par un cortège de flambeaux qui conduit les prétendants des murailles d'Ankar au gouffre de Kroryn. Ainsi, tous les citoyens peuvent voir quels seront les nouveaux amants de lave. La seconde étape se déroule aux abords du gouffre et prend la forme d'une bacchanale guerrière. La fête est flamboyante, le feu, omniprésent et les jeunes dragons virevoltent dans le ciel. Les nouveaux promus passent ainsi une nuit à boire, à jongler avec le feu et les braises et, bien sûr, à se défier. Tous les duels sont autorisés – pour ne pas dire favorisés. Qu'ils soient physiques, mentaux, athlétiques ou alcooliques, tous les défis se doivent d'être relevés avec bravoure afin d'honorer son dragon et ses pulsions. Au petit matin, les Élus, fourbus, reçoivent à nouveau la Brûlure de Kroryn pour les confirmer dans leur nouveau rôle.

Troisième niveau : Le croc de foudre

Pour prétendre accéder au troisième niveau, un Élu doit voir son nom associé à au moins six actes de bravoure reconnus par les Élus du Grand Dragon des Volcans. De plus, sa Tendance Dragon doit être de 3 minimum et sa Tendance Homme ne peut excéder 1. Dès lors, l'Élu peut enfin défier deux autres Élus du deuxième

En cas de conflit entre Élus, la règle du Lien impose un combat dont les modalités sont fixées par les dragons. De tels duels peuvent dégénérer en de réelles batailles rangées ou se limiter à une confrontation au premier sang. De plus, lorsque deux dragons sont en conflit, ils font tout pour impliquer leurs Élus – transformant ainsi les moindres querelles en de véritables combats.

VEERI VARAG ET ORG HOBRYN

Caste : Combattant (Spacassin)

FOR 7 RÉS 5
INT 4 VOL 5
COO 6 PER 6
PRÉ 4 EMP 3

Physique : 5
Mental : 2
Mamel : 4
Social : 1



Chance : 0
Maîtrise : 6

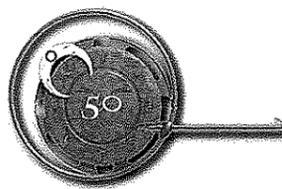
Armure : 20
Initiative : 3d

Seuils de Blessure
Blessé (01-50) : 000
Mort (51 et +) : 0

Interdit : La Loi du Sang
Privilege : Double attaque, Riposte, Botte secrète
Avantages : Sens du combat
Désavantage : Fennemi
Faveur : L'Œil incandescent

Compétences : Armes tranchantes 8, Corps à Corps 6, Athlétisme 5, Équitation 5, Esquive 5, Bouclier 4.

Équipement : Épée longue (FOR+10+1D, Init. +1D), armure de demi-plaques (prot. 20, pénalité +5).



niveau. Si ces joutes se soldent par deux victoires, il peut se préparer pour l'épreuve du Sang de Kroryn. Dans le cas où l'une des deux victoires lui échapperait, il se voit privé de ses faveurs draconiques durant un mois. Si les deux victoires viennent à lui échapper, son dragon devra plaider sa cause auprès des anciens. Si leur lien est assez fort, il réussira certainement à atténuer les sanctions encourues – dans le cas contraire, une chasse sera ouverte pendant un mois et, durant cette période, tous les Élus de Kroryn pourront tenter d'éliminer le "gibier". Si ce dernier survit à la chasse sans avoir fait preuve de lâcheté ou de fourberie, Kroryn accepte de reconnaître en lui un être courageux et l'autorise à passer le rite initiatique. L'épreuve du Sang de Kroryn consiste à faire le tour des arènes de Maurore et d'y défier les champions en titre. Les combats doivent se mener au premier sang – dès que tous les points d'Égratignures sont perdus par l'un des combattants – mais peuvent, si le compagnon draconique l'exige, se prolonger jusqu'à ce que la mort terrasse l'un des participants. Le simple fait de participer à ces combats est une preuve de courage suffisante pour que les plaies provoquées soient absorbées et deviennent partie intégrante de la Brûlure de Kroryn. Le dragon de l'Élu assistera à la totalité des combats et lui servira de maître d'armes, lui prodiguant des conseils pour mieux batailler – la Difficulté de tous ses jets d'attaque sera alors réduite de 5.

Quatrième niveau : La griffe de Kroryn

Pour prétendre à ce niveau, l'Élu doit avoir imposé son nom auprès des autres Élus de Kroryn par de grands actes de bravoure, tels que se porter seul au-devant d'une horde ou défaire à mains nues un adversaire armé. De plus, sa Tendance Dragon doit être de 4 minimum et il doit aussi renier solennellement toutes les valeurs prônées par les Humanistes.

Dès lors, l'Élu peut enfin défier trois autres Élus du troisième niveau. Si ces joutes se soldent par trois victoires, il peut se préparer pour l'épreuve du Magma Purificateur. Tout autre cas de figure se solde par une chasse, limitée dans sa durée par le bon vouloir de Kroryn. Si le Lien entre l'Élu et son dragon est assez fort, ce dernier aura perdu la face aux yeux de ses congénères et sera aussi mis au banc de la société. Si, malgré cette situation de dangers extrêmes, les compagnons sont toujours vivants et unis, et qu'ils ont pu prouver leur courage au Grand Dragon des Volcans,

celui-ci peut accepter de faire cesser la chasse. Quoi qu'il en soit, l'Élu risque de rester encore quelques temps au troisième niveau.

L'épreuve du Magma Purificateur consiste, pour l'Élu et son dragon, à gagner le respect d'une troupe d'au moins quinze hommes, et de s'imposer à eux en vue de mener une action d'éclat. La manière de gagner ce respect peut prendre des formes bien différentes : imposer son courage, faire régner la crainte, défier en duel, instaurer le chantage, etc. Une fois maîtres de leur troupe, les compagnons doivent mener une opération armée au nom de Kroryn. Ici aussi, les objectifs peuvent être multiples : réduire une incursion des nomades de l'empire de Zâl, mener des représailles contre l'Empire de Sôlyr, anéantir un fief humaniste... S'ils en sortent victorieux, les compagnons sont célébrés par une fête retentissante et la Brûlure de l'Élu s'agrandit encore.

Cinquième niveau : La Lame Pyrique

Seul un être hors du commun peut accéder au cinquième niveau du Lien, stade ultime de la symbiose avec l'essence et l'esprit de la flamme. Kroryn n'accorde jamais ce privilège à plus d'une poignée d'Élus, connus sous le nom de Lames Pyriques – et, plus communément, de Lames. Le premier d'entre eux sera son Champion, le second endossera le rôle de Juge Pyrique et les autres, souvent bien moins puissants, constitueront l'escorte honorifique et le corps d'armée personnelle du Seigneur de Guerre sous forme humaine. Atteindre l'une de ces fonctions implique d'être devenu une légende auprès de ses pairs, d'avoir une Tendance Dragon de 5 et d'avoir renié solennellement l'usage de toutes formes de technologie. Les combats qui conduiront le prétendant à affronter des Élus de quatrième niveau ne pourront connaître qu'un verdict : la victoire ou la mort. Les affrontements terminés, il ne restera plus à l'Élu et son dragon qu'à tuer l'une des Lames de Kroryn et son compagnon draconique. Si Kroryn n'aime guère voir périr l'un de ses enfants, il n'éprouve aucune tristesse à en voir un autre sortir victorieux d'un combat... Au vu de la difficulté d'un tel rite, on comprend que beaucoup de prétendants préfèrent renoncer à leur ambition plutôt que de finir dans les flammes purificatrices du domaine du Maître des Volcans.

L'actuel Champion de Kroryn se nomme Keerl. Il s'agit d'un ancien Prodige qui, piqué par la flamme du combat, a renié sa mission de protection de la nature pour se consacrer à l'étude du corps – et de ses points faibles. On dit qu'il n'existe que peu de combattants capables de résister plus de quelques secondes à ses coups...

Kyvoor Krom porte depuis plus de cinquante ans le titre de Juge Pyrique. Combattant de renom, paladin en perpétuelle quête de perfection, il incarne l'idéal d'aboutissement de Kroryn et fait office de guide spirituel de très nombreux Élus et guerriers. La seule rumeur de son intervention suffit bien souvent à stopper net les conflits.

FAVEURS, épreuves et sanctions

Les enfants de Kroryn entretiennent des relations ambivalentes avec leur compagnon de Lien. Tantôt très proches, pour ne pas dire envahissants, ils sont parfois jaloux et tentent de mener leur Élu vers des situations de plus en plus délicates, juste pour prouver qu'ils sont capables de faire encore mieux – quand ils ne se conduisent pas de façon très désinvolte, préférant participer à une guerre quelconque et abandonner leur favori à ses propres soins. Les jeunes dragons du feu sont très fougueux et d'humeur souvent changeante. En revanche, il sont toujours aux côtés de leur Élu lors des rites de passage ou durant des entreprises réellement périlleuses. D'un naturel jaloux, ils voient d'un mauvais œil que leur compagnon fréquente trop assidûment d'autres dragons, même si ces derniers entretiennent déjà un Lien avec un autre humain.

LES FAVEURS DE KRORYN

En plus des Faveurs communes à tous les Élus, décrites dans le livre des règles, les Dragons du Feu – et Kroryn lui-même – sont capables d'offrir aux humains méritants des Faveurs plus rares et souvent plus puissantes. Celles qui suivent ne sont que quelques exemples dont le meneur de jeu pourra s'inspirer, car chaque Lien procure des bénéfices différents.

Les indications fixées entre parenthèses correspondent au niveau que l'Élu doit avoir atteint pour espérer s'attirer ces nouvelles Faveurs – ce qui n'empêche donc pas un Élu du quatrième niveau d'obtenir, par exemple, une Faveur de niveau deux.

Les Mains de Lave (premier niveau)

En réussissant un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 10, le personnage peut enflammer de petites surfaces de matière inerte, d'une taille maximum de 10 cm² par point de Tendance Dragon qu'il possède. Chaque Niveau de Réussite lui permet d'augmenter la surface de 10 cm², d'améliorer la qualité de la combustion ou d'accélérer le processus. Utilisé en attaque, le jet voit sa Difficulté augmentée de 5 et les dommages de base sont égaux à 5 + la Tendance Dragon du personnage.

Le Don du Feu (deuxième niveau)

En enduisant son arme de son propre sang, le personnage lui confère, l'espace d'un combat, +1D en initiative et ajoute la valeur de sa Tendance Dragon à chacun de ses jets de dommages. En contrepartie, l'Élu subit instantanément deux Égratignures et voit la Difficulté de tous ses jets de combat augmentée de 5 s'il vient à perdre son arme durant le conflit.

Le Voile Pourpre (deuxième niveau)

En réussissant un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 10, le personnage provoque une altération magique qui confère à tout ce qu'il porte – ainsi qu'à sa peau – une immunité totale au feu, aux flammes et à la chaleur. Les effets de cette Faveur durent 1 minute + 1 par Niveau de Réussite. Une fois le temps écoulé, la protection s'estompe graduellement et disparaît totalement en moins d'une minute.

La Nuée de Magma (troisième niveau)

Le personnage entre dans une frénésie guerrière qui l'empêche d'effectuer la moindre action de défense jusqu'à la fin de l'affrontement. Il porte ses coups avec violence et rage, ce qui augmente de 5 la Difficulté de tous les jets d'esquive et de parade du défenseur. De plus, lors du calcul des dommages, le personnage double sa Force et peut relancer le plus faible de ses dés. Cette faveur n'est pas cumulable avec une Attaque brutale ou une Charge et ne peut être utilisée qu'une fois par jour. Si le compagnon draconique du personnage juge que le combat ne mérite pas cette aide, il peut refuser sa Faveur à l'Élu qui, en lieu et place de bonus, voit la Difficulté de toutes ses attaques augmentée de 5 – une façon comme une autre pour le dragon de rappeler son Élu à l'ordre tout en testant son mérite.

Ardente (quatrième niveau)

Cette Faveur est réservée aux plus méritants des Élus, ceux jugés dignes par Kroryn lui-même de porter, l'espace d'un combat, la plus fabuleuse des lames de tous les temps. En réussissant un jet de Mental + Volonté + Tendance Dragon contre une Difficulté de 20, le personnage peut invoquer Ardente, l'épée de feu du Seigneur de Guerre, qui apparaîtra immédiatement dans sa main – disparaissant par là même de sa position initiale. Une fois invoquée, l'épée reste présente jusqu'à la victoire ou la mort de son porteur. Elle ne peut en aucun cas être utilisée par une autre main et inflige une Blessure Fatale par tour si elle est touchée par quelqu'un d'autre que l'Élu qui l'a appelée. La Difficulté du jet peut être réduite de 5 si les circonstances – et sur-

Preuve de fidélité au Grand Dragon du Feu, la Brûlure de Kroryn marque à jamais ses Élus de la braise des volcans.

La mort d'un compagnon

Lorsque l'Élu décède, la plupart des fils de Kroryn pensent avant tout à venger sa mort. Certains jeunes dragons, plus sensibles et impulsifs, donnent parfois à cette vengeance une ampleur démesurée – tortures, destruction du village d'origine ou extermination pure et simple d'une lignée sont malheureusement de fréquents exemples de vengeance – et tentent d'apaiser leur souffrance dans la violence brute et directe. Autant le dire clairement : il est très dangereux de tuer un Élu de Kroryn.

Si un Élu venait à perdre son compagnon draconique, il se verrait frappé d'un nouveau défaut : le Cœur de Lave. La douleur qui parcourt les veines du personnage l'enferme dans une rage destructrice et le pousse à charger l'ennemi dès qu'il est impliqué dans un combat. Si le joueur fait appel aux Tendances, il doit systématiquement conserver celui du Dragon ou subir une Blessure, dans l'ordre croissant, en commençant par les Égratignures. Chaque fois qu'il subit une Blessure, le personnage doit réussir un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 15 ou charger son adversaire. Cette Difficulté augmente de 5 à chaque nouvelle blessure subie. Tant qu'il existe un adversaire vivant à portée de vue, l'Élu ne peut que combattre.

tout les adversaires – sont particuliers. Face à un Humaniste, une créature corrompue, un Dragon de la Pierre, elle est réduite de 5. Face à un Dragon de l'Ombre, un Élu de Kalimsshar ou un Grand Dragon, elle est réduite de 10. Ardente n'apparaît jamais face à un Dragon du Feu ou un Élu de Kroryn – et encore moins contre Kroryn lui-même.

Il faut posséder au moins 6 en Force et 6 en Armes tranchantes pour manier Ardente. Au combat, l'épée réduit de 5 la Difficulté de toutes les attaques, divise par deux la protection de n'importe quelle armure et inflige FORx2+20+2D dommages de base.

SANCTIONS ET INTERDITS

Kroryn est l'un des rares à énoncer clairement la ligne de conduite qu'ils souhaitent voir suivre par ses Élus et les compagnons draconiques. Comme au sein de la Caste des Combattants, il a dicté trois Interdits qu'il propose aux couples liés. Une fois un Interdit choisi, l'erreur n'est plus permise. Les Interdits de Kroryn sont clairs et pragmatiques :

La Loi de l'Ordre Naturel : "Jamais tu ne succomberas à l'Humanisme". Fidèles aux traditions de leur père, les Dragons du Feu interdisent à leurs Élus de trop se rapprocher des valeurs humanistes. Le personnage doit donc veiller à ne jamais dépasser 1 en Tendance Homme.

La Loi de la Lave : "Tu laveras par le sang l'affront qui t'est fait". Sans jamais évoquer le mot de "vengeance", les fils de Kroryn ont à cœur de réparer chacune des erreurs qu'ils ont commises – de ce fait, il leur est inconcevable de rester sur une défaite.

La Loi de l'Honneur : "Tu relèveras chaque défi". Toute la vie de certains Élus de Kroryn s'articule sur les duels, les provocations et les règlements de comptes par les armes. Par cet Interdit, l'Élu s'engage à ne refuser aucun défi, qu'il soit physique ou non.

Les sanctions

Les sanctions infligées par Kroryn sont variables et peu prévisibles, mais, souvent, elles sont jugées démesurées par rapport à la faute commise. De plus, à de rares exceptions près, toute sanction s'applique aussi bien à l'humain qu'au dragon – ce qui est souvent en défaveur de l'Élu. Les sanctions les plus classiques restent la suppression momentanée des Faveurs et les chasses, mais Kroryn a déjà démontré qu'il possédait une créativité sans borne : affubler un humain d'un

toucher enflammant permanent, faire bouillir l'urine de sa victime, faire tomber le pénitent dans de multiples traquenards et embuscades, ne sont que quelques exemples. Lorsque Kroryn se montre conciliant, l'objectif de la sanction est de permettre aux fautifs de retrouver leur orgueil et honneur ; dans les autres cas, le but est tout simplement d'éliminer un parasite.

L'APPEL AU DRAGON

Quelle que soit la distance, un dragon ressent toujours l'appel de son compagnon et peut évaluer l'urgence de cet appel. Les effets d'un appel doivent être évalués selon les motivations de l'Élu et en effectuant un jet de Mental + Empathie + Tendance Dragon contre une Difficulté de 10. Chaque Niveau de Réussite obtenu par le personnage définit les conditions dans lesquelles le dragon accepte de se déplacer. Il est toujours possible de dépenser des points de Maîtrise pour augmenter les chances de réussite, mais en aucun cas de faire appel aux Tendances.

Échec : Le dragon entend l'appel mais ne juge pas utile de se déplacer. Certains fils de Kroryn, fougueux et irascibles, peuvent interpréter un tel appel comme une provocation et se venger de leur compagnon lors de leur prochaine rencontre.

Réussite simple : Le dragon ne se déplace que s'il juge le danger mortel.

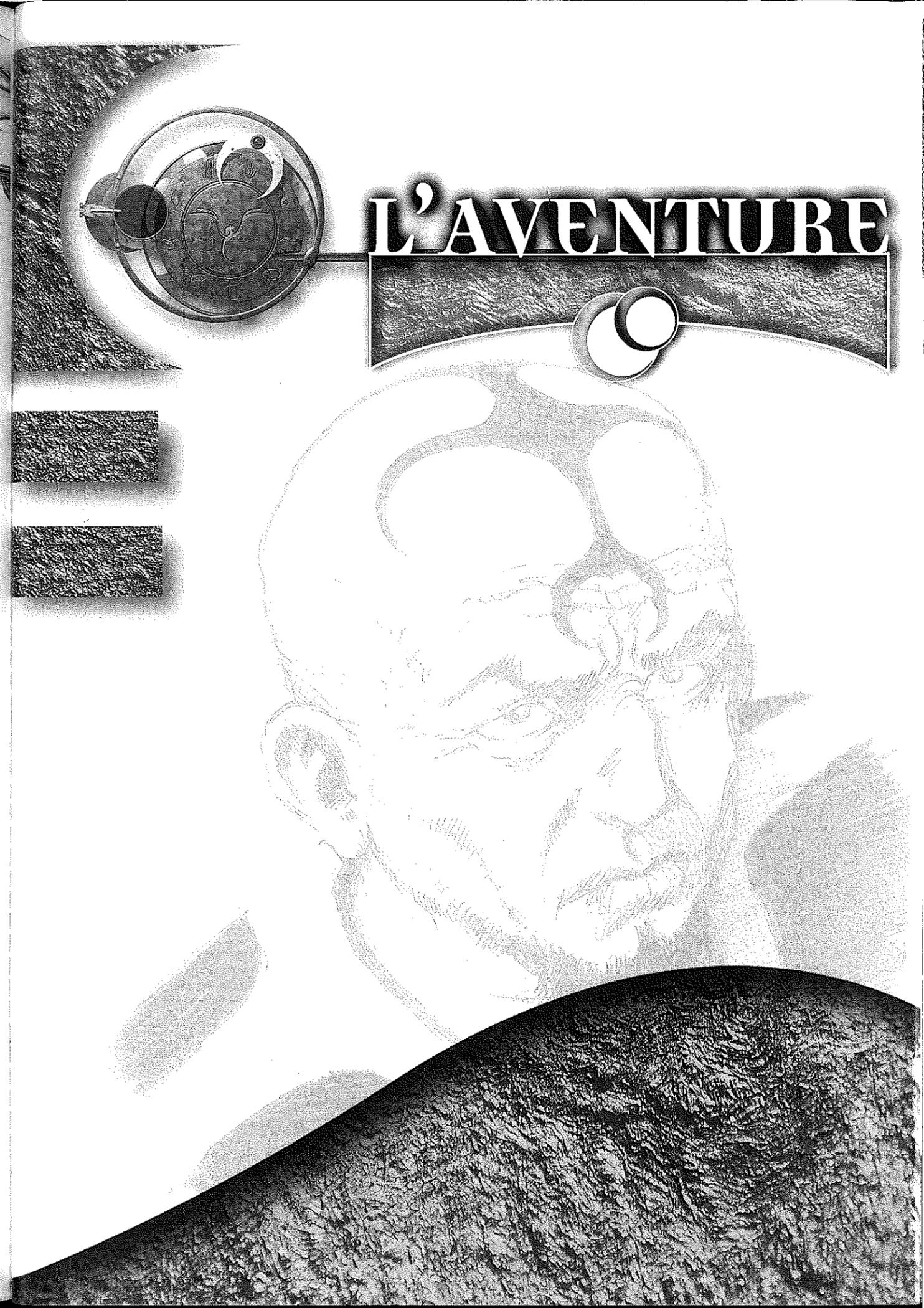
1 Niveau de Réussite : Le dragon répond à l'appel par un bref message télépathique. Si l'Élu est au calme, la communication peut se prolonger un nombre de minutes égal au résultat du jet. Le dragon se déplacera si les motivations de l'appel font part d'un danger ou d'une urgence. Les fils de Kroryn se déplaceront toujours si la situation fait référence à une épreuve physique, une bataille ou un combat.

2 Niveaux de Réussite : Le contact télépathique s'établit instantanément et le dragon peut prodiguer des conseils à son compagnon. Cependant, il ne se déplacera que selon l'urgence de la situation.

3 Niveaux de Réussite : En plus du contact télépathique automatique, le dragon peut utiliser le Lien pour conférer une partie de sa puissance à l'Élu (soins, conseils tactiques, facultés ponctuelles, etc.). Si l'Élu le lui demande, il acceptera de se déplacer.

4 Niveaux de Réussite et + : Le dragon se plie en quatre pour venir en aide à l'Élu.

L'AVENTURE



LÀ OÙ REPOSENT LES MORTS

L'homme était grand et imposant. À sa manière de se déplacer, animale, quasi féline, le premier observateur venu en aurait rapidement déduit son appartenance à la Caste des Combattants. Il se dirigea vers le balcon surplombant la monstrueuse cité entourée de quatre remparts cyclopéens. Au loin, les premiers rayons du soleil repoussaient les ténèbres et baignaient le désert d'une lueur rouge sang. L'homme y vit un présage de ce qui se passerait bientôt dans sa cité bien aimée. Une forme sombre, fine et silencieuse s'approcha de lui.

"Maître, les ordres ont été donnés, les attaques commenceront cette nuit. N'est-ce pas présomptueux de ma part de vouloir jouer ainsi avec le destin de cette ville, avec l'âme des plus fidèles de mon ordre, mon ami ?
- Vous avez fait le bon choix, maître. Il est temps de nettoyer la fange qui s'est incrustée dans nos murs, cette cité doit être assainie ou détruite et il faut nous tenir prêts à en payer le prix. Ceux qui périront dans les jours à venir ne seront que les héros sacrifiés pour le plus grand bien de Griff.
- Qu'il en soit donc ainsi, et que Kroryn me pardonne."

Cette aventure est destinée à être jouée par un groupe d'aventuriers capables d'assumer des situations conflictuelles et délicates, sans forcément tenter de les résoudre par des actions violentes. Une bonne dose de diplomatie et de finesse seront en effet nécessaires afin de terminer cette aventure dans les meilleures conditions. Comme il est tout à fait envisageable que votre groupe prenne le mauvais chemin, il ne vous restera alors plus qu'à décider du résultat de ses choix sur la suite de votre campagne.

Prélude

De manière à donner à vos personnages le sentiment de continuer à vivre entre chaque aventure, voici quelques petites scènes qui ne sont pas directement liées à l'intrigue principale. Ces scènes sont destinées à faire entrer vos joueurs de plain pied dans l'action, à leur donner le sentiment que le monde ne s'arrête pas de tourner une fois leur partie terminée. N'hésitez pas à en rajouter quelques unes de votre cru en fonction des origines, des castes ou des affinités de vos personnages. Ces petites introductions peuvent s'adresser à un personnage, mais aussi à une partie de votre groupe.

LE COMBATTANT

"Cela fait deux bonnes heures que ce duel de bras de fer a commencé et tu commences à te lasser. En face de toi, toujours le même visage contracté de cet adepte de

Borne. Quelle idée aussi ? Vous êtes de force équivalente, aussi ivres l'un que l'autre, et aussi décidés à ne pas renoncer. Les spectateurs se sont vite lassés du spectacle ridicule de deux fiers combattants incapables de faire plier l'autre. Voici donc deux longues heures que ni l'un ni l'autre n'avez été capables de faire bouger la position de vos poings entrelacés de plus de quelques centimètres.

Certains consommateurs commencent d'ailleurs à vous lancer quelques piques désagréables, il ne faudra probablement pas longtemps avant qu'ils ne vous traitent ouvertement d'incapables..."

Profitant de ce duel sans fin, le personnage peut remarquer un jeune garçon dérober prestement le sac que son adversaire avait négligemment laissé à sa table. Au joueur de décider que faire. S'il décide de prévenir son adversaire, celui-ci croira à une ruse et refusera de se retourner et de risquer de perdre. La seule manière d'arrêter le voleur serait que le personnage rompe le combat afin de pouvoir aller l'intercepter avant qu'il ne sorte. Libre à vous de décider de la suite des événements. L'adepte de Borne pourra être particulièrement reconnaissant envers le personnage. Mais le voleur peut aussi avoir des amis dans l'auberge, auquel cas il faudra probablement se frayer un chemin vers la sortie à grand coups d'épée - sans oublier quelques malus pour le personnage en raison de son bras ankylosé par deux heures de bras de fer.

LE VOYAGEUR, L'ENNEMI JURÉ

"Après un si long voyage, tu connais bien peu de choses plus agréables qu'un bain brûlant et parfumé dans un hammam public de qualité. Enfin, pour être plus exact, il existe bien une chose plus agréable encore, et les trois charmantes jeunes personnes légèrement vêtues qui s'approchent de toi, prétent à satisfaire tes moindres désirs, en font partie. Bientôt le paradis. C'est alors que, contre toute attente, la plus séduisante d'entre elles sort une dague longue et effilée de sous la serviette qu'elle t'apportait. D'un même mouvement, elle est rapidement imitée par ses deux compagnes qui, en un parfait ensemble, se ruent soudain sur toi. Tu savais bien que tu n'aurais jamais dû séduire - puis abandonner lâchement - la plus jeune fille de ce riche prince marchand d'Yris. Il a juré qu'il exposerait ta tête au dessus de son bureau, et il est visiblement désireux que cela adienne rapidement."

Le combat doit se dérouler de façon rapide et violente. Le personnage est nu comme un ver et ses armes sont loin de lui - dans ce genre d'établissement, on est prié de les laisser à l'accueil. Peut-être ses compagnons se trouvent-ils dans des pièces adjacentes, dans des tenues équivalentes, à moins que la meilleure des solutions soit encore de prendre la fuite le plus vite possible...

Les trois jeunes femmes sont des assassins de bas rang. Si jamais le personnage en vient à bout, nul doute que les responsables de la guilde sollicitée par le prince marchand se chargeront d'envoyer des meurtriers plus efficaces la prochaine fois - peut-être même durant le scénario.

LE MAGE

"Tu savais qu'il s'agissait d'une mauvaise idée. Tu savais parfaitement que cela t'attirerait des ennuis. Tu t'étais pourtant juré de ne plus toucher à des cartes de toute ta vie. Et pourtant, il a fallu que tu rentres dans ce cercle de jeu. Cette soirée était ta soirée, si jamais un dragon a un jour symbolisé la chance et la réussite au jeu, nul doute que ce soir, tu es devenu son nouveau champion. Depuis plusieurs heures, les cartes te parlent, jamais auparavant tu n'as connu une telle réussite et devant toi s'amoncellent les dracs de fer et d'argent.

Cependant, une telle réussite attise la jalousie, et il ne faut pas longtemps avant que l'un de tes adversaires se lève et te traite publiquement de tricheur. La situation semble sur le point de dégénérer... Que faire ?"

Plusieurs alternatives s'offrent au personnage : tenter de résoudre le problème de manière diplomatique - il s'agit de loin de la solution la plus intelligente -, s'esquiver rapidement (vous aimez gérer des courses poursuites de nuit dans les bas-fonds d'une grande cité ?), intimider la salle en faisant une petite démonstration de ses talents de magiciens - auquel cas tous les autres joueurs seront alors intimement convaincus qu'il a triché grâce à la magie, sa réputation sera donc faite en ville. À vous de décider si la situation dégénérera en bataille rangée ou si elle se calmera d'elle-même.

DEIRDRE QWAN

Caste : Artisan (maître artisan)

Deirdre Qwan est une artiste de grand talent. Nul mieux qu'elle ne sait construire les machines de guerre étranges et les pièges mortels qui protègent la cité des incasins barbares. Cette vieille femme menue et fragile dissimule une énergie phénoménale et un esprit aiguisé. Elle est l'élément novateur du conseil, elle est celle qui cherche sans cesse à améliorer cette cité qu'elle considère presque comme l'enfant qu'elle n'a jamais eu.



Griff

Les personnages se trouvent actuellement à Griff. Libre à vous de décider des raisons qui ont pu les amener en ce lieu - la promesse de travail facile à trouver, le simple attrait du voyage, la suite du scénario de l'écran... Quoi qu'il en soit, cela ne fait que quelques jours qu'ils sont sur place, mais ils ont déjà eu l'occasion de visiter un peu les lieux.

Griff est un cité monumentale. Bâtie aux portes du désert, elle est protégée des assauts des tribus Zûl par quatre remparts titanesques. S'élevant à plusieurs dizaines de mètres de haut, constituées de blocs de pierre monolithiques de plusieurs tonnes, rien, à part peut-être les plus puissants des dragons, ne semble à même d'entamer ces formidables protections. Et pourtant, régulièrement, les nomades du désert mènent de violentes attaques à l'encontre de la cité - attaques parfois fructueuses puisque, très récemment, une brèche a été ouverte dans le premier rempart !

Une centaine de mètres sépare chaque rempart. Dans ces zones originellement emplies de pièges et de fosses destinées à protéger la cité intérieure, la vie a repris ses droits. D'innombrables tentes, bâtiments de bois et constructions de pierre ont vu le jour au fil des temps. Rassurée par l'impressionnante présence des murailles de pierre, et contrainte de quitter la ville intérieure surpeuplée, la populace est rapidement venue occuper les lieux il y a quelques siècles de cela, remplissant peu à peu les trois zones-tampon situées entre les remparts.

LA CITADELLE DES FOUS

Lorsque les premiers colons sont venus s'installer en ces lieux, afin d'y extraire le sang de Moryagorn des mines sous-marines de la baie adjacente, nombreux furent ceux qui les traitèrent de fous. Cependant, contre toute attente, ces colons parvinrent à résister aussi bien aux assauts des pillards qu'aux colères du désert. Il ne fallut que quelques années pour que les premiers colons établissent une ville, puis une première enceinte fortifiée. Très vite, Griff attira de nombreux aventuriers désireux de faire fortune, ainsi que des combattants avides d'affron-

Interdit : La loi de la perfection
Privilèges : Apprenti, Atelier, Autorisation, Notable, Routine.
Avantages : Résistance à la magie.

Compétences : Alchimie 9, Armes de siège 7, Armes mécaniques 10, Corps à corps 6, Explosifs 8, Mécanismes 10, Médecine 10, Pièges 8.

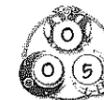
Équipement : Au choix.

FOR	4	RÉS	6
INT	9	VOL	8
COO	10	PER	9
PRÉ	7	FMP	8

Physique : 3
Mental : 7
Manuel : 8
Social : 6

Chance : 2
Maîtrise : 8
Armure : 5
Initiative : 5d

Seuils de Blessure	
Égratignure	000
Légère	00 -1
Grave	00 -3
Fatale	0 -5
Mort	0



ter les farouches nomades Zûl. Le sang noir de Moryagorn attira les marchands, l'or afflua en ville - et les mercenaires ne furent pas longs à suivre.

En l'espace de quelques années, la population se développa de manière impressionnante. Ce qui n'était qu'une petite ville minière devint rapidement une cité de première importance. Mais, à l'écart de tout empire important, seule l'anarchie la plus totale ou la venue d'un leader charismatique présidaient à la destinée de la cité. Conscients de cette faiblesse, les membres les plus influents de Griff décidèrent alors d'organiser le fameux tournoi qui devait rendre cette cité fameuse dans tout Kor. Sous l'influence successive des différents vainqueurs, la cité prospéra et se développa.

Mais les nomades Zûl ne l'entendaient pas ainsi. Une nuit, il y a des éons de cela, le plus impressionnant rassemblement de tribus jamais observé fondit sur la cité. Le carnage qui résulta de cette bataille est resté gravé dans la mémoire des rares survivants. Là où se tenaient cinquante milles colons, il ne resta plus que quelques milliers d'hommes.

En l'espace d'une nuit, plus de quarante mille hommes, femmes et enfants, avaient trouvé la mort.

LE BASTION DU DÉSERT

Les archivistes se querellent encore sur les suites de cette affaire, mais il apparaît que les survivants décidèrent de rester sur place et rebâtirent la fière cité dont il ne restait plus que des ruines. Les légendes prétendent que, touchés par la douleur des survivants, les Grands Dragons érigèrent les quatre murailles encore garantes aujourd'hui de la sécurité de la ville. Ces remparts immenses jaillirent de terre en une nuit, offrant un nouvel espoir aux colons de Griff, et la roche engloutit les milliers de cadavres qui pourrissaient en ces lieux. Depuis, Griff a toujours résisté aux assauts des nomades. La cité n'a cessé de prospérer et de se développer. Elle est devenue un symbole de liberté et d'opportunité - un lieu où Humanistes et Fatalistes côtoient Élus et Pro-

diges. Elle est un lieu où les fortunes se font et se défont au gré des vents du désert ; un lieu où les hommes ne sont jugés que par leurs actes, et non par leurs croyances ; une cité de contraste, belle et violente, dangereuse et séductrice.

Les voyageurs prétendent que tout homme qui passe par Griff y laisse une partie de son âme, et rares sont ceux qui osent les contredire.

LES DÉMONS DES SABLES

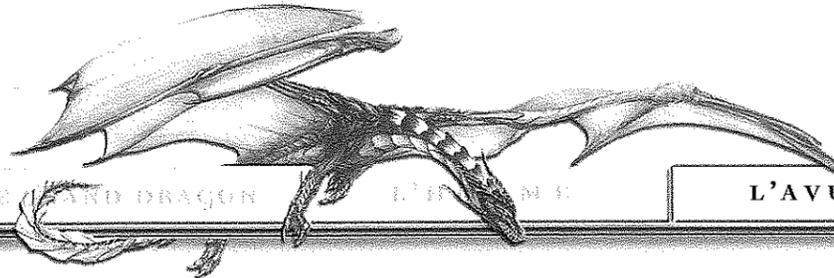
Depuis quelques temps cependant, la tranquillité de la cité est mise à mal par les assauts de plus en plus violents des nomades du désert. Il y a moins d'une semaine de cela, une brèche a été ouverte dans la première muraille et, bien que les assaillants aient vite été repoussés, un tel événement a rapidement marqué les esprits. Les nomades paraissent désireux de voir la cité en ruine, et ils semblent décidés à en payer le prix.

Depuis, tous les citoyens de Griff sont en armes et prêts à défendre leur cité à tout instant contre ces démons des sables. C'est donc dans cette ambiance martiale de cité en guerre que les personnages vont avoir à évoluer.

Chacun des quatre quartiers de la ville, ainsi que le port, s'organise afin de se préparer à de nouveaux assauts. Le quartier intérieur, qui abrite toutes les plus grandes institutions de la ville - la Grande Arène, le palais, la grande forteresse - héberge tous les chefs de guerre des différentes compagnies mercenaires qui participent à la défense de la cité.

Le quartier du deuxième cercle abrite les principaux entrepôts permettant de résister à n'importe quel siège - il s'agit aussi de la principale zone marchande de la ville.

Le quartier du troisième cercle héberge le plus gros des troupes de combattants. Côte à côte, il est possible de trouver des artificiers et des artisans humanistes, des combattants draconiques et même des mages fatalistes, tous unis dans le même espoir de défendre la cité de Griff.



Le quartier de la dernière muraille panse lentement ses blessures. Les nomades Zûl ont eu le temps d'infliger de terribles dégâts avant de se replier. Nombre d'artisans travaillent à réparer la muraille, mais aussi à poser d'innombrables pièges au cas où les nomades parvenaient une nouvelle fois à pénétrer dans la cité.

Enfin, le port est un endroit à part. Semblable à un quartier découpé dans un cercle parfait, il est présent dans chaque cercle de la ville. Une intense activité y règne, entre les départs de marchands craintifs, la venue de bateaux apportant leur lot de combattants avides de gloire et les échanges commerciaux habituels.

une cité sous pression

Les personnages se trouvent donc en ville depuis quelques jours lorsque vont commencer à se dérouler les événements qui précipiteront leur entrée de plain pied dans l'aventure.

UN RÉVEIL MOUVEMENTÉ

Les personnages sont tranquillement en train de se reposer dans leur auberge lorsque un énorme vacarme se fait entendre dans la salle commune, à l'étage inférieur. La nuit est encore noire et leur état de fatigue avancé indique qu'il ne doit pas être plus de trois ou quatre heures du matin.

Un rapide coup d'œil à l'étage inférieur permettra d'y découvrir un puissant combattant, armé d'une hache à deux mains, en train de s'acharner à éparpiller dans toute la pièce des morceaux de ce qui était - il y a quelques minutes encore - le brave aubergiste. Le spectacle est atroce, même aux yeux des plus aguerris. Le fou furieux qui s'active sur les restes du tenancier hurle régulièrement, tout en passant ses nerfs sur les tables ou les chaises se trouvant à sa portée. Il semble comme possédé. Très vite, la situation évolue. Attirée par le bruit, la femme de l'aubergiste entre alors dans la salle, vêtue d'une simple chemise de nuit et armée d'une seule chandelle. Au premier hurlement, l'homme à la hache - utilisez les caractéristiques des tueurs saints - se jette sur elle avec la vivacité et la souplesse du plus terrible des prédateurs.

Si vos joueurs désirent sauver la pauvre femme, obligez-les à réagir rapidement - et tant pis s'ils ne sont pas armés, ils sortent du lit après tout. Il leur faudra alors parvenir à attirer l'attention de l'homme à la hache - un jet de tabouret pourrait être du meilleur effet. Le combat qui s'ensuit sera violent et terrible. Rien ne pourra résister au guerrier et il sera nécessaire de le tuer pour avoir la vie sauve.

DES CRIS DANS LA NUIT

Une fois la situation calmée, il sera possible de tenter de comprendre ce qui se passe. L'homme que les personnages ont tué était un combattant connu et respecté dans le quartier. Il s'agissait d'un habitué des lieux et nul ne pourra comprendre son geste. Il est aussi fort possible que l'un des personnages ait partagé une chope de bière avec lui la veille, et rien ne semblait indiquer une quelconque trace de folie.

L'homme n'est équipé que d'un mince pantalon de cuir, usé et taché, et de son impressionnante hache.

Le cadavre présente cependant un certain nombre de

caractéristiques étonnantes. Les yeux du morts sont d'un noir de jais, semblables à deux billes noires et malsaines. De plus, une odeur pestilentielle se dégage des blessures, desquelles suintent un sang trop épais et trop sombre. Si vous le désirez, il est tout à fait possible que les personnages entendent des cris provenant de l'extérieur. Il apparaîtra rapidement que plusieurs autres combattants sont victimes de crises de folie similaires. Il vous sera alors possible de provoquer quelques combats supplémentaires, si vos joueurs n'en ont pas eu assez pour la nuit...

UN VILLE EN ÉTAT DE CHOC

Le lendemain matin, la nouvelle se répand à la vitesse d'un dragon en chute libre : plus d'une cinquantaine des meilleurs combattants de la ville ont été victimes de la crise de folie à laquelle les personnages ont pu assister, et tous ont dû être abattus - après qu'ils ont tué plus d'une centaine de personnes au total. L'effroi est général et la plupart des citoyens ordinaires furent désormais à la vue d'un membre de la Caste des Combattants. La nuit semble avoir laissé une cicatrice profonde au cœur de la ville.

Rapidement, la rumeur se met à courir qu'il s'agirait d'un complot fataliste visant la Caste combattante, dans le but d'affaiblir les défenses de Griff - face à la prochaine attaque nomade ? Tout au long de la journée, les personnages pourront ressentir une atmosphère palpable et inquiétante de peur et de paranoïa grandissantes.

La nuit suivante, le même événement se reproduira à nouveau.

Aux sources de la folie

La ville a peur, comme rarement dans son histoire. Confrontée à un danger invisible et imprévisible venant frapper au sein de ses hautes murailles, la cité tremble. Comme souvent lorsque la peur est trop forte, la violence remplace la raison et, par cette belle journée ensoleillée, on ne compte déjà plus les lynchages ou les lapidations collectives d'individus ayant eu le malheur de trop marquer leur appartenance au Fatalisme, à l'Humanisme, ou à la Caste des Combattants. Selon toute apparence, si le problème n'est pas réglé très vite, la peur laissera bientôt place à une folie sanguinaire généralisée. Griff n'a jamais été une cité paisible, mais elle a toujours été un havre de liberté pour tous les hommes braves. Elle menace maintenant de succomber sous les coups de la peur et de l'incompréhension.

YARM, LE GUIDE DE LA LIBERTÉ

C'est en cours d'après-midi qu'un homme puissant, bardé de fer, se présentera aux personnages. Il arbore les armoiries de la ville et se présente comme étant un messager du "guide de la liberté", le dirigeant actuel de Griff. Il serait très impoli de refuser son invitation. C'est dans la grande citadelle située au centre du cercle intérieure que les personnages rencontreront Yarm, le maître de la cité. La salle du conseil est une pièce imposante de plusieurs dizaines de mètres de long, au fond de laquelle se trouve un sobre trône de pierre. Elle est

TUEURS SAINTS

Caste : Combattants

FOR 10 RÉS 10
INT 2 VOL 2/10
COO 5 PER 5
PRÉ 2 EMP 2

Physique : 8
Mental : 1
Manuel : 1
Social : 1



Armure : 12 (Cuir bouilli)
Initiative : 3d

Seuils de Blessure
Blessé (01-50) 000
Mort (51 et +) 0

Désavantage : Appel de la bête.

Compétences : Armes tranchantes 6, Athlétisme 10, Corps à corps 8, Esquive 6.

Équipement : Armure de cuir bouilli, Hache à deux mains (dom. 1d+32).

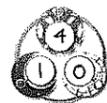
Ces hommes ne sont plus que l'ombre de ce qu'ils étaient. Brûlés par la puissance de l'huile noire, le sang de Moryagorn, ils se battent sans pitié ni crainte. Leur esprit torturé ne peut plus concevoir qu'une idée simple : seule la mort pourra les délivrer de leur tourments.

GORAN EBONARK
Caste : Combattant (maître d'armes)

FOR 10 RÉS 10
INT 6 VOL 7
COO 8 PER 6
PRÉ 8 EMP 6

Physique : 8
Mental : 5
Manuel : 5
Social : 6

Chance : 0
Maîtrise : 10



Armure : 25
Initiative : 4d

Seuils de Blessure
Égratignure 000
Légère 000 -1
Grave 00 -3
Fatale 00 -5
Mort 0

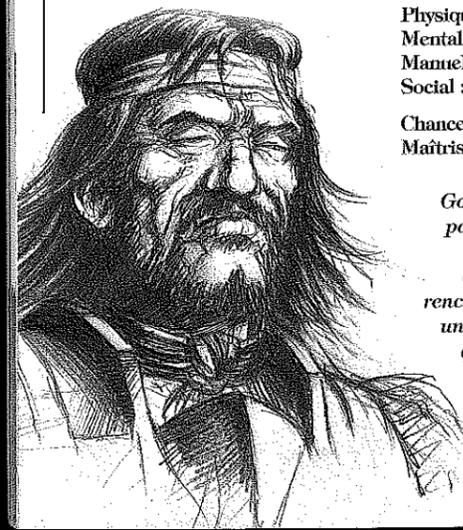
Interdit : La loi de l'arme

Privilèges : Argot de combattant, Botte secrète, Engagement, Feinte, Riposte, Vigilance.

Avantages : Force de caractère.
Désavantages : Blessure, Obsession.

Compétences : Armes tranchantes 10 (Épée large 12), Bouclier 8, Castes 8, Commandement 9, Connaissance des dragons 8, Corps à corps 7, Stratégie 10. Équipement : Épée large (Lame de Rubis de Thraël)

Goran Ebonark est une légende parmi les membres de sa caste. Cet homme grand et puissant a participé à de nombreuses guerres, il s'est illustré au cours d'innombrables combats. Aujourd'hui âgé d'une cinquantaine d'années, il occupe officieusement le poste de seigneur draconique de la cité de Griff. Officiellement, il est le responsable de la Caste des Combattants de la ville. Sa rencontre avec Irel le Gris fut l'événement le plus néfaste qui pouvait advenir pour Griff. Goran était un homme sage et bon. Bien que convaincu de la justesse de sa voie, il avait rapidement compris que Griff ne pourrait survivre qu'en maintenant l'alliance millénaire des trois voies. Malheureusement, il croisa le chemin d'Irel le Gris qui sut rapidement le faire douter. Goran est désormais perdu, il a emprunté le chemin qui mène vers les Seigneurs Ardents, en croyant agir pour le bien de Kroryn il a violé les principes fondamentaux de sa caste. Goran ne peut désormais plus trouver que le salut dans la mort.



ornée de maintes tentures, de nombreux tableaux et de quantité de sculptures célébrant la gloire des précédents maîtres de la cité – de quoi remémorer aux personnages les épisodes marquants de l'histoire de Griff. De nombreux combattants puissamment armés occupent les lieux et dévisagent les visiteurs, formant une haie d'honneur jusqu'à l'occupant du trône, un homme trapu, de taille moyenne, au visage marqué par de nombreux combats et d'innombrables voyages. De son regard vif et perçant, Yarm détaillera rapidement le groupe avant de s'adresser à ses membres de sa voix profonde et grave :

“Compagnons, je suis fort aise de savoir que des hommes aussi valeureux que vous se trouvent actuellement dans ma cité, prêts à la défendre contre tous périls. Vous êtes au courant de ce qui se passe depuis deux nuits maintenant, puisque j'ai eu l'occasion d'apprendre que vous aviez vous-mêmes arrêté l'un des fous qui ravageait la ville chaque soir. Étant convaincu de votre attachement à notre ville, je désire donc vous voir mener l'enquête, promptement et efficacement. Sachez que je vous ai choisis après mûre réflexion et que je suis convaincu que vous serez honorés de pouvoir ainsi servir au plus grand bien de Griff.”

Pour vous aider dans votre tâche, vous pourrez faire appel aux services d'Anaëlle Syl, notre questeur gris. C'est une femme compétente, qui ne pourra qu'apprécier l'aide d'individus apportant un regard extérieur sur cette terrible affaire. Si vous avez besoin de quoi que ce soit, n'hésitez pas à faire appel à mes conseillers. Je veux que ces tueries cessent au plus vite, et je compte sur vous pour y mettre un terme.”

Aux côtés de Yarm apparaîtront alors quatre personnages. Anaëlle Syl, la questeur gris, est une jeune femme défigurée par une horrible cicatrice. La montagne de muscle à barbe et au regard sombre qui la suivra se nomme Goran Ebonark, l'actuel Maître de la Caste des Combattants de Griff. Viendra ensuite Deirdre Qwan, Maîtresse locale de la Caste des Artisans, une vieille femme au regard pétillant de vie et

au sourire charmeur. Le dernier, Elandras Caramone, est un homme séduisant et inquiétant, mage et maître diplomate de la ville.

LE QUESTEUR GRIS

Bien évidemment, les personnages ne pourront pas refuser une offre si poliment proposée. Les membres du conseil se hâteront alors de venir les trouver, afin de les assurer de leur plus grande confiance, puis les laisseront en compagnie d'Anaëlle.

La jeune femme se tiendra prête à les aider en tout et sera disponible pour répondre à la moindre de leurs questions.

Voici les premières informations qu'elle est parvenue à glaner depuis le début des événements.

- Les crises de folie n'ont affecté que des membres de la Caste des Combattants. Goran Ebonark semble particulièrement affligé, car plusieurs d'entre eux faisaient partie de ses proches ou de ses anciens compagnons d'arme.

- Toutes les victimes ont présenté les mêmes symptômes que les personnages auront pu discerner sur le premier cadavre.

- Rien ne semblait prédisposer les victimes à de tels coups de folie – et chacune de ces crises s'est achevée dans un atroce bain de sang.

- Si beaucoup pensent que la magie fataliste est à l'œuvre derrière tout cela, rien ne permet encore de l'affirmer avec certitude.

Libre aux personnages de mener leur enquête seuls. Sinon, il leur sera possible de faire équipe avec Anaëlle.

LES ABATTOIRS

Visiter les lieux des différents massacres revient à pénétrer dans de véritables abattoirs. Certains massacres ont été si atroces – à vous de gérer vos descriptions, en fonction de la sensibilité de vos joueurs – que nul citoyen de Griff n'a accepté de venir nettoyer les dégâts, souvent de peur de contracter la folie des meurtriers. Laissés à l'abandon, les cadavres des fous semblent

se décomposer encore plus vite que normalement, et il suinte d'eux un liquide pâteux et collant, mélange de sang et d'un abject produit inconnu.

Si un personnage possède quelques Compétences de Médecine ou d'Alchimie, il lui sera possible de tenter de deviner l'origine de ce produit. Après quelques heures de recherche, faites-lui effectuer un jet contre une Difficulté de 15. Il pourra alors découvrir qu'il s'agit d'une essence raffinée de la fameuse huile noire qui fait la richesse de la ville, le sang noir de Moryagorn. Il sera aussi possible d'obtenir de tels renseignements par l'intermédiaire d'Anaëlle.

Une rapide enquête sur les victimes de ces crises de folie permettra de se rendre compte qu'il s'agit de membres influents de la Caste des Combattants de la ville. Pour l'instant, la situation n'est pas critique, mais si l'épidémie devait se poursuivre au même rythme, la défense de Griff pourrait être sérieusement compromise dans de brefs délais...

La véritable histoire

LE CONSEIL GRIS

Griff serait plongée dans la plus grande anarchie si toutes les décisions politiques d'importance devaient être prises par le vainqueur du tournoi ayant lieu tout les trois ans. Dès la création de la ville, les premiers colons comprirent que leur seule force ne pouvait résulter que de leur unité face à l'adversité. C'est ainsi que naquit le conseil gris. Les adeptes de chacune des trois Tendances se choisirent alors un représentant destiné à siéger au conseil gris. Trois hommes pour trois votes, mais trois hommes pour une seule voix, celle de la cité.

Étonnamment, ce système a fonctionné presque sans heurt jusqu'à nos jours – les membres du conseil ayant rapidement appris à œuvrer dans l'intérêt de la ville avant de s'intéresser aux intérêts de leur faction. Le gagnant du concours est soit mis au courant, s'il est jugé intelligent et raisonnable, soit maintenu dans l'ignorance et savamment manipulé – dans la plupart des cas. Alors que d'une telle réunion d'opposés devrait naître le conflit, il ne ressort qu'harmonie et paix pour chaque Tendance – chacun s'occupant de calmer, définitivement s'il le faut, les membres les plus extrémistes de sa Tendance. C'est sûrement la raison pour laquelle peu d'Inquisiteurs apprécient le séjour en ce lieu. Ce système secret perdure depuis des siècles et assure l'indépendance et la tranquillité de la cité.

D'aucuns prétendent d'ailleurs que Griff ne serait pas la seule ville de Kor où existerait un tel système... Mieux vaut que les Grands Dragons n'apprennent jamais l'existence d'un tel ordre.

LES GERMES DE LA FOLIE

Goran Ebonark était un homme fier et sage, soucieux de l'intérêt et de la sécurité de Griff et de ses habitants. Il fut rapidement choisi pour remplacer le précédent seigneur draconique du conseil, mort de sa belle mort. Malgré les résultats particulièrement probants d'une telle alliance, une part de lui ne put jamais s'empêcher de l'estimer malsain et contre-nature. Il fallut qu'il rencontre un marchand, Irel le Gris, pour que le chaos s'empare de la ville.

Le marchand n'était autre qu'un agent des Seigneurs Ardents, les dragons réfractaires aux édits de Kroryn. Il sut rapidement se lier d'amitié avec Goran, puis il ne lui resta plus qu'à aider les doutes du combattant à croître et à prendre force. Suivant les conseils avisés d'Irel, Goran a donc mis au point un terrible plan afin de détruire l'ordre établi à Griff depuis des siècles.

Il s'est arrangé pour faire ingurgiter aux meilleurs des membres de sa caste une potion spéciale, concoctée à partir du sang noir de Moryagorn par les mages au service d'Irel. Cette décoction est à la base de la folie de ces hommes. Goran se débarrasse ainsi des combattants les plus honorables de sa caste, ce qui laisse la place à des individus bien moins recommandables aux postes de décision. De plus, tout laissant à soupçonner une implication alchimique ou l'utilisation de la magie noire, il espère ainsi pouvoir renverser un conseil gris affaibli afin de pouvoir enfin libérer Griff de la présence de ces hérétiques. Obsédé par l'idée de purifier la ville de ses hérétiques, Goran est désormais incapable de se rendre compte qu'il s'est engagé sur une voie bien éloignée des enseignements du Dragon qu'il vénère.

Et quel homme faut-il devenir pour sacrifier ses meilleurs soldats, ses compagnons de lutte, à la destruction d'un équilibre harmonieux ?

Là où reposent les morts

Le temps est désormais compté. Chaque nuit, de nouveaux morts s'accumulent. Chaque nuit Griff, dépérit un peu plus.

LA MINE D'EXPLOITATION

Rapidement, les personnages devraient donc être amenés à s'intéresser de plus près aux cargaisons de sang noir de Moryagorn. Le centre d'extraction de cette huile noire se trouve au centre du port et il est nécessaire d'emprunter un navire pour pouvoir s'y rendre. C'est au milieu d'une véritable île artificielle, constituée d'un assemblage hétéroclite de tuyaux, de passerelles, de passerelles et de cordes que se trouvent la mine et les stations de pompage. Plus d'un millier de personnes se trouve en permanence sur cette île – qu'il s'agisse de gardes, de mécaniciens chargés de veiller au bon fonctionnement des pompes, d'ouvriers ou de marchands.

Il est possible de trouver des tavernes et même quelques auberges sur cette étrange île artificielle. Une rapide enquête et beaucoup de diplomatie – les gens du coin ayant tendance à être quelque peu impulsifs et violents – permettront d'apprendre le nom des trois principaux marchands d'huile : Ebnazer Copelan, Irel le Gris et Coriande l'Auguste.

Libre à vous d'intégrer un certain nombre de petites scènes supplémentaires en ce lieu. Rappelez-vous simplement que Goran et Irel sont au courant de la présence du groupe et qu'ils sont désormais bien décidés à tout faire pour les persuader de l'implication des Fatalistes dans l'histoire – attaque de brigands portant des tatouages fatalistes, fausses rumeurs, etc. Finalement, une enquête plus ou moins rapide avec, peut-être, l'aide bienveillante d'Irel le Gris, permettra d'apprendre

COMBATTANTS

DE GRIFF

Caste : Combattants (spadassins)

FOR 7 RÉS 9
INT 5 VOL 6
COO 6 PER 6
PRÉ 5 EMP 5

Physique : 7
Mental : 4
Manuel : 5
Social : 4



Chance : 2
Maîtrise : 3

Armure : 8
Initiative : 3d

Seuils de Blessure
Blessé (01-40) 000
Mort (41 et +) 0

Interdit : La loi de l'arme.
Privileges : Argot combattant, Riposte.

Compétences : Armes tranchantes 5, Bouclier 5, Équitation 4, Esquiver 5.

Équipement : Armure en cuir (prot. 8), Épée large (dom. 1d+18).

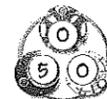
Ces caractéristiques peuvent être utilisées pour tous les combattants un minimum entraînés qui pourraient avoir à croiser le chemin des personnages au cœur de la cité de Griff – miliciens, vétérans, brutes d'auberge...

ELANDRAS CARAMONE
Caste : Mage (Grand Mage)

FOR 6 RÉS 8
INT 9 VOL 10
COO 8 PER 7
PRÉ 9 EMP 9

Physique : 5
Mental : 9
Manuel : 5
Social : 6

Chance : 0
Maîtrise : 10



Armure : 5
Initiative : 4d

Seuils de Blessure
Égratignure 000
Légère 000 -1
Grave 00 -3
Fatale 00 -5
Mort 0

Privileges : Anonymat, Laboratoire, Lettre, Messager, Prévoyance.
Avantages : Droiture.

Désavantages : Mauvais œil, Pressentiment.

Compétences : Castess 8, Connaissance de la magie 10, Corps à corps 7, Diplomatie 8, Histoire 8, Psychologie 10.

Magie : Magie Instinctive 6, Magie Invocatoire 6, Sorcellerie 9, Sphère du Feu 8, Sphère du Métal 6, Sphère de la Pierre 8, Sphère des Cités 7, Sphère de l'Ombre 9.

Équipement : Au choix.

Elandras Caramone est un bel homme, trapu et de taille moyenne. Son crâne rasé et une aura quelque peu malsaine empêchent cependant de dire de lui qu'il est séduisant. Seigneur Fataliste alors qu'il n'est âgé que d'une trentaine d'années, Elandras a su faire preuve de ses qualités de mage mais aussi de fin diplomate. Tandis que Goran s'occupe de la protection de la ville, que Deirdre en gère le développement, Elandras œuvre à tisser des liens avec de nombreuses nations et princes marchands. À bien des titres, la cité lui doit sa survie car il est celui qui s'occupe de l'approvisionnement et des échanges commerciaux. C'est un homme fin et cultivé, calme et censé. Cependant, il ne faut pas s'y méprendre car quiconque s'attaque à son bien le plus précieux, Griff, s'en fera immédiatement un ennemi mortel.

qu'un groupe de mages vivant au cœur du troisième cercle s'est mis récemment à acheter d'importantes quantités d'huile noire non raffinée.

La nécropole

Quelques pièces bien placées, des contacts parmi les membres de la pègre et l'aide d'Anaëlle devraient permettre de découvrir l'endroit où se trouvent les mages responsables de la création de l'élixir de folie. Une longue descente dans les égouts de la ville – sans parler des immondes créatures qui y vivent – permettra d'accéder à un réseau souterrain qui s'enfonce profondément sous la cité. Finalement, c'est dans une immense nécropole abritant les restes des colons massacrés par les pillards Zûl, il y a des centaines d'années de cela, que les personnages pourront enfin découvrir les mages, en pleine préparation de leur élixir.

Les murs sont ornés de nombreux symboles runiques évoquant la puissance de Kalimsshar, de pentacles et de cercles d'invocation aux couleurs de l'Ombre. Les mages ne tenteront pas de combattre mais, dès l'arrivée des personnages, ils se chargeront d'éteindre toutes les torches avant de s'enfuir prestement par les nombreux tunnels. Si les personnages parvenaient à en capturer un, ce dernier avalerait aussitôt une graine empoisonnée qui l'abattra sur-le-champ.

Le cadavre présentera alors tous les signes extérieurs d'un mage de l'Ombre : fétiches, tatouages, scarifications, armes, etc.

Il ne restera alors plus aux personnages qu'à faire leur rapport à Yarm et au conseil pour déclencher le plus terrible des génocides, à l'encontre de tout ce qui pourrait passer de près ou de loin pour un Fataliste.

AU SEUIL DE LA FOLIE

Une alternative peut cependant se présenter aux personnages, mais il leur faudra pour cela tenter de capturer vivant un fou furieux victime de l'huile noire - bon courage... Il sera alors possible que les soins prodigués

par Deirdre et Élandras lui permettent de reprendre temporairement ses esprits, puis les personnages pourront apprendre qu'il s'est porté volontaire pour devenir un "tueur saint". Sous les bons conseils de leur maître Goran, nombre des plus grands combattants de Griff ont en effet accepté de se soumettre à un étrange rituel afin de se rapprocher de Kroryn, de manière à devenir des "guerriers saints" capables de repousser n'importe quel assaut barbare. Absorber le sang noir de Moryagorn étant pour eux le retour aux sources – Kroryn est né de ce même sang.

L'homme a de toute évidence été soigneusement endoctriné et rien ne pourra lui faire reprendre raison. Cependant, ses nombreuses élucubrations devraient permettre aux personnages de commencer à comprendre le rôle de Goran dans l'affaire.

Dénouement

Si les personnages se sont contentés de suivre la piste laissée à leur intention par Goran et Irel, il est tout à fait possible qu'ils soient alors responsables du plus atroce des massacres. En l'espace d'une nuit, le conseil gris tombera pour laisser la place à Goran et à ses sbires, et les rues de Griff seront noyées dans le sang de tous les individus susceptibles d'être affiliés aux Fatalistes – en y ajoutant quelques Humanistes, histoire de faire bonne mesure et d'anéantir toute résistance intellectuelle. Le paysage de Griff devrait en être changé à jamais, car la cité tomberait alors sous le coup de toutes les Lois Draconiques avant de lentement passer sous le contrôle des Seigneurs Ardents.

En revanche, s'ils ont tenté de voir plus loin que l'évidence, les personnages peuvent espérer sauver Griff et le conseil gris. Goran sera rapidement remplacé, et les personnages seront désormais chez eux dans cette cité qui leur sera éternellement redevable de sa liberté.

ANAËLLE SYL
Caste : Commerçant (négociante)

FOR 5 RÉS 6
INT 9 VOL 9
COO 8 PER 10
PRÉ 7 EMP 8

Physique : 4
Mental : 6
Mannel : 7
Social : 8

Chance : 5
Maîtrise : 5



Armure : 2
Initiative : 5d

Seuils de Blessure
Égratignure 0 0 0
Légère 0 0 0 -1
Grave 0 0 -3
Fatale 0 0 -5
Mort 0

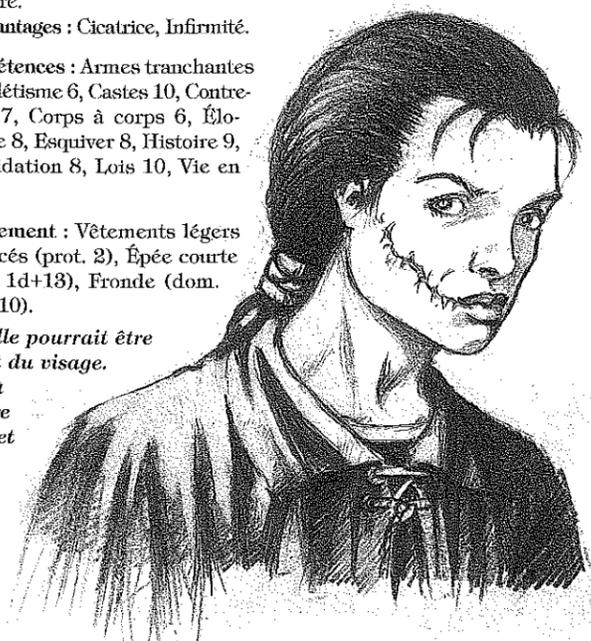
Interdit : La loi du cœur.
Privilèges : Notoriété, Psychologie, Réflexes.

Avantages : Confiance, Conviction, Droiture.

Désavantages : Cicatrice, Infirmité.

Compétences : Armes tranchantes 8, Athlétisme 6, Castes 10, Contrefaçon 7, Corps à corps 6, Éloquence 8, Esquiver 8, Histoire 9, Intimidation 8, Lois 10, Vie en cité 8.

Équipement : Vêtements légers renforcés (prot. 2), Épée courte (dom. 1d+13), Fronde (dom. 1d+5/10).



Anaëlle est une jeune femme de taille moyenne à la stature fine et élancée. Elle pourrait être particulièrement séduisante sans l'atroce cicatrice lui barrant le côté droit du visage. Ce souvenir d'un ancien amant lui a laissé un goût amer, une méfiance innée à l'égard des hommes, et un œil blanc et aveugle, immobile et inquiet. Membre des questeurs gris depuis plusieurs années, elle s'est installée à Griff il y a peu et compte bien y rester. Elle est tombée rapidement amoureuse de cette étrange cité, lieu de tous les contrastes, abri de tous les parias. Elle prend à cœur de résoudre rapidement le problème auquel elle est confrontée, avec ou sans l'aide des personnages. S'ils savent se montrer diplomates et honnêtes avec elle, Anaëlle peut rapidement devenir la plus sûre des alliées. Mais si elle s'estime trompée, elle peut aussi devenir une ennemie des plus dangereuses.

LES ACTIONS DE COMBAT

Rappels

Chaque action supplémentaire après la première augmente de 5 la Difficulté de l'action.

Un personnage qui ne possède plus de dés d'Initiative ne peut plus effectuer aucune action.

Combat armé (contact) : Physique + Compétence d'arme

Combat armé (distance) : Manuel + Compétence d'arme

Combat à mains nues : Physique + Corps à corps

Difficulté de base : 15

Maîtrise

Les points de Maîtrise se dépensent AVANT le jet

Il est impossible d'utiliser la Maîtrise lors d'un jet de Caractéristique ou de dépenser plus de points que la valeur de la Compétence utilisée

Jet réussi sans Maîtrise : + 1 point de Maîtrise
Réussite critique sans Maîtrise : + 2 points de Maîtrise

Chance

Les points de Chance se dépensent APRES un jet raté

Il est impossible d'obtenir un Niveau de Réussite grâce à la Chance ou de dépenser plus de points que la valeur de l'Attribut ou Caractéristique utilisés

Jet raté : + 1 point de Chance

Échec critique : + 2 points de Chance

La parade

Physique + Compétence d'arme Difficulté 15

La parade est réussie si le défenseur obtient autant de Niveaux de Réussite que l'attaquant.

Parade réussie : aucun dommage

Parade réussie + 2 Niveaux : riposte gratuite

L'esquive

Physique + Esquive Difficulté 15

L'esquive est réussie si le défenseur obtient autant de Niveaux de Réussite que l'attaquant.

Esquive réussie : aucun dommage

Esquive réussie + 2 Niveaux : riposte gratuite

OPTIONS DE COMBAT

Attaque simple : Difficulté 15

Attaque brutale : Difficulté 15

Dommages : FOR X2

Esquive : Difficulté -5

Charge : Difficulté 10

Dommages X2

Esquive : Difficulté -10

Esquive réussie : esquive OU attaque simultanée

Esquive réussie + 1 Niveau : esquive ET attaque gratuite

Coup visé : Difficulté + 10

Esquive ou parade : Difficulté + 5

Armure /2

Dommages + 10

Coup mortel : Difficulté + 15

Esquive ou parade : Difficulté + 5

Pas d'armure

Dommages + 20



LE COMBAT ARMÉ

Les actions spéciales

Attaque simple

Physique + Compétence d'arme Difficulté 15

Désarmer

Manuel + Compétence d'arme Difficulté 25
 Défenseur : Manuel + Compétence d'arme contre Difficulté 10, +5 par Niveau de Réussite de l'attaquant
 Défense ratée : défenseur désarmé, arme éloignée de 3 mètres par Niveau de Réussite
 Dommages : aucun

Féinter

Jet normal Difficulté 20
 Défenseur : Mental + Compétence d'arme de l'attaquant contre Difficulté 15, +5 par Niveau de Réussite de l'attaquant
 Défense ratée : l'attaquant porte une attaque gratuite, Difficulté +5 pour parer ou esquiver
 Dommages : aucun

Assommer

Jet normal Difficulté +15, +20 avec une arme tranchante
 Défenseur : Physique + Résistance contre Difficulté égale aux dommages de l'attaque
 Jet réussi contre Difficulté/2 : défenseur sonné pour 1D10 tours et Difficulté de toute action + 5
 Jet raté : défenseur assommé pour 5 + 1D10 tours
 Dommages /2

Attaques physiques

Physique + Corps à corps Difficulté +5, +5 avec poing ou tête
 Dommages : selon le coup (voir corps à corps)

Repousser

Après parade, jet d'opposition
 Physique + Force + Compétence d'arme Difficulté 15
 Prdant : Difficulté de la prochaine action augmentée des Niveaux de Réussite du vainqueur

Dommages en combat armé

Dommages de base de l'arme	01-10 : Égratignure
+ 1D10 par Niveau de Réussite	11-20 : Légère
	21-30 : Grave
	31-40 : Fatale
	41 et + : Mort

Dommages au corps à corps

Coup de poing : FOR + 2	Gantelets, bottes et heaumes
Coup de pied : FOR + 3	Cuir : + 1
Coup de tête : FOR + 4	Métal : + 2
	Métal et pointes : + 4

LE combat au corps à corps

Les actions spéciales

Attaque simple

Physique + Corps à corps Difficulté 15

Assommer

Jet normal Difficulté +10
 Défenseur : Physique + Résistance contre Difficulté égale aux dommages de l'attaque
 Jet réussi contre Difficulté/2 : défenseur sonné pour 1D10 tours et Difficulté de toute action + 5
 Jet raté : défenseur assommé pour 5 + 1D10 tours

Incapaciter

Jet normal Difficulté + 15
 Blessure légère ou supérieure : défenseur pendant un nombre de tours égal aux Niveaux de Réussite de l'attaque, Difficulté + 5 pour jets de défense

Saisir

Jet normal Difficulté + 10
 Jet d'opposition Physique + Corps à corps + Force contre une Difficulté de 15
 Attaquant gagne : Difficulté des jets du défenseur augmentée de 5 par Niveau de Réussite

Immobiliser

Après saisie : jet normal Difficulté + 5
 Esquive : Difficulté + 5 par Niveau de Réussite
 Défenseur immobilisé : jet d'opposition Physique + Corps à corps + Force contre une Difficulté de 10, 5 pour l'attaquant

Étrangler

Jet normal Difficulté + 10, + 5 si défenseur saisi ou immobilisé
 Jet d'opposition Physique + Corps à corps + Force, Difficulté 5 pour le défenseur.
 Défense ratée : défenseur immobilisé, jet d'opposition contre Difficulté + 5 par tour
 Dommages : Force + 1D10, +1D10 par tour

Égorger

Jet normal Difficulté +15, + 10 si défenseur saisi, étranglé ou immobilisé
 Dommages : 1 Égratignure + 1 blessure supérieure par Niveau de Réussite
 4 Niveaux de Réussite : mort en deux tours

Déséquilibrer

Jet normal
 Jet d'opposition Physique + Athlétisme + Force sans Difficulté, +1 par Niveau de Réussite pour l'attaquant.
 Défense réussie + 1 Niveau : attaquant déséquilibré
 Déséquilibré : Difficulté + 10 pour actions offensives, + 5 pour actions défensives

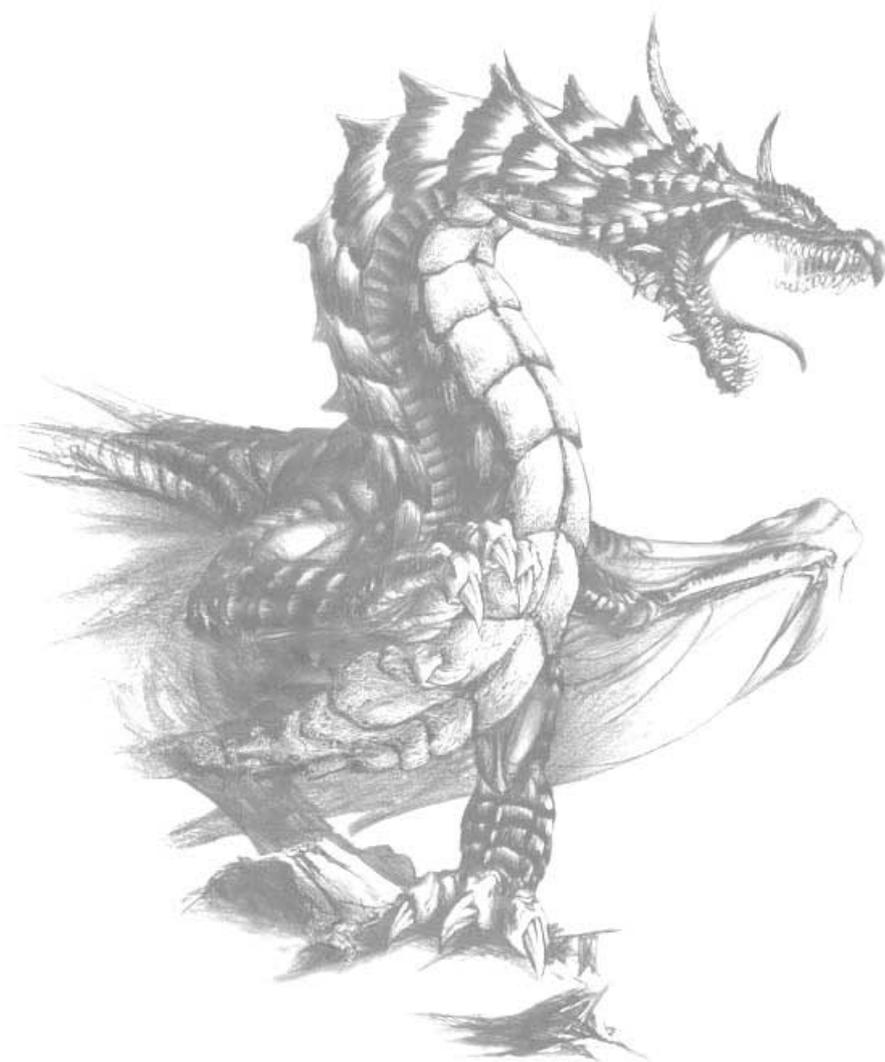
Percuter

Jet normal Difficulté 10
 Esquive : Difficulté -10
 Esquive réussie : esquive OU attaque simultanée
 Esquive réussie + 1 Niveau : esquive ET attaque gratuite
 Attaque réussie : Difficulté -5 pour immobiliser, assommer ou écraser
 Dommages X2

PROPHECY

Les Foudres

De Kroryn



Cette aide de jeu est faite pour vous permettre de continuer à utiliser les livrets draconiques de première édition en votre possession avec la seconde édition.

Comme toute mise à jour, celle-ci remplace les précédentes versions éventuellement en votre possession. Certaines modifications mineures pourraient apparaître par rapport à des mises à jour partielles que vous posséderiez, mais vous trouverez ici les versions finalisées et condensées de cette remise à niveau. Si des questions ou incompréhensions subsistent, vous pouvez tout à fait nous contacter sur la FAQ.

Les Compétences, capacités, lieux et objets qui sont redétaillées ici ne subissent comme modifications que celles indiquées. Par défaut, on considère que les autres points de règles restent inchangés si aucune mention n'en est faite.

Les Privilèges peuvent changer de coût, qui est alors redonné entre parenthèses. Comme pour les Compétences, les points de règles qui ne sont pas spécifiquement abordés ne sont pas modifiés.

Le Désavantage de la carrière de mage de Kroryn n'est plus "acheté" comme en 1^o Edition. Désormais, il peut remplacer un des Désavantages obligatoires du personnage (il est alors un « troisième choix » en plus des deux tirages sur la table p.80) si ce dernier a choisi d'interpréter un mage de Kroryn.

Les sorts bénéficieront d'une mise à jour globale et simultanée.

Les Foudres de Kroryn

Les règles du Bouclier p.24-26 sont abrogées et remplacées par celles données dans le livre de base p.184. Les marges des pages 44, 45 et 46 disparaissent en seconde édition. L'aide de jeu de la page 63-64 est obsolète.

Les écailles de Kroryn

La Montagne de Feu

Si le personnage réussit les épreuves (à discrétion du Mj), il est habité par la flamme vivante : la sphère du Feu lui est considérée comme Réserve et si elle est inexistante, elle apparaît avec un score de 1. Il obtient automatiquement la Spécialisation de Connaissance de la Magie (Feu) à 4 (ou gagne deux points dans cette Spécialisation s'il la possède déjà et peut devenir Expert par ce biais). En raison de la mémoire de la flamme vivante, le personnage baisse de 5 la Difficulté de tous ses jets d'Histoire. En combat, la flamme qui embrase la lame ajoute 1D10 aux dommages de base et permet d'enflammer diverses matières à discrétion du meneur (feu de camp, capes, tissus...).

La tombe d'Ensoryl

Les dommages d'incinération sont appliqués si un personnage possédant plus de 2 en TF s'approche. Il coche alors trois blessures par tour. Seules les immunités au feu accordées par les sorts de niveau 3 (toutes Sphères confondues) ou par un Lien avec un dragon Vieux ou Ancien sont susceptibles de réduire ces effets. Aucune autre protection n'est applicable.

La fontaine de feu

L'action purificatrice s'applique aux Combattants fidèles aux TROIS Interdits de la caste. Elle efface tous les cercles et points de Fatalité qui n'ont pas été obtenus suite à des choix de dés de Tendance par le joueur, ou par l'une de ses actions volontaires. L'aura accordée est considérée comme issue de Kroryn lui-même et ne peut être logiquement contrée que par des effets résultants de capacités d'un autre Grand Dragon (à discrétion du meneur de jeu).

Destrier Karien

Son armure naturelle est de 6.

Les dommages de la ruade sont de For+8=20 et ceux de la morsure de For+5=17.

Les Lames de Thraël

La résistance est Supérieure.

Les Fragments de Yhunn

Permettent de devenir Expert, sans considération du score actuel de la Compétence, mais pas de dépasser 15. Les Compétences augmentables sont : toutes les Compétences de Combat, Athlétisme, Equitation, Combat monté (*Foudres de Kroryn*) Esquive, Stratégie, Armes de siège, Commandement.

L'Épée Ardente

Ses caractéristiques sont maintenant les suivantes :

Poids	DC	TC	Prix	For/Coo	M	CC	Dommages
1,1	45	NA	NA	5/-	+3	-2	For+15+1D

Capacités spéciales: Aura de feu, Résistance au feu

L'aura de feu se déclenche sur la lame lorsqu'elle est brandie par un Combattant possédant au moins 3 en TD, ayant l'avantage Droiture et respectant 2 Interdits de sa caste. Cette aura augmente les dommages de base de 1D, la faisant passer à For+15+2D. La résistance au feu est indétectable à l'oeil nu et s'active dès que la lame est enflammée. Elle est considérée comme étant un don d'un Grand Dragon.

Le Cœur de cendre

Il ajoute désormais au porteur un dé neutre pour toutes les actions magiques (lancement de sort ou apprentissage) liées au feu, mais à chaque fois que cette capacité est utilisée, le personnage perd un cercle en Dragon et en gagne un Fatalité. Tous les effets des sorts de feu contre le porteur sont calculés avec un NR de moins. Si le sort l'atteint sans NR, il est considéré comme annulé.

L'Orbe du Feu

Chaque sort est utilisable autant de fois par jour que la TD du personnage (et selon les points de magie de l'Orbe).

Le talisman écarlate

Il est inutilisable par un personnage possédant 4 ou plus en TH. La puissance du dragon évoqué est celle qu'il avait à sa mort (lancer 1D10) : 1 : Enfant, 2-3 : Jeune, 4-6 : Adulte, 7-9 : Vieux, 10 : Ancien. Les autres règles sont inchangées.

Compétences

Combat monté

Le jet du début de tour a une Difficulté de 15 et non de 10. Ce jet remplace le simple jet d'équitation lors du Combat monté (Livre de base p.188) pour les actions offensives et défensives, mais pas les Charges.

Spécialisation : par monture

Endurance

Lorsque le personnage ne possède pas cette Compétence, le jet s'effectue contre une Difficulté identique, mais ne permet pas d'obtenir de NR.

Spécialisation : par type d'action

Réparation

Cette compétence permet de réparer tout matériel lié à la profession guerrière. La difficulté du jet est inchangée (+5 pour Usé, +10 pour Très usé et +15 pour Bon à jeter, voir p.147). Une armure réparée avec cette Compétence au lieu de l'Artisanat nécessaire ne peut être réparée qu'une fois et regagne un point de protection par NR (après quoi l'action d'un artisan compétent est nécessaire).

Spécialisation : par type de matériel

Torture (Manipulation)

Le jet s'effectue avec Manuel ou Physique (selon la méthode). C'est un jet d'Opposition contre Volonté+ Résistance de la cible. Les modificateurs peuvent s'appliquer pour les conditions de détention, l'usage de matériel éprouvé ou la pression morale. Chaque jet inflige une blessure à la cible (en commençant par les Egratignures).

Spécialisation : par méthode

Privilèges

Anticipation (4)

La Difficulté du jet est de 5 et non de 10.

Conviction supérieure (5)

Ce Privilège n'affecte que les gains de cercles de Fatalité dus à une Tendance annoncée non conservée et non ceux acquis par des actions de roleplay.

Récupération (6)

Les capacités de régénération permettent, par nuit, l'une des trois guérisons énoncées (soit les Egratignures, soit une Légère, soit la Grave). La baisse de Difficulté des soins s'applique également à la Chirurgie.

Sommeil léger (3)

Affecte les jets de Perception et de Réaction. Si le jet est raté, le personnage se réveille systématiquement au début du tour suivant l'évènement inhabituel.

Carrières de combattant

L'aventurier

Requiert : Pas de Tendance supérieure à 4, Chance à 4, Géographie à 3

Note : Les aventuriers ne peuvent atteindre le IV^o Statut, mais le prestige de leurs meilleurs citoyens équivaut largement à celui d'un Grand Maître d'armes.

Le guerrier

Requiert : Deux Compétences de Combat à 8, Force à 8, Maîtrise à 5

Le duelliste

Requiert : Deux Compétences d'arme à 7, Coordination à 7, Maîtrise à 6

Bénéfice : Briser la concentration

Lorsqu'il combat seul un adversaire, le duelliste peut dépenser des actions en début de tour afin de réduire le nombre de dés d'Initiative de son opposant. Ces actions doivent être déclarées avant le lancement des dés d'Initiative et ne peuvent réduire l'Initiative de la cible au-dessous de 1. Ce Bénéfice est utilisable autant de fois par combat que le personnage possède de degrés de Statut. Il n'est pas possible d'appliquer ce Bénéfice à plusieurs cibles au cours d'un même combat.

Le mercenaire

Requiert : Trois compétences d'arme à 6, 1 point dans chaque Tendance, Empathie au-dessous de 8.

Note : Les mercenaires ne peuvent atteindre le IV^o Statut, mais le prestige de leurs meilleurs membres équivaut largement à celui d'un Grand Maître d'armes et leur Maître Instructeur Tylus Morg est honoré au travers de tout Kor.

Le maître d'armes

Requiert : Une Compétence de Combat à 9, Manuel à 6, Social à 6

Spécialisation : Le Maître d'armes ne peut posséder qu'une Spécialisation en Combat, qui doit être son domaine d'instruction.

Le stratège

Interdit : « L'armée meurt, mais ne se rend pas... »

Requiert : Mental à 6, Intelligence à 7, Stratégie à 7, Maîtrise à 5

Le chevalier

Requiert : Equitation à 6, Fatalité à 0, Renommée à 5, 2 Interdits de caste, Avantage Droiture

Spécialisation : Eloquence ou Lire et écrire

Le gladiateur

Requiert : Force à 7, Coordination à 6, Présence à 6, deux Compétences de Combat à 6

Bénéfice : (Les *attaques particulières* sont à choisir parmi les *Manoeuvres de mêlée* ou les *Manoeuvres de Corps à corps*, p.184 à 187 du Livre de Base).

Le paladin

Requiert : Tendance Fatalité ou Homme à 0 (étant choisie comme Tendance Opposée), pas de Lien

Spécialisation : Histoire ou Connaissance des dragons

Bénéfice : Nulle place au doute

Lorsqu'il affronte un adversaire possédant des points dans la Tendance qui lui est Opposée, le personnage peut choisir

de gagner un bonus à tous ses jets d'attaque ou d'infliger un malus à tous les jets de défense de son adversaire. Ce modificateur est égal à son Statut+Valeur de la Tendance Opposée de son adversaire. Le personnage doit choisir la façon dont il utilise ce Bénéfice au début du premier tour de combat et ne peut plus en changer tant qu'il s'agit du même adversaire.

Le lutteur

Requiert : Force à 7, Coordination à 6, Corps à corps à 8

• Désavantages des mages

Malédiction de Nenyà (0)

Peut remplacer un Désavantage Commun obligatoire.

Inactive chez les autres mages, cette malédiction apparaît durant les premières années de l'enseignement de la magie du feu. Les mages du feu l'ayant contractée sont considérés avec compassion par leurs frères d'armes et révéérés pour leur courage à persister dans la Voie du feu. Les mages possédant ce Désavantage sont capables de lancer et de développer les Compétences et sorts notés d'une astérisque. La vengeance de Nenyà s'applique en rendant plus difficile leur relation avec les énergies magiques. Toute progression de leur Réserve, d'une Sphère ou d'une Discipline s'effectue comme s'ils possédaient un niveau d'un point supérieur. Passer de 8 à 9 coûte 10, comme s'ils passaient de 9 à 10.

Traumatisme mental (5)

Peut constituer d'office un désavantage Rare supplémentaire.

Le mage doit posséder la Malédiction de Nenyà pour acquérir ce Désavantage. Chaque nuit le mage replonge dans les heures les plus pénibles de son enseignement, lui interdisant la douceur de Nenyà pour apaiser ses rêves. S'il a utilisé plus de la moitié de sa réserve personnelle ou des points d'une Sphère, il ne peut fermer l'œil et passe automatiquement une mauvaise nuit.

• Compétences des mages

Pyrotechnie

Impose de posséder la Sphère du Feu à 3. Le personnage doit encore posséder un point de magie de feu pour pouvoir créer des illusions ignées.

Spécialisation : par type de spectacle

Maîtrise des incendies

Spécialisation: par type de feux (forêt, maison, huile...)

Anticipation des orages

Spécialisation: par type de milieu

• Privilèges des mages

Sortilège fétiche du feu* (4)

Ce Privilège peut être acheté autant de fois que le Statut du personnage. Toutes les mentions liées à la Spécialisation dans cette sphère sont abrogées. Les autres règles sont inchangées.

Immunité contre l'électricité(5)

Ce Privilège immunise le personnage à la foudre naturelle. Si cette dernière provient d'un sortilège ou d'un effet d'un sort, les NR en sont réduits du Statut du mage. Si le sort obtient zéro NR, il est lancé mais n'affecte plus le mage (mais pas son équipement ou ses compagnons) d'aucune façon. Les règles d'étourdissement sont abrogées.

Duelliste* (6)

L'obtention de ce Privilège et du titre de Duelliste nécessite trois Compétences de combat à 7, deux Expertises liées à la magie (Disciplines ou Sphères) et le statut de Grand Mage. Le personnage obtient alors une Renommée de 6 (ou +1 s'il a dépassé 6) et peut utiliser sa Technique de *La Flamme* autant de fois par jour que son Statut.

• Magie usuelle

Briquet de Kroryn

Leur création s'effectue avec Artisanat élémentaire : Feu (Difficulté 15) et la dépense d'un point de magie. Disponibilité et prix: Villages r/50 Villes pc/70

Paratonneres

Leur création s'effectue avec Artisanat élémentaire : Métal (Difficulté 15) et la dépense de 5 points de magie. Disponibilité et prix: Villages int/60 Villes r/75

Huile inflammable

Sa création s'effectue avec Alchimie (Difficulté 20). Disponibilité et prix: Villages tr/40 Villes r/45

• Faveurs du feu

Les mains de lave

Les dommages s'ajoutent aux dommages à mains nues et ignorent les armures comportant du métal.

Le don du feu

Le dé d'Initiative gagné est un dé neutre supplémentaire.

Ardente

Cette faveur permet de conférer à son arme (quelle qu'elle soit) la puissance de Morngårdt, l'épée légendaire de Kroryn. Un halo igné entoure alors l'arme, prenant la forme d'une titanesque épée. L'arme se manipule avec les mêmes Compétences et prérequis que si elle était inerte, mais ne cumule pas les bonus magiques. Voir p.43 de l'écran 2^e édition pour ses caractéristiques et capacités, identiques en tous points. La Difficulté du jet de convocation est identique, mais les autres règles sont abrogées.



Sphère du feu



Sorts de niveau

Langue de feu

Complexité : 15

Discipline : Magie Instinctive

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : Poudre de souffre (consommée), voix crépitante, expiration mesurée

Effets : Le mage peut générer à la surface de son corps une petite flamme inoffensive dont il peut contrôler l'intensité durant 1+1/NR tours. Contrairement au Souffle ardent, ce sort ne provoque pas de dommages notables mais peut servir à calciner de petits objets ou à travailler un matériau car il est très précis et délicat.

Coup de tonnerre

Complexité : 15

Discipline : Magie Instinctive

Coût : 5

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 15

Clés : Respiration bloquée, claquement violent des mains, regard fixe

Effets : Une explosion est provoquée juste à côté des oreilles d'une cible distante de moins de trente mètres. Ce sort peut toucher 1+1/NR cibles et impose un jet de Mental+Résistance contre une Difficulté de 20. S'il est manqué, la ou les cibles sont assourdies par le bruit et perdent toutes leurs actions pendant 2 tours. Si la ou les cibles ratent leur jet de façon Critique, elles deviennent complètement sourdes pour une journée.

Fulgurance

Complexité : 15

Discipline : Magie Instinctive

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : Rune de la foudre, kata de la fureur des braises (Corps à corps Diff.15), regard vitreux

Effets : Ce sort augmente la vitesse du magicien, qui perçoit alors les mouvements de son entourage au ralenti. Cette altération lui octroie un bonus de +3 sur tous ses jets de défense physique (esquive, parade). De plus, il dispose d'un bonus de +3 sur tous ses jets d'attaque. Ce sort n'influe pas sur le nombre d'actions ou la vitesse de déplacement du mage et dure 1+1/NR tours.

Subjugation*

Complexité : 15

Discipline : Magie Instinctive

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 15

Clés : Runes de la lumière et des volcans entremêlées (Don artistique: Dessin de Diff.15), danse de la salamandre, murmure lancinant

Effets : Le magicien choisit une cible à moins de 20 mètres et l'hypnotise par le mouvement d'une aura d'étincelles qui danse autour de lui. La victime doit réussir un jet d'Opposition de Mental+Volonté contre le score d'incantation du mage pour résister. Dans le cas contraire, elle se perd dans la contemplation des effets de lumière qui jaillissent des mains du magicien. Deux de ses dés d'Initiative (au choix, mais désignés avant le lancer) subissent alors un malus de -5 pendant 1+1/NR tours. Les dés dont le score tombe à 0 ou moins sont perdus et inutilisables.

Scintillements

Complexité : 20

Discipline : Magie Invocatoire

Coût : 5

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 18

Clés : Limaille de cuivre (consommée), position (bras croisés sur les oreilles, puis mains descendant vivement le long des flancs), mélopée sourde.

Effets : Le magicien choisit une cible à moins de 10 m et lance la limaille de cuivre dans sa direction. Il se crée alors une cascade jaillissant du néant qui recouvre la cible de minuscules étincelles virevoltantes. Elles lui confèrent alors un bonus de protection physique de +8, dont l'indice est cumulable avec d'autres armures ou sorts de protection. Les étincelles scintillent pendant 4 +1/NR tours avant de disparaître.

Espion igné

Complexité : 20

Discipline : Magie Invocatoire

Coût : 4

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 18

Clés : Bille de verre rouge (consommée), position (en tailleur, mains croisées sur les yeux), quelques braises où poser la bille de verre (consommées)

Effets : Le magicien utilise toutes les sources de lumière à moins de 50 mètres (feu de camp, torche) pour y projeter ses sens et ainsi voir et entendre pendant 5+1/NR minutes. Il ne peut projeter ses sens que dans une seule source à la fois. Si le sort est manqué, le mage entrouvre brièvement une fissure dans la trame de la réalité entre lui et le feu le plus proche, s'infligeant 10 points de dommages par brûlure. De même, si la source dans laquelle il se trouve est brutalement éteinte, le sort est brisé et le mage subit cette fois 20 points de dommages psychiques à cause de la rupture.

Les Rugissantes

Complexité : 10

Discipline : Magie Invocatoire

Coût : 4

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 15

Clés : Danse de guerre des Dompteurs de Flammes (Don artistique: Danse Diff.15), runes de l'immatérialité et des volcans imbriquées à tracer sur le corps, hurlement sauvage durant la charge

Effets : Cette invocation est utilisée lors des charges pour impressionner les adversaires. En effet, les Rugissantes sont des formes voilées qui flottent derrière le mage et qui le

dépassent lors de sa charge pour se transformer en d'impressionnants monstres spectraux dont la présence est affreusement réaliste. Elles n'existent que pendant le tour de la charge du mage. Les Rugissantes effraient la cible de la charge plus deux par NR (au plus proche). Chaque victime doit réussir un jet de Mental + Volonté contre une Difficulté de 20, ou prendre immédiatement la fuite. Les mages d'au moins III^e Statut sont immunisés à ce sort. Les Rugissantes n'infligent aucun dommage, mais elles changent d'apparence à chaque invocation, rendant toute habitude impossible.

Coursier de feu

Complexité : 20

Discipline : Magie Invocatoire

Coût : 12

Temps d'incantation : 15 tours

Difficulté : 15

Clés : Encens de Kroryn, posture (méditation debout, jambes écartées, bras brandis vers le ciel), cercle runique formé de braises

Effets : A la fin de la méditation, le mage sort de transe alors que les runes du cercle émettent des rayons de lumière rougeâtre qui jaillissent vers le ciel. Le magicien attire alors l'attention d'un fils de Kroryn (le plus proche) pour lui demander conseil ou solliciter un transport personnel vers une destination précise. Le dragon est de la seconde tranche d'âge + 1/ NR. Le dragon vient par ses propres moyens (et donc peut mettre un moment à arriver), n'a aucune obligation vis à vis du mage et ne vient pas pour se battre (il a d'ailleurs probablement d'autres affaires en cours à régler). Le magicien doit avoir une bonne raison de demander son aide et un présent pour service rendu n'est jamais superflu.

Les dragons de Kroryn peuvent priver l'invocateur de l'usage de sa Sphère du feu pour un jour par tranche d'âge s'ils estiment que sa requête est futile, tout comme ils peuvent violenter un impudent qui les dérangerait sans raison. Même s'il ne vient pas pour se battre, un enfant de Kroryn est toujours prompt à la violence et

les circonstances d'accueil (cérémonie, bataille, bouleversement climatique ou magique) peuvent largement altérer son humeur.

Sorts de niveau II

Poing foudroyant*

Complexité : 25

Discipline : Magie Instinctive

Coût : 8

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 15

Clés : Rune du feu, posture (mains en coupole au-dessus de la tête, geste de lancer des deux mains), hurlement bestial

Effets : Une décharge d'énergie, mélange de foudre et de flammes élémentaires incontrôlables, sort de la main du magicien et inflige 30 +10/NR points de dommages, à une cible distante de moins de 20 mètres. En cas d'échec, c'est le magicien qui reçoit la décharge et qui subit 30 points de dommages.

Comète

Complexité : 35

Discipline : Magie Instinctive

Coût : 4

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 20

Clés : Poudre combustible (soufre, salpêtre ou explosif de Brone, consommée), graviers de lave (consommés), posture (lancer en cloche la poudre et les graviers au-dessus de la cible)

Effets : En lançant le mélange vers une cible située à moins de 20 mètres de lui, le mage transforme les particules en de véritables petites comètes qui retombent en une pluie incandescente à la vitesse de l'éclair. Elles infligent au total et en une seule fois 20+1D10/NR points de dommages. Ce sort ne peut être esquivé et ne se pare qu'à l'aide d'un bouclier.

Immunité au feu*

Complexité : 40

Discipline : Magie Instinctive

Coût : 6

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 18

Clés : Rune des volcans tracée à la suie sur le dos des mains, posture défensive (bras croisés devant le visage)

Effets : Le magicien, ou une cible de son choix à moins de 5 mètres, devient complètement immunisé aux dégâts provoqués par le feu et la chaleur pendant 2+2/NR tours (qu'ils soient d'origine magique ou naturelle). En revanche, son équipement et ses vêtements subissent des dégâts normaux. En doublant la dépense des points de magie, le magicien peut cibler en même temps deux personnes proches (moins de 2m). Il est impossible de faire profiter de ce sort à plus de 2 personnes.

Flash

Complexité : 30

Discipline : Magie Instinctive

Coût : 7

Temps d'incantation : 2 actions

Difficulté : 20

Clés : Rune de l'éclair, oeuf de luciole de lave (consommé), posture (doigts entrecroisés selon une position complexe)

Effets : Le magicien fait exploser une boule de lumière devant les yeux d'une cible à moins de 15 mètres de lui. Pour fermer les yeux à temps, la victime doit réussir un jet d'esquive en Opposition contre le score d'incantation du mage. En cas d'échec, elle est aveuglée pendant 1+1/NR tours. Elle subit alors un malus de -8 à toutes ses actions impliquant la vue. Le mage peut doubler la dépense de points de magie pour viser en même temps, une cible supplémentaire.

Mur de flammes

Complexité : 35

Discipline : Magie Invocatoire

Coût : 7

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 17

Clés : Rune du feu, poudre de pierre précieuse (rubis, opale ou agate de feu), exhalation grave

Effets : Le magicien invoque un mur de flammes d'un volume égal à deux fois son score de Sphère du feu, à 5 mètres maximum de lui. Ce volume peut prendre une forme au choix du mage, décidée durant l'invocation. Ces flammes infligent 15+1D10 points de dommages à tout ce qui les traverse. Il est impossible de le déplacer, et il reste actif pendant 10+5/NR mn.

Dryades

Complexité : 35

Discipline : Magie Invocatoire

Coût : 7

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 20

Clés : Danse sautillante, rune des volcans, pierres précieuses (minimum 200 df)

Effets : Le mage invoque de petites dryades de feu qui apparaissent autour de lui (moins de deux mètres). Ces esprits follets dansent et sautillent en permanence en chantonnant d'une voix aigue et discrète. D'une intelligence rudimentaire, elles ne peuvent identifier les objets ou comprendre les termes humains désignant l'environnement. Elles sont capables de danser, chanter ou enflammer des objets combustibles sur demande. En cas de danger, elles se précipitent vers la menace en pirouettant pour la gêner, y boutant du même coup le feu et provoquant 15+1D10 points de dommages. Leur Initiative est de 1D et leur attaque ou déplacement est résolu globalement pour le groupe. Leurs attaques peuvent s'esquiver normalement sans NR, mais pas se parer. Un simple ordre permet de les rappeler. Elles restent présentes pendant 3+1/NR tours.

Portail maudit

Complexité : 25

Discipline : Magie Invocatoire

Coût : 7

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 15

Clés : Braises incandescentes ou source de feu, chaînette d'or ou de cuivre (consommée), danse circulaire d'enchevêtrement

Effets : Ce sort permet d'ouvrir une connexion pyrétique avec une Eérie volcanique, que le mage peut ensuite faire progresser vers une cible de son choix à moins de 25 m, l'emprisonnant ainsi dans un carcan brûlant, qui le suivra dans ses mouvements et déplacements. La cible peut tenter un jet d'esquive en Opposition contre le score d'invocation du mage. En cas d'échec, la victime est environnée de vapeurs brûlantes et sulfureuses et se dessèche à vue d'oeil durant autant de tours que

la Sphère du feu de l'invocateur. Elle subit alors 10 +1D10/NR points de dommages par tour sans aucune protection physique. Le seul moyen de faire disparaître la zone brûlante consiste à rendre l'invocateur inconscient ou à lancer un sort des Océans capable de créer des dommages dont le score d'invocation sera supérieur à celui du Portail maudit. Les protections surnaturelles contre le feu ou la chaleur sont utilisables, tout comme les éventuelles capacités capables de clore de force un portail d'invocation.

Esprit du sang*

Complexité : 30

Discipline : Magie Invocatoire

Coût : 6

Temps d'incantation : 2 tours

Difficulté : 20

Clés : Une arme de qualité au moins Bonne, rune de Kroryn tracée avec le sang du mage sur l'arme (consommée), murmures incantatoires

Effets : Le magicien évoque l'Esprit du sang, une créature draconique née du sang de Kroryn versé sur les champs de bataille où le Grand Dragon a été blessé. Créature martyre de lave et de sang bouillonnant, l'Esprit a une forme fluctuante grossièrement draconique. Une fois invoqué, l'Esprit se focalise sur l'arme par laquelle il a été convoqué. Il s'en saisit et la plonge alors dans ses entrailles pour la rendre à son propriétaire en une action. Il se dissipe ensuite alors que l'arme dégouttante de sang igné se met à crépiter d'étincelles orangées. Durant 1+1/NR tours, l'arme ignore les armures physiques car elle peut percer et trancher n'importe quelle matière (sauf les écailles draconiques). Utilisée en combat, ses dommages sont augmentés de la Sphère de feu de l'invocateur et octroie également un bonus d'attaque de +3. Si l'invocation du sort échoue, l'invocateur perd tous les points de magie de sa Sphère du feu, absorbés par l'Esprit et l'arme utilisée fond en un clin d'oeil.

Sorts de niveau III

Exhorte



Complexité : 45

Discipline : Magie Instinctive

Coût : 10

Temps d'incantation : 3 actions

Difficulté : 15

Clés : Posture (bras écartés, pieds fermement campés, poings fermés), rugissement de défi, cercle de braises

Effets : Ce sort s'utilise lorsqu'une armée est en déroute ou qu'un groupe est effrayé. Le magicien se poste devant les rangs qui battent en retraite et leur redonne courage. Ce sort affecte les 5 cibles les plus proches du mage, plus 2 par NR, en s'éloignant progressivement de lui. Ce sort peut influencer des combattants jusqu'à (Sphère du feu x4) mètres, car les cris porteurs de la fougue de Kroryn dépendent directement de la puissance du lanceur. Ce sort n'immunise pas à la peur ultérieurement, mais peut relancer dans la bataille une troupe démoralisée. Toute perte ultérieure de moral devra être gérée séparément. Dans le cas d'un effet de peur permanent (comme un sort ou une aura de peur draconique), ce sort est efficace durant un seul tour.

Phénix*



Complexité : 45

Discipline : Magie Invocatoire

Coût : 8

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 22

Clés : Plume d'or, encens élémentaire des volcans (consommé), danse voltigeante

Effets : Par ce sort, le mage va invoquer un des phénix élémentaires composé de cendres et de lave. L'oiseau de feu apparaît devant l'invocateur et s'interpose entre lui et tous les coups physiques ou magiques qu'il pourrait subir (seuls les effets de zone ne peuvent être absorbés). Le phénix refusera de se battre pour un humain et se contentera de s'interposer. Il ne possède qu'une case de blessure, dont le seuil est égal à (1+NR) fois le score de Sphère de feu du

mage. S'il est dispersé, le phénix renaît de ses cendres au début du tour suivant, à un rang d'action de 15, avec la même case de blessure vierge. Le phénix est immunisé au feu et aux vents et les dommages infligés par ces Sphères augmentent le seuil de sa case de blessure à raison de 1 point pour 5 points de dommages. Le phénix n'accorde son attention au mage que pour un nombre de tours égal à sa Tendance Dragon plus son Statut. Si aucun danger immédiat ne menace le mage, le phénix disparaît dans une gerbe d'étincelles et de braises qui inflige vingt points de dommages au mage. Il est impossible de convoquer plusieurs phénix simultanément, ces créatures draconiques se battant entre elle sans retenue lorsqu'elles se rencontrent, quittant tout contrôle humain.

Runes de feu



Complexité : 45

Discipline : Sorcellerie

Coût : 6

Temps d'incantation : 3 heures

Difficulté : 18

Clés : Stylet d'or ou de cuivre, encre élémentaire du feu (consommée), petit cercle runique complexe

Effets : Le magicien ensorcelle un crayon pendant une semaine lui permettant d'écrire (pour 4 points de magie), sur n'importe quelle surface de 1+1/NR m² des lettres de feu visibles uniquement par les personnes choisies verbalement par le mage. Beaucoup s'en servent pour marquer leur chemin ou laisser des messages. Les écritures perdurent une heure par point en Sphère du feu du sorcier.

Scellé



Complexité : 45

Discipline : Sorcellerie

Coût : 6

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 20

Clés : Baguette d'étain (consommée), rune des forges, position (mains jointes à l'équerre paume contre paume, bras alignés en travers du torse)

Effets : Le mage ensorcelle un bâtonnet qui devient, durant un Cycle, capable de souder magiquement des pièces métalli-

ques après un tour complet de contact. Il est ainsi possible de souder des pointes à un bouclier, un loquet de porte ou encore un renfort sur une porte d'acier. Suivant le nombre de NR, la taille des objets soudés est variable: un loquet de coffret pour une réussite simple, un cadenas avec 1 NR, une porte à son montant pour 2 NR, etc....

Foudres de Kroryn*



Complexité : 75

Discipline : Sorcellerie

Coût : 6

Temps d'incantation : 30 mn

Difficulté : 22

Clés : Arme de jet de Bonne qualité, rune des volcans (à tracer sur l'arme), incantation hachée

Effets : Le magicien enchante une arme de jet pendant 1+1/NR heures. Lorsqu'elle est lancée (et ce autant de fois que la Sphère du feu du mage), l'arme se nimbe d'une aura crépitante d'étincelles ardentes et augmente les dommages de base de l'arme de 5. L'indice de protection des armures est divisé par deux contre une arme ainsi ensorcelée. Si le sort est manqué, l'arme est réduite instantanément en cendres et scories.

Poudre de déshydratation



Complexité : 50

Discipline : Sorcellerie

Coût : 10

Temps d'incantation : 2 heures

Difficulté : 24

Clés : Sable fin (consommé), mélodie d'invocation des volcans, rune de vapeur (à tracer dans la poignée de sable avant le lancer)

Effets : Le magicien enchante du sable pour une journée. Ce sable se lance avec un jet de Manuel+ Coordination (Diff. 15) sur une cible à moins de 5 m. Si le sable touche (il ne peut que s'esquiver, pas se parer), il se colle et s'enfonce dans sa peau. Dès l'action suivante, l'eau du corps de la victime commence à bouillir et s'échappe sous forme de vapeur, provoquant des douleurs effroyables. La victime subit 5+1D10/NR points de dommages par tour. Aucune protection physique ne fonctionne et les facultés surnaturelles destinées à intercepter les dommages sont

inopérantes. Ce sort dure Sphère du feu tours et s'interrompt si la cible est copieusement aspergée d'eau, ce qui est la seule méthode pour chasser le sable.

Bouclier flamboyant



Complexité : 60

Discipline : Sorcellerie

Coût : 12

Temps d'incantation : 2 heures

Difficulté : 22

Clés : Bouclier de métal de Bonne qualité, sang de salamandre (consommé), rune du soleil (à tracer avec le sang de la salamandre)

Effets : Ce sort enchante un bouclier pendant autant de jours que son score en Sphère du feu. Ce dernier peut alors s'embraser d'une aura flamboyante capable d'éblouir un adversaire à moins de 10 m. Le bouclier peut être utilisé 7 fois par jour. La cible doit réussir un jet d'esquive contre une Difficulté égale au score d'incantation du mage enchanteur pour se protéger les yeux à temps ou être aveuglée pendant 1 tour, et subir un malus de -5 à toutes ses actions physiques (pouvant même aller jusqu'à l'impossibilité d'agir). Activer ce pouvoir ne requiert pas d'action complexe de la part du porteur.

Eau de feu*



Complexité : 55

Discipline : Sorcellerie

Coût : 6

Temps d'incantation : 1 heure

Difficulté : 22

Clés : Flacon d'alcool fort (consommé), braises élémentaires (consommées), rune de force (à tracer sur le bouchon)

Effets : Le magicien enchante pour (Sphère du feu) jours le contenu élémentaire et flamboyant d'un flacon. Au contact de l'air, ce liquide s'enflamme et explose (que ce soit par ouverture ou éclatement du récipient). L'explosion atteint toutes les cibles présentes dans un rayon de 5 mètres. Les cibles touchées par l'Eau de feu subissent 20 + 5/NR points de dommages. Les armures ne comptent pas.

Note : Il est extrêmement dangereux de porter une telle fiole sur soi. Le produit est

instable et peut exploser au moindre choc, causant les mêmes dommages à son porteur. Généralement, on le lance du haut des remparts d'un château attaqué.

Effigie de Kroryn*

Complexité : 100

Discipline : Sorcellerie

Coût : 40

Temps d'incantation : 24 heures

Difficulté : 33

Clés : Statuette de Kroryn en or pur (consommée), deux rubis purs constituant les yeux de la statuette (consommés)

Effets : On ne sait combien de magiciens sont capables d'utiliser un tel sort. Pour ce faire, le magicien doit enchanter une statuette de Kroryn définitivement. Une fois activée, l'effigie explose et inflige 200 points de dommages en une seule fois à 25+5/NR mètres à la ronde. Rien ne peut contrer une telle force, ni magie, ni rempart, ni protection physique. On estime qu'il faut se trouver à plus de 2 kilomètres pour ne pas sentir la terre trembler suite au contrecoup.

