

PROPHÉZINE

LES ENFANTS DE MORYAGORN

Kamérie

Kéfyris est la porte que de nombreux ennemis de l'Ombre doivent emprunter.

Arkhaïne, Maître de l'ordre des Vishraïnes

Nichée sur l'une des plus grandes montagnes des montagnes noires de Kali, l'université de Kéfyris est un lieu reconnu de nombreux mages qui pratiquent la sorcellerie. Cette université est une immense tour située dans la cité de Kamérie au sud de Solyr (voir la carte). Des rumeurs courent sur les trésors cachés dans les anciennes catacombes de l'ordre de mage des Kéfyris les Fils du Ciel.

Cette Aide de Jeu est antérieure aux Guerres Humanistes.

Crédits

Auteur

Ben

Mise en page

Bubu

Illustrateur

Thierry MASSON

Relecture

Bubu

Helenea Luwina

Panda

Pour toutes informations : prophezine@prophezine.fr



La caverne était froide et humide. Sombre et angoissante, j'avancais à tâtons sans même connaître ma direction. Plus je descendais en son sein, plus elle semblait me happer, me dévorer. Au bout d'une dizaine de minutes, voir de plusieurs heures, j'entendis comme un étrange bourdonnement. Etrange, car à mes oreilles, nulle part ailleurs je n'aurais put entendre pareil bruit. Une terrible angoisse monta lentement dans mes jambes, m'empêchant même de pouvoir faire un pas de plus. Utilisant les techniques de méditation de ma caste, j'essayais de vaincre mes angoisses. Difficilement, je fis un pas après l'autre. Une terrible peur me pris aux entrailles et mon sang ne fit qu'un tour. Etant né Kéfyris, je savais ce qui m'attendait si j'échouais ; seule la mort m'accompagnerait. Jamais un maître accompli ne devrait échouer dans cette épreuve, je me devais de réussir. Une lueur se réveilla alors dans mon cœur, une force que je ne me connaissais pas. Puis la lueur devint chaleur, une chaleur qui me rendit mes forces et libéra mon corps. Mes yeux percèrent l'obscurité ambiante et mes pas devinrent assurés. Une lente mélodie m'enveloppa, me pressant de venir rejoindre son chanteur. Il y avait quelques minutes de cela, je n'arrivais plus à courir et pourtant, à présent je courrais. Au détour d'un long couloir je les vis enfin, les 5 gardiens. Ces êtres de pure magie, nobles et magnifiques, les gardiens de notre cité et de notre trésor. Se reculant, je la vis enfin ... La Larme était là devant moi, de la taille d'une tête humaine, entièrement faites de cristal, elle m'illuminait de toutes ses forces. C'est à son contact que je compris enfin ce que voulait dire « être membre du Conseil ». Celui de savoir au fond de soi qu'il ne nous a jamais quitté et que nous ne serons jamais seuls.

La Création de l'Université de Kéfyris

Bien avant la création de l'Empire de Solyr, les guerres faisaient couler le sang et la sueur sur le corps des hommes. C'est durant cette époque troublée qu'une puissante créature de Kalimshar du nom de **Azarngûl** errait sur le monde et cherchait de nouveaux moyens pour corrompre les hommes. Maniant à merveille la magie de l'ombre, de part sa naissance, elle pouvait dévorer les hommes et se repaître de leurs âmes. Elle n'avait de cesse de répandre le malheur autour d'elle.

La cité que l'on connaît sous le nom actuel de Kamérie était la cible des actions d'Azarngûl. A cette époque, elle était le rassemblement de 3 villages montagnards et d'un groupuscule de mages nommés les Kéfyris. La magie de l'ombre rendait les hommes aussi vides que des coquilles et un à un, ils étaient tous aspirés par le Gouffre des Âmes. L'ordre des mages décida alors d'invoquer un puissant rituel pour mander l'aide d'un Grand Dragon. Espérant pouvoir se protéger des ténèbres affamées.



Emplacement de Kamérie (16)

Kroryn entendit leurs appels, voyant la détresse des hommes il décida d'intervenir dans ce combat. Nul ne sut jamais pourquoi il ne put agir directement contre la force de l'ombre. Le grand dragon des volcans envoya un de ces premiers enfants pour combattre le dragon de l'ombre. Le dragon arriva dans la cité en se faisant passer pour un simple homme de la caste des voyageurs. Dès son arrivée les attaques cessèrent. La créature de l'ombre, que les villageois avaient surnommé les « Ténèbres Affamées », n'intervint plus pendant plusieurs années, car elle avait reconnu la magie d'un puissant dragon. L'aîlé resta dans la cité pendant plus de 6 ans pour connaître les us et coutumes de ces hommes qui avaient appris à dompter les montagnes. Il protégea de sa seule présence la cité et pris même femme. Son Orphelin, nommé **Karlen** était connue de tous. Il fut un grand mage et même le créateur de l'université de magie. Celle-ci prit alors le nom de l'Ordre des mages : l'université des Kéfyris était née. Initialement, les Kéfyris étaient le premier groupuscule de mages qui invoqua l'aide de Kroryn. La cité prospéra durant toutes ces années et la vie sembla reprendre son cours.

La créature nommée Azarngûl avait senti l'arrivée du dragon. Elle attendait dans l'ombre ce qui allait donner plus de piquants à son jeu. Après les 6 premières années, l'être de l'ombre joua de nouveau de sa terrible magie pour dévorer les âmes des hommes durant leur sommeil. Le dragon des volcans se rendit compte de la nature de son ennemi et le traqua. Le combat fut titanesque et dura plus d'une semaine, on dit alors que le ciel fut zébré d'éclairs, le jour comme la nuit. De nombreux contes décrivent cet affrontement, notamment celui des mages Kéfyris, qui rappellent par ce chant leur dévotion aux aîlés. Une immense fresque gravée à même la pierre raconte cette histoire.

« Dans la nuit qui frappa notre peuple »
« Vint le sauveur du volcan »
« Dans la nuit de notre ignorance »
« Vint son fils qui nous montra la voie »
« Dans la nuit qui tomba sur nos âmes »
« Vint le sacrifice de notre père à tous »

Blessée à mort, mais vainqueur de l'affrontement, le dragon savait que la vie était en train de quitter son corps. Il savait aussi que la cité ne serait jamais à l'abri de cette créature, car il avait appris son secret. Le dragon décida d'enseigner sa magie à Karlen et lui offrit un cadeau d'une valeur inestimable. En effet, il savait que dans les entrailles de la roche, sous la cité, gisait

l'une des seules larmes que versa le Grand Seigneur des Volcans et des Batailles. Celle-ci fut versé la première fois que Szyll entonna le Chant des Ombres pour lui, Kroryn pleura alors une seule larme devant la beauté de cette chanson. Le dragon, patron de la cité, insuffla un dernier enchantement, aux effets inconnus, à la cité et finit par mourir dans le volcan de Khymera.

Un Nouvel Empire

L'empire de Solyr fut créé et la cité Kamérie liée à lui. Karlen mourut plus de 200 ans après sa naissance laissant la cité, et l'université orpheline. L'enfant mi-homme mi-dragon enseigna au Cercle Intérieur, les 5 plus grands maîtres, le pouvoir de cette Larme de cristal ainsi que de nombreux sorts contre le retour présumé d'Azarngûl. La cité fut mise sous tutelle du Provin de Dungard et de nombreux soldats vinrent renforcer les défenses de la cité. Défenses militaires bien inutiles quand on sait que la Larme à elle seule a plus de pouvoir que toute une armée.

Les descendants hiérarchiques du Cercle originel sont les seuls dépositaires du secret. Dès lors la Larme d'une taille d'un œuf d'autruche fut cachée au plus profond de l'école de magie. Les guerres continuèrent autour de la pauvre cité, mais jamais un soldat belliqueux ne passa ces murs. Kamérie envoyait rarement des conscrits dans l'armée de l'empire, au grand dam du provin qui menaçait plusieurs fois la cité. La vie continua et la cité se reforma derrière des puissantes murailles, l'université grandissait mais selon une méthode bien spéciale. Seuls les natifs de la cité datant de l'époque de Karlen pouvaient intégrer l'université au grand dam de nombreux autres mages. Se considérant comme une élite, ils s'étaient fait les défenseurs de la Larme. Celle-ci repoussait toutes les attaques de l'Ombre (autre que Azarngûl) au grand damne et à la surprise de Kalimshar lui-même. Malgré les départs de nombreuses familles de la cité, de la mort de nombreux maîtres du Cercle, le secret ne fut jamais divulgué. Comme l'avait dit Karlen avant de mourir : « *Les ténèbres ne seront jamais maîtresses de la Larme* ».

Dernièrement, suite à un puissant assaut des Zûls sur les terres de Solyr, le Provin fut tué en duel par le Mor-Mar-Zûl actuel et la province des Collines de Fer laissée dans les flammes. Ce fut alors la cité de Kamérie qui aida la province à se relever grâce à ses nombreux mages. Ils refoulèrent les derniers zûl bien que trop tard pour la vie du Provin, mais permirent la sauvegarde du sud du pays. Voyant la puissance de ces mages, les autorités de Kar et notamment de Maurore, la célèbre cité de la magie des flammes, prit contact avec le Cercle de Kéfyris. L'Ardent Alde-Baran se présenta à eux. Il connaissait leur secret (mais n'avoua jamais comment il le sut) et proposa une alliance entre leurs deux écoles de magie. Après la guerre contre les zûls, un puissant contingent de Kali attaqua la cité, durant cette bataille, les Kéfyris et Kariens se battirent côte à côte. Les mages des deux camps se jurèrent alors de ne jamais combattre les uns contre les autres. Cependant le Cercle de Kéfyris avait commis là une terrible erreur. Ils avaient montré leur puissance et leur sagesse au grand jour, dans l'ombre une force attendait de se venger depuis plus de 1000 ans.

Kamérie

Les murailles de la cité sont faites uniquement de pierre blanche, ce qui contraste énormément avec les maisons et autres bâtiments faits de pierres rougeâtres et grises. Les murailles, cadeaux d'un ancien provin d'Erladys, avaient pour but de donner à l'empire une cité fortifiée qui permettrait de limiter les attaques provenant de Kali tout comme de Kar. Ces défenses, ainsi que la proximité de la cité avec les montagnes noires de Kali, offrent un paysage étrange dans les Collines de Fer. La cité en elle-même survit grâce au commerce de l'université qui fait importer une grande quantité de métaux de Dungard, des clés et des ingrédients rares. Depuis la venue du père de Karlen, un important réseau de transit de voyageur a été installé pour qu'un jour leur sauveur puisse revenir et être accueilli comme il se doit. Depuis cette époque, Kamérie est un lieu de passage fort utile pour tous les voyageurs en transit entre Kar, Ankar, Dungard, Solyr et le nord des terres Zûls. Seul 40% de la population sont des citoyens (hormis les nombreux voyageurs et aventuriers de passage) et seuls les citoyens mages de la cité sont membres de l'université.

La cité contient des dizaines de bâtiments, monuments, ou lieux à s'arrêter. Une Taverne des poètes (Voir livre de Nanya page 18) existe en plein milieu de l'immense foire qui sert de relais aux nombreux voyageurs. Des hommes tel que Baidir, un des bardes les plus connus de notre époque y a déjà séjourné plusieurs soirées pour le plaisir de tous. Ici, point de dorure, tout y est sobre. Le relais en lui-même était encore constitué de briques et de brocs, mais depuis les 3 dernières années des dizaines de bâtiments commencent à s'élever. Bâtiments dont l'architecture n'a rien à voir avec celles des anciennes bâtisses de l'ordre Kéfyris. De nombreux nobles de la ville élèvent des protestations contre l'implantation permanente d'hommes non originaires de la région, dans la cité. Toutefois, le baron (voir le PNJ **Yrn**) leur a accordé une autorisation permanente de séjour. Depuis ce temps, de nombreux hommes armés de Kar, de Zûl voir même de personnes de la Principauté de Marne, se sont installés dans cette cité servant de point de relais entre tous ces pays. Avec l'afflux de tous ces nouveaux arrivants, le grand marché s'est déplacé et il faut désormais que les hommes de l'université sortent de la cité originelle pour s'approvisionner en clés, ingrédients et autres potions. La foire, par contre, abonde toujours autant de créations magiques de l'université telles que les baguettes de lumière, les couvertures chauffantes, les assiettes non salissables et autres objets courants et enchantés (il est officiellement interdit de vendre des armes et autres matériels plus puissants par le biais de la foire, bien que la vente au noir soit nourrie de ces produits). Les nouveaux quartiers ont été construits dans l'enceinte des murailles à la place d'un gigantesque parc faisant le bonheur de ces habitants. Les autorités décidèrent aussi de dessécher une ancienne mare et de raser le bosquet où se recueillaient les mages de la nature. La ville semble depuis se diviser en deux parties, l'originelle avec ses codes et ses rues nettes et propres, puis de l'autre côté, une cité avec des dizaines de nouveaux bâtiments de toutes origines et grandissant sans aucun ordre précis.

La cité originelle est dotée de monuments bien plus magnifiques comme la grande université mais aussi, d'une magnifique fontaine sur l'ancienne place publique. Celle-ci est faite entièrement de marbre blanc, une statue d'un homme encapuchonné reconnu comme celle du « Sauveur » et de son fils Karlen trônent au milieu de jets d'eaux magnifiques. Les yeux de Karlen ont été faits avec des verreries magnifiques. La statue en elle-même semble avoir été construite il y a moins d'une année tant son état de conservation est impressionnant. A chaque porte de la cité (au nombre de 3), existe une bâtisse où de la nourriture et un feu est entretenu chaque nuit en attendant qu'un jour le sauveur revienne. Ils furent oubliés depuis quelques années mais, depuis l'abaissement du pouvoir de la Larme, le conseil a demandé que ces foyers soient réouverts. Bien que **Yrn** fût contre, les hommes étaient trop heureux d'ouvrir leurs bras à leurs sauveurs des temps anciens. La cité contient un nombre restreint

d'auberges, Cependant 3 d'entre elles arrivent à se démarquer. La première, *Forge de Indass*, est le lieu de rassemblement de tous les nouveaux protecteurs de Dungard. Leurs baraquements n'étant pas loin, l'auberge leur sert de lieu de rendez-vous et Indass n'en est que trop heureux. La deuxième auberge, *Souffle Brûlant*, appartient à la famille **Hetken**. Famille véreuse, elle regroupe toute la mafia locale et surtout les hommes de **Izam** et de **Vahn**. Une soixantaine d'hommes passent ici tous les jours pour rendre compte de leur travail illégal. L'accès n'est pas interdit aux protecteurs, mais deux d'entre eux ont déjà été retrouvé égorgés après un de leur passage. La dernière, *Etherium*, est un Sanctuaire des rêveurs (voir livre de Nanya page 19). **Trann** et tous les adeptes de la sphère des rêves viennent y passer une fois par mois un doux et magnifique séjour.

La cité n'est pas exempte d'établissements à tentations, de bordels, de maisons de jeux et de fosses interdites de gladiateur. Mais étrangement, malgré le nombre croissant de combattants s'invitant au sein de la cité, ces lieux de débauche restent parcellaires et minimes au sein de la cité. **Terkill** veille au bien fondé de la cité et à sa sécurité, **Yrn** au contraire s'est laissé duper par un homme du nom de **Fader Hetken** et a entrepris de garder ce nouveau business sous sa manche et de le cacher au mieux.

Le baron de la cité se nomme **Yrn** (Joueur Commerçant Rg 2) et profite allégrement des transits de la cité grâce aux nombreuses auberges. Une petite centaine de protecteurs et le même nombre de combattants représentent les forces armées de la cité. La plupart sont détachés de Dungard et sont au service du Provin et non du baron ou du Cercle. Un protecteur nommé **Terkill** (Instructeur Rg 3) est ici pour faire le porte-parole de la cité de métal.

En effet, toutes ces agitations ont attiré bien du monde et l'œil de Kézyr lui-même. Il désire savoir ce qu'il en est de cette cité et le pourquoi de leur savoir interdit. C'est pour cela qu'il maintient une pression militaire constante sur la cité pour connaître la trame de la cité. S'il n'arrive pas à percer alors il enverra les meilleurs agents des Espions de Kézyr, mais pour l'instant la plupart d'entre eux sont déjà engagés dans des missions bien plus importantes.

La cité contient un peu plus de 8000 âmes et bien qu'elle n'ait pas de but militaire, de nombreux hommes en armes la parcourent. Voici le descriptif militaire actuel de la cité :

- Troupes du provins de Dungard	200 protecteurs (rg I et II) + 200 en route vers la cité,
- Miliciens	70 combattants (rg I et II),
- Mercenaires de Izam	35 combattants (rg I et II),
- Miliciens loyaux à Vahn	30 combattants (rg I et II),
- Vierge de la Flamme	15 combattantes (rg I, II et III),
- « Voyageurs » de passage	80 voyageurs et combattants (rg I et II).

Sans oublier de compter l'ordre des mages de Kéfyris comprenant plus de 300 mages et 80 étudiants.

L'Université de Kéfyris

L'université en elle-même est constituée d'un immense bâtiment recouvert d'une coupole le tout entouré de 4 grandes tours de granit dévouées chacune à une sphère. Elles se nomment :

- « **Arkanos** » pour la tour des Flammes,
- « **Kalnep** » pour la tour des Rêves,
- « **Wisper** » pour la tour de la Nature,
- « **Bohym** » pour la tour des Vents.

Les 8 sphères peuvent être étudiées dans l'enceinte de l'université mais, celles représentées par les 4 tours sont les plus approfondies. D'une hauteur de 40 mètres, elles sont placées en carré autour du bâtiment principal représentant le véritable cœur de l'université. A l'intérieur réside le Cercle, mais aussi des laboratoires, des entrepôts, la bibliothèque (et l'entrée vers les profondeurs de la Larme).

Selon une rumeur, Karlen aurait enchanté l'université pour qu'aucun ailé ne puisse pénétrer son enceinte. Officiellement, Aucun dragon n'est entré dans la cité (sous forme humaine ou autre), ce qui tend à confirmer cette rumeur. Officieusement, seuls les dragons de l'ombre sont visés par l'enchantement de Karlen. En rentrant dans la coupole, le visiteur sera premièrement ébahi par une immense fresque de plus de 10 mètres de long représentant le combat entre le dragon des volcans surnommé le « Sauveur » et Azarngûl. Après la pièce centrale de la fresque, l'université comporte des dizaines de salles, de bibliothèques spécialisées en artisanat élémentaire, un amphithéâtre pour les cours de chant et de danse, des salles dites d'invocation, enchantées pour contrôler les créatures draconiques ainsi que de nombreuses salles d'entraînements annexes. L'enseignement magique se passe en 8 années de cours, dont les 3 premières se déroulent sans réellement toucher aux sortilèges mais bel et bien dans une connaissance purement théorique. Les 5 années suivantes verront progressivement les élèves utiliser de moins en moins les livres pour invoquer, ensorceler ou conjurer des créatures dites mineures. Une des plus grandes salles de l'université est celle des musées. C'est ici que sont entreposées toutes les plus belles créations des étudiants et des Kéfyris. La salle de banquet elle-même est un exemple flagrant de cette débauche de magie, avec ses assiettes volantes et ses repas ne refroidissant jamais.

L'université comprend actuellement dans les 80 étudiants et dans les 40 mages ayant déjà eu leur accession dans l'ordre des Kéfyris. Chose rare 5 nouveaux étudiants non-issu de Kamérie mais de Maurore ont été acceptés l'année dernière.

Il est possible d'effectuer des études de mage jusqu'au Rang 3. Les maîtres quant à eux ont fini leurs études dans la cité d'Onyr pour pouvoir accéder au Rang 4. Depuis la mort de l'un d'entre eux par Azarngûl, ils hésitent tous à quitter la cité voir même l'enceinte même des murs de l'université. Les 4 principales sphères peuvent être étudiés jusqu'au niveau 8, les 4 restantes jusqu'au niveau 5. Ces restrictions sont données pour les PNJ ou PJ étudiants de l'université. La sorcellerie peut être montée jusqu'au rg 10 mais les autres disciplines au rg 8 maximum.

La Larme et les Maîtres

Les profondeurs sous l'université mènent vers un passage qui est en réalité un portail permanent menant vers l'Eeries de Nenyra que **Tixallycistine** dragon des rêves (voir Oracles 2 page 23) et maître des gardiens leur offrit. La Larme y est dissimulée au milieu d'un halo de lumière qui cache sa véritable nature au monde (nul ne verra la larme s'il n'est pas lié à un des 5 gardiens qu'il soit dragon, créature draconique, mage ou même Azarngûl, ...). 5 créatures liées aux 5 maîtres résident en permanence, issues de cette Eeries, elles en sont les gardiennes. Ce sont des mentors éthérées (Voir Oracles 1) vieux de plusieurs siècles et dont les capacités ont grandement surpassé celles de leurs confrères.

Les 5 maîtres actuels sont :

- **Trann**, mage des rêves, il est contre un rattachement avec Maurore. Assez jeune, Trann a réussi à progresser dans son ordre grâce à l'appui que lui offre une de ces alliés de poids : Cymbaline maîtresse de la caste des mages.
- **Garvinne**, mage de la nature, il est lié à un dragon de la nature nommé Diokrak (Lien Rg 2). Il est le pilier de la coalition avec Maurore, Garvinne est le seul maître qui ne pratique plus la magie des Kéfyris dû à l'attrait qu'il porte à la politique.
- **Rikkaer**, mage de la flamme, cet homme est contre le rattachement à Maurore. Il estime qu'en dévoilant trop sa puissance, Kamérie a subi les foudres de Kroryn et l'affaiblissement de la Larme.
- **Oron**, prodige mais utilisateur de la magie, Oron reste un puissant adepte de la sphère de la nature. Il est lui-aussi opposé à l'alliance avec l'Ardent. Il craint que les forces armées de l'Université ne soient emmenées dans une guerre dont elle ne pourra survivre.
- **Aka**, Mage des Flammes et adepte des Vierges de la Flamme, Aka est une puissante adversaire. Pour la coalition avec Maurore, Aka est surtout enclin à faire cession avec Solyr pour intégrer Kar.

Aka est aussi une adepte de la sororité de Minas (voir Yris). Cet ordre de femmes guerrières veille de près à la cité et notamment à la Larme dont elles sont quasiment les seules à connaître l'existence. Les Vierges de la Flamme dont elle fait parti est un groupe armé encore de faible taille. Sous tutelle de la sororité, il est uniquement composé de femmes dont le nom évoque leur refus de toutes les joies de la chair pour mieux combattre au nom de Kroryn. Ce groupe est fortement lié à la Sororité qui en est à l'origine bien que tout le monde l'ignore. Armées et équipées d'armures légères elles basent leurs styles de combat sur des attaques précises et des mouvements rapides. Aka est une des lieutenants de ce groupe originellement issu de Kar.

Chaque maître lors de son accession se lie avec un des 5 gardiens de la Larme. Il voit alors sa puissance magique s'agrandir ainsi que sa résistance face à la magie de l'ombre (gain de l'avantage résistance naturelle à la magie spécialisé dans l'ombre, toutes leurs sphères augmentent de 2 points et leur réserve de volonté de base est multipliée par 1,5). Pour cela, il faut entrer dans un halo de lumière et en ressortir, si Kroryn vous offre sa bénédiction, alors vous survivrez. Plusieurs maîtres ont déjà échoué lors de cette épreuve. Leurs esprits hurlant encore dans une éternité de douleur au sein d'une éerie de cauchemar.



Cache de la Larme

L'Ordre des Kéfyris

Kéfyris était le nom du premier mage de cet ordre. Puissant sorcier, il regroupa de nombreux hommes autour de lui lors de son intronisation au titre de grand mage des rêves spécialisé en sorcellerie. Après de nombreuses années au service de l'ordre des mages, il partit avec ces plus fidèles alliés pour pouvoir créer un lieu d'étude loin de tous. Les montagnes noires furent le refuge parfait, qui aurait pu se douter qu'un groupuscule de puissants sorciers puissent se réunir dans un simple bourg. Leur but était de créer chez l'homme une volonté infaillible pour pouvoir plier les éléments à leurs guises. Liant tout le savoir magique qu'ils avaient acquis, ils fondèrent une des seules universités de magie de l'époque. L'artisanat élémentaire est une des carrières les plus connues parmi leurs membres et leurs créations sont réputées jusque dans les terres insulaires de Jaspore.

L'université devint pour eux comme un temple et une famille où ils exercèrent une sorte de dogme religieux envers les Grands Dragons et notamment la plus puissante de toute Nenyra. A la limite de la xénophobie, les hommes du culte commencèrent à refuser les autres membres de la caste des mages. Ils désiraient garder leur secret, un groupuscule se créa sous le nom de Conseil Intérieur pour préparer leur ordre au pire. Il était composé des 5 plus grands mages de l'ordre, ils formèrent tous leurs élèves à l'art de la guerre pour se préparer à un grand conflit. Suite aux premières discordes, une bataille éclata entre des mages de la Pierre de Kern et ceux de l'ordre. Les mages de la pierre revinrent défaits par les terribles créations des mages kéfyris. Puis, peu après cette débauche de magie, survint la terrible créature Azarngûl. L'histoire reprend alors ces droits avec l'arrivée du sauveur et de Karlen. Des rumeurs racontent que la créature des ténèbres affamées arriva pour punir les hommes de l'ordre de leur trop grande vanité. En effet sans le savoir, ils avaient réussi à atteindre la quasi-perfection dans l'art de

manier les éléments. Vaniteux à souhait, l'ordre semble causer des troubles au sein de la caste des mages, seul le bon vouloir de **Cymballine**, ami de **Trann**, semble préserver encore la paix de porcelaine entourant cet ordre. Les dernières recherches de l'ordre des Kéfyris portent sur les sortilèges multi-sphères, art encore interdit par la caste des mages (voir la Colère des Dragons). Par la même, certains mages ont put comprendre que la magie environnait et pullulait littéralement sur le monde de Kor. Ils en ont déduit qu'il doit exister d'autres moyens d'utiliser cette magie (Exemple : Magie de l'esprit encore non découvert par l'ordre, Voir Yris), c'est cet aspect critique de leur recherche qui pousse les Kéfyris vers de véritables problèmes envers leurs confrères mages.

Azarngûl

Cette créature de l'ombre ne fut pas vaincue par l'envoyé de Kroryn, mais fut blessé mortellement. En colère et totalement inoffensive, elle était devenue l'ombre d'elle-même. Seule son esprit de vengeance lui permit de survivre à la mort et lorsqu'elle eut repris des forces, son regard se tourna vers Kamérie et son protecteur. Ne voyant alors que la cité sans protection, elle décida d'aller l'attaquer. Mais une puissante magie l'empêchait d'utiliser sa magie et cela jusqu'à la forme draconique qu'elle aimait prendre. Elle lui faudrait attendre pour se venger, mais elle avait tout son temps avant de voir la cité sombrer dans les méandres de sa folie. Posant son regard sur d'autres cités elle corrompit des hommes les uns après les autres. Mais cela n'étancha pas sa soif de pouvoir, elle voulait Kamérie et nulle autre cité. C'est alors que la guerre des zûls sur les collines de rouilles fit rage et qu'elle vit la capacité des mages à défendre leur cité. Elle comprit alors que la protection de la ville ne venait pas des mages eux-même mais de l'intérieur de la cité. Aux plus profonds de ces entrailles, Kamérie cachée quelqu'un ou quelque chose. Elle s'attaqua à un des 5 maîtres hors de la cité lors de cette guerre. Celui-ci fut difficile à vaincre pour un homme car il portait en lui une puissante magie d'origine non-humaine ... Son ancien ennemi, le dragon des volcans, n'était plus là, mais il avait laissé des armes pour que la cité puisse se défendre contre son retour.

Ces séides humains dont l'âme était dévorée par la magie d'**Azarngûl** entrèrent alors dans la cité et se firent accepter par la population. Cependant les uns après les autres, ils furent brûlés comme par magie à chaque fois qu'ils désiraient se rapprocher de l'université. L'être de l'ombre décida alors d'engager Kali pour une guerre contre Kamérie. Ce plan avait été deviné par l'Ardent et les puissants mages de Maurore protégèrent la cité. Azarngûl était désormais seul et ne pouvait plus compter que sur lui-même. Erreur car tant d'agitation attira le regard de son Grand Dragon titulaire qui s'intéressa à la cité. Engageant de bien mauvais présages pour la cité. Kalimshar décida d'aider sa création à entreprendre son but. Celui-ci voulait découvrir si la destruction de Kamérie allait étancher la soif de haine de son descendant.

Situation Actuelle

Le cercle est en pleine crise en effet trois des 5 maîtres refusent de continuer leur alliance avec Maurore. Mais bien pire que cela la Larme semble devenir de moins en moins puissante. Nul ne sait pourquoi mais Kroryn semble relâché son pouvoir sur elle. Sans l'appui de Maurore, la cité serait peut être tombée dans la dernière bataille contre Kali, sans l'appui de la Larme les mages se sentent démunis et ne savent plus comment protéger leur vie. Depuis l'attaque de Kali et d'**Azarngûl**, les mages de Kéfyris ont entrepris de grandes recherches dans les grandes universités de Kor (Onyr, Ysmir, Yris, etc.) pour comprendre la nature de leur agresseur et sur l'affaiblissement de la Larme.

Les Grands Dragons, la Larme et Azarngûl ?

REMARQUE : pour ceux ayant déjà joué ou fait joué la campagne des Guerres Humanistes.

Si certains se demandent pourquoi la Larme est devenue moins puissante, la réponse en est très simple. Kalimshar a demandé à Kroryn lors de son exil (voir la Campagne des Guerres Humanistes) à Kali avec Brorne de ne pas intervenir dans le conflit entre Azarngûl et Kamérie. Kroryn décida alors d'affaiblir la Larme sans toute fois supprimer tous ces pouvoirs. Il garde cependant une carte à jouer, le Grand Dragon des Volcans avertit ces forces de la Sororité de Minas de veiller sur Kamérie et d'être prête à se battre pour la protéger.

Et si d'autres se demandent qui est Azarngûl, la réponse est, elle aussi, très simple. Cet ancien dragon de l'ombre fut dévoré par une puissante magie qui happa son âme près du Gouffre des Âmes. Kalimshar lui-même ne sait pas ce qui est arrivé à **Azarngûl**. Le dragon devenu abomination décida de tuer tous les humains car ils étaient la cause de son mal, il avait soif d'âme, de mort. Mais qu'importe, plus il tuait, plus il avait, le vide occupant son cœur était encore béant. Le dragon de Kroryn qu'il combattit n'est lui aussi pas mort et attend avec impatience de retourner dans la cité de Kamérie qu'il chérit tant. Kroryn lui a demandé de se préparer à intervenir au cas ou. **Azarngûl** réussirait à rentrer dans la cité. L'abomination a recomposé depuis une partie de son armée en attendant un événement opportun pour raser cette cité. Haineux et sans pitié, le dragon de l'ombre s'est alors allié à 4 autres dragons de l'ombre. Ils traquent **Corassius**, l'un de leurs frères. Qu'importe leurs besoins, le plus important c'est que l'assaut soit le plus terrifiant et destructeur possible.

Futur

Durant les Guerres Humanistes, les armées de l'ombre vont lancer un assaut pour contrer l'attaque de Kar et de Kern de l'Empire de Solyr. Azarngûl en profitera pour attaquer de nouveau la cité avec ces troupes sous couvert de l'attaque de Kali. Il en revient à vous MJ de décider du futur de la cité de Kamérie, de la Larme de Cristal mais aussi de l'université et du cercle des 5 maîtres. La sororité de Minas, les forces de Kézyr, la famille Hetken et de nombreuses forces pourront intervenir durant cette guerre. Que deviendra Trann et son ordre après la mort de Cymbaline ?

Personnages Non Joueurs

C'est la personnalité de ces habitants qui décrit le mieux une ville
Raos, dragon des cités

Membres gouvernants de la Cité

Yrn Joueur Commerçant II

D'une taille normale et doté d'un visage banal, Yrn se remarquera dans la rue uniquement aux espèces de brutes qui l'accompagnent. Le baron de la cité n'excelle en rien pas même dans l'art de comploter. Depuis longtemps mis de côté par les hommes du conseil de l'université, la lignée de **Yrn** est virtuelle si ce n'est illusoire. Le seul passe temps de cet homme triste et mélancolique et de pouvoir tricher dans les jeux de cartes pour pimenter un peu sa vie. En effet, il fut élevé dans les contes de héros et les légendes. Nul parmi sa famille ne comprit que cet homme voulait être voyageur. Sa longue vie d'ennui ne lui a permis que quelques distractions dignes des nobles de bas étage, plus puissant qu'un citoyen de haut rang mais moins qu'un réel baron, **Yrn** attend son jour de gloire. Ne comprenant plus du tout sa cité, il vit le conseil engager la cité en guerre contre les zûls et surtout entreprendre des liens d'amitié avec les mages de Maurore. Il sait pertinemment que les hommes de Kar n'ont que faire de lui, le conseil même essaie de le destituer définitivement. Pour garder la main-mise sur SA cité, le baron s'est lié à la famille **Hetken** pour détrousser les nouveaux voyageurs venus de l'extérieur de la cité. Il touche une part substantiel des prélèvements et s'offre des réunions clandestines pimentant sa vie de nouveau. Depuis peu, **Yrn** a décidé d'augmenter les taxes sur les combattants qu'ils considèrent comme brutal et stupide, tout comme les voyageurs dont il jalouse leur liberté. Ses héros d'antan sont devenus ces nouveaux ennemis d'aujourd'hui.

Phrase type : *Depuis déjà trop longtemps ma lignée a perdu l'emprise de Kamérie.*

Terkill Protecteur Instructeur III, lié à un dragon de Kézyr Rg II

Protecteur en chef des troupes envoyées par Dungard, **Terkill** est un homme digne de son rang. De sang noble, le visage et les cheveux clairs, la parole écoutée, le chef de la milice est une force chez les protecteurs. Il est reconnu comme étant un modéré et un homme sage. Il porte à sa ceinture une terrible lame en sang de Khézyr qui défie l'ancien chef de la milice en un duel au premier sang. Connu pour sa passion des lois, **Terkill** fut élevé en Dungard entre un livre et un bouclier dragon. Une grande partie de sa famille périt lors de l'attaque des zûls et il en garde une rancœur certaine. Depuis l'afflux de nouveaux visiteurs, de nombreux zûls ont été jugés trop rapidement voir même exécutés. Après la mort de son père, il acquit un lien avec le dragon du métal **Ayrykinesaëllite** qui était lié à son vieux patriarche. Il se doit de faire honneur à son nom. Il sait que le baron est un faible et que le véritable pouvoir est entre les mains du conseil des Kéfyrus. Se méfiant énormément de ces mages, **Terkill** transmet toutes les informations aux groupuscules des Espions de Khézyr pour les avvertir de tous faits trop étranges. Le grand dragon du métal confia à **Terkill** deux gardes de métal (combattant Rg IV, nommés **Ourpan** et **Villeguarre**) pour l'aider dans sa démarche. Fidèles jusqu'à la mort, ils ne quittent jamais leur protégé et l'aident dans ces démarches.

Phrase type : *Je ne respecterai jamais ces vils sorciers.*

Membres du Conseil de l'Université

Trann Mage des rêves III

Jeune et encore insouciant, **Trann** fut élevé en Pomyrie par une sororité de puissantes mages élémentaires. Il fut confié à elles par Nanya elle-même, il fut leur protégé et le meilleur de leurs élèves. La seule certitude fut que sa famille était descendante des Kéfyrus depuis la création de l'ordre et que son grand-père était un mage du conseil. Il ne sait pas pourquoi sa famille l'abandonna ni même s'ils sont encore en vie. Ce jeune mage se remarque fortement car chacun de ces pas semble ressembler à une danse, une mèche blonde dans sa tignasse noire démarque le tout. Gentil et sans violence, il a tendance à considérer toutes les femmes comme des mères ce qui lui a valu les foudres de **Aka** de nombreuses fois. **Trann** est contre un rattachement avec la cité de Maurore. Selon lui, se rapprocher des autres mages c'est perdre ce qui fait d'eux des Kéfyrus et donc devenir les suppôts de Kar. Il vit mal le fait d'être considéré trop jeune par certains, il ne doit d'ailleurs son élection au poste de membre du conseil et sa survie grâce à l'appui que lui offre une de ces alliés de poids : **Cymbaline** (grande maîtresse de la caste des mages). Il la rencontra à ces tous débuts dans l'ordre des mages après que Nanya l'eue choisi. De nature jeune tous les deux, ils s'entendirent à merveille. Certains prétendent même qu'ils furent amants mais **Trann** se défend en disant que **Cymbaline** est pour lui comme la sœur qu'il n'a jamais eue. Malgré son âge, il ne faut pas oublier que **Trann** est un puissant oniromancien, et qui plus est possède une passion naissante pour l'astrologie.

Phrase type : *Je connais vos rêves et vos pensées. N'essayez donc pas de me tromper...*

Garvinne Mage de la nature et des océans III

Lié à un dragon des océans nommé **Diokrak** (Lien Rg 2), **Garvinne** porte sur lui tous les traits de l'illumination draconique (qu'il entrepris suite à un combat contre une terrible créature de l'ombre qu'il soupçonne d'être une engeance d'Azarngûl). Caché sous une cape et capuche de couleur pourpre, le mage revêt aussi des gants et un masque de cuir pour ne pas dévoiler

sa peau écaillée. Egocentrique et devenu membre à part entière selon lui de la haute noblesse des élus, **Garvinne** veut prendre la tête du conseil. Il est le pilier de la coalition avec Maurore. Nul ne le fera changer d'avis, il est le seul qui puisse prendre les opérations en main et le seul capable de les réussir. C'est lui qui court-circuita le baron **Yrn** lors de ces démarches de rapprochement avec Maurore. **Garvinne** est le seul maître qui ne pratique plus la magie des Kéfyris. Cela est dû à l'attrait qu'il porte à la politique. Il est un pion de son dragon des océans qui tente de démanteler l'influence des Kéfyris pour en faire une enclave et une tête de pont de guerriers entretenue contre Kali. **Garvinne** ne ressent plus le même lien avec son gardien depuis sa « nouvelle naissance », il tente même de le subjuguier pour pouvoir entreprendre un autre de ces plans, utiliser la Larme contre l'ombre. Nul n'est au courant de ce plan parmi le conseil, car il est interdit d'invoquer la puissance de cet artefact sans l'accord de l'ensemble du conseil.

Phrase type : *J'ai été choisi pour guider les hommes.*

Rikkaer

Mage de la flamme III, Combattant honoraire I

Cet homme est l'exemple même du combattant. Sa carrure, le teint tanné de sa peau, ces yeux ardents, ces mains pleines de cale, **Rikkaer** est le plus pur représentant de la caste des combattants. Il est pourtant un mage de la flamme, puissant et irascible. On sait qu'il fut un ancien prétendant au titre d'Ardent mais qu'il faillit contre Alde Baran contre qui, il garde une certaine rancœur. **Rikkaer** fut un élève des Kéfyris assez bruyant et désordonné, on dit qu'il s'enfuit lors de ces dernières années d'étude et revint 6 années plus tard. Il portait des gantelets de combattant et ces yeux garderaient une folie pour le reste de sa vie. Le conseil le fit rentrer sans problème car il semblait posséder à la base un lien avec la Larme de Kroryn. Malgré cette affiliation avec le culte de Kroryn et aux hommes des contrées arides de Kar, **Rikkaer** est contre le rattachement à Maurore. Il estime qu'en dévoilant trop sa puissance, Kamérie a subi les foudres de Grand Dragon des Volcans, qui les met à l'épreuve en affaiblissant le pouvoir de la Larme. Kamérie est une enclave, le culte des Kéfyris sait que la cité est une porte qui permet d'aller de Kar, en Kali ou en Solyr voir dans le désert du Souffle Brûlant. **Rikkaer** l'a très bien compris et ne veut pas que les royaumes combattants de Kar prennent le pas dans ces luttes de conflits territoriaux.

Phrase type : *Nul n'est à l'abri de la mort, les combattants eux-même devraient le comprendre.*

Oron

Prodige IV

Ce vieil homme est un prodige mais reste un très puissant utilisateur de la sphère de la nature. D'un physique plutôt bouffi et mal entraîné, **Oron** semble bien loin du stéréotype des prodiges défendant les valeurs draconiques. Il possède des yeux malins et un sourire plutôt accueillant. Il a depuis longtemps laissé son shaakduk't dans sa maison. La cité de Kamérie étant paisible, il n'a pas eu à s'en servir depuis plus de 10 années. En effet, **Oron** est capable de manier cette arme comme rarement un prodige l'avait manié auparavant, il est un des anciens maîtres de l'art martial des prodiges, art qu'il ne veut plus enseigner. Il est le dernier à être entré dans le cercle après la mort de **Fyrnel**, l'ancien 5ème maître du conseil. **Oron** passa le rituel de la Larme et lia son âme au 5ème gardien avec difficulté. En se faisant pénétrer par les terribles flux de magie lors de son intronisation, il eut la vision de la cité en flamme attaquée par une armée de Kali et pas moins de 4 dragons de l'ombre qui recherchaient une chose dans la cité. Le maître du conseil pense que ces créatures recherchaient la Larme. Pacifique de nature, il est complètement opposé à l'alliance avec l'Ardent. Il sait que la cité est observée de près par Kalimshar, Kroryn et même Kézyr. Ignorant encore ce qui va arriver à la cité, **Oron** espère d'abord comprendre ce que veulent les Grands Dragons pour ensuite faire agir le conseil en conséquence. Il craint que les forces armées de l'Université soient emmenées dans une guerre dont elle ne pourra survivre.

Phrase type : *On nous a donné le don d'aimer pourquoi alors avoir idée de chercher querelle.*

Aka

Artisane Élémentaire IV

Artisane élémentaire des Flammes, **Aka** est une puissante adversaire. Duelliste puissante, utilisatrice de la sphère des flammes, **Aka** possède le don de manier la lave tout comme la flamme par la simple pensée. Le corps de cette artisane est marquée par toutes les différentes batailles qu'elle entrepris durant sa vie. Sa peau est bronzée et semble comme tannée par une trop grande exposition à la chaleur de ces expériences. Possédant un regard de braise, **Aka** est une belle femme aux formes généreuses. Mais c'est son caractère de feu qui l'a rend très difficile à approcher. Complètement hostile à **Trann**, l'artisane ne supporte pas les actes de séduction de ce mage des rêves. Issu d'une lignée de Kéfyris de pure souche, elle désire montrer au monde la véritable force de leur ordre. La Larme est un don que le Grand Dragon des Volcans, sa puissance diminue justement car les hommes de Kamérie n'ont pas utilisé à temps le pouvoir de la Larme. Ils doivent à tout prix entreprendre de regagner leur notoriété d'antan pour que leur sauveur revienne comme par le passé. **Aka** est pour la coalition avec Maurore, elle est surtout encline à faire cession avec Solyr pour intégrer Kar. **Aka** est aussi une adepte de la sororité de Minas (voir Yris). Elle essaie actuellement de convaincre **Rikkaer** de rejoindre son idée sur l'indépendance de la cité sachant que **Garvinne** est déjà de son côté.

Phrase type : *La force de la lame ne se vérifie que dans le brasier d'une bataille.*

Habitants de la Cité

Fader Hetken

Commerçant II

Commerçant de bêtes et montures, il fait parti de l'Assemblée depuis de nombreuses années. Sa famille a toujours été en position inférieure par rapport aux nombreuses lignées du royaume de Kar. Cependant l'afflué de combattants lui a donné des envies de grandeur. L'ambition dévorante, **Fader** commence à extorquer les marchands du nouveau quartier et demande une taxe à tout nouvel arrivant. Depuis maintenant deux années la famille Hetken est à la tête d'une fortune colossale volée aux

pauvres marchands et voyageurs de passage. Allié de tout temps avec **Fasul Ib'Kan**, **Fader** essaie de profiter de la future révolte du chef du sud pour prendre les devants dans « sa » cité. Ce système ne plait pas à une autre famille de l'Assemblée nommée les **Andrek** qui sont toujours restés serein et « pacifique ». Voyant une partie de leur domaine volé, ils ont appelé des alliés d'autres cités et notamment quelques familles mafieuses de Kar dotées d'assassins de renom. La guerre des rues ne va plus tarder...

Phrase type : *Le temps du règne de la famille Hetken est arrivé*

Vahn Kizaz

Combattant III

Ivan était l'ancien chef de la milice qui fut défait par **Terkill** le protecteur de Dungard. Habile à la massé et à l'épée, **Ivan** était reconnu comme étant une très fine lame et homme juste. Les choses ont depuis bien changé. Humilié par le protecteur, cet homme s'est entraîné et est devenu une masse de muscle terrifiante. Traînant dans les seuls quartiers mal famés de la cité, il s'est approprié bon nombre de personne à son service pour renverser les hommes **Terkill**. La présence constante de centaines de protecteurs surentraînés l'a rendu encore plus colérique. Il sait qu'il ne pourra jamais renverser ces hommes, il est trop bon tacticien pour se voir aveuglé par sa colère. Il se prépara alors pour une autre tentative. Si la cité ne voulait plus le reconnaître, alors il fonderait sa propre cité. Avec l'aide d'un marchand véreux du nom de Fader Hetken, il a commencé à taxer les étrangers de la cité. Obligeant par la-même les autres commerces à lui verser une rente pour leurs protections. Par ce biais, **Vahn** devient le nouveau chef de l'ordre d'une cité au sein même d'une cité. Des conflits ont déjà éclaté entre ces hommes et ceux de **Terkill** mais pour l'instant aucun ordre de confrontation directe n'a été donné. Se préparant à cela, l'ancien chef de la garde de Kamérie a recruté une trentaine de mercenaire zûls. Mercenaires qu'il n'arrive plus à contrôler dû à leur trop grande violence, Ivan se retrouve alors bloqué entre : appliquer l'ordre qu'il hérite tant (arrêter ces zûls), ou alors perdre sa dernière once d'intégrité en laissant ces hommes agir à leur guise.

Phrase type : *La cité est mon cœur, sans Kamérie je mourrai*

Requin du Désert

Combattant II

Criminel de renom **Izam** dit aussi le **Requin du Désert** a été recruté par **Vahn** pour consolider ces forces contre celles de **Terkill**. Mesurant dans les 2 mètres, cet homme à la dentition quasi-manquante remplacé par des morceaux de métal aiguisés, et a une réputation sanglante. On le dit lié de près à des actes atroces dans le sud du désert zûl et on le suspecte d'avoir tué des familles entières (voir le massacre dans la mine de sagiannor dans l'écran de 1ère édition). **Izam** a été envoyé ici par **Fazul** qui désire installer une tête de pont contre l'Empire de Solyr. Terrible combattant utilisant un fléau à 3 têtes (ou voir 3 crânes humains selon des dires), le zûl est sans pitié. Il va essayer de convaincre **Fader** de se lier à sa cause, et de renverser le conseil des mages en place. En effet, après **Vahn** et **Terkill**, les 5 mages seront sa prochaine cible, assassinat, corruption, rançonnage rien n'effraie cet homme du désert. Les commerces commencent déjà à se plaindre de la violence de ses hommes et un violent affrontement verbal à exploser entre lui et **Vahn**. Il a par contre été beaucoup trop loin en rançonnant et profitant charnellement parlant d'une espionne de **Aka**. La sororité est en colère et **Izam** ne se rend pas compte qu'il va déclencher une véritable guerre des rues, d'un côté lui, les **Hetken** et ses troupes contre la famille **Andrek** et les forces de la sororité. Personne ne sait ce qu'entreprendra **Vahn** l'ancien chef de la milice de Kamérie.

Phrase type : *Ton cul m'intéresse, je le prendrai bien à la place de l'impôt que me doit ton père*

Amanda

Mage III

Jeune et belle prostituée d'une vingtaine d'années, **Amanda** est petite avec des yeux en amande et des formes qui laisseraient rêveur plus d'une personne du sexe masculin. Ces cheveux châtain rehaussés d'un magnifique diadème font plus d'elle une princesse qu'une réelle femme de la nuit. Cependant les apparences seront à jamais trompeuses, la belle, éduquée et raffinée **Amanda** n'est autre qu'un rare membre du groupuscule secret des **Gardiens**. Elle a été envoyée par Nanya elle-même pour étudier les Kéfyris et leur université. Nanya cherche à deviner les motivations des mages Kéfyris et leur attitude envers la magie (car il a été noté que les mages de l'université sont devenus vaniteux et cherchent à garder précieusement chacune de leurs créations magiques). Magicienne des cités, des vents et des rêves de talent, elle a déjà endossé des dizaines de personnalités pour sonder les esprits et étudier les aléas de la vie au sein de la ville. Toutes les nuits que les hommes croient passer avec elle, ne sont en vérité qu'un sortilège que la jeune mage emploie à merveille pour leur laisser un souvenir impérissable de nuit aux ébats fantastiques. Elle a déjà depuis quelque temps émis des soupçons sur **Yrill**, qui semble ne pas tenir sa langue. Elle cherche aussi à entrer en contact « professionnels » avec un des membres du conseil, mais **Cymbaline** lui a formellement interdit de toucher à la mémoire ou aux rêves de **Trann**. Amanda sent une puissante magie dans la cité, mais elle ignore tout de son origine, **Yrill** lui-même n'en sait rien et il semblerait qu'elle doive entreprendre la démarche elle-même d'aller fouiller l'université.

Phrase type : *Je voudrai bien des sandales pour aller avec ma jupe verte J*

PNJ de l'Université

Yrill

Mage III

Jeune mage en permanence accompagnée de son étrange familier, un dragonnet spectral, **Yrill** est un beau jeune homme coureur de jupon comme l'est **Trann**. Sa chevelure noire et ces yeux de jais lui donnent un côté sombre que de nombreuses femmes aiment à contempler. Nullement spécialisé dans une sphère, il n'a pour l'instant choisi aucune carrière car rien ne l'intéressait. Tel est ce mage volage et heureux de la vie. **Yrill** est comme il aime à s'appeler un dilettante, il étudie de sphère en sphère ou vole de damoiselle en damoiselle. Bien trop attiré par les joies de la vie quotidienne, il n'a jamais put progresser

à travers l'ordre des Kéfyris. Malgré ce petit air heureux et débonnaire, **Yrill** cache un secret. Bien qu'il ne fasse pas parti de leur ordre et qu'il n'en est pas conscience, il est un membre dénonciateur du groupuscule nommé les Gardiens. Ils révèlent un eu trop souvent de nombreux secrets sur l'oreiller, notamment à **Amanda**, membre de cet ordre. Comme beaucoup de personnes le savent, **Yrill** a réussi à invoquer par ces propres pouvoirs son fameux familier spectral. Quelques livres de la bibliothèque lui apprennent comment ouvrir un portail et mander un serviteur. Se fut un dragon de Szyl séduit par cet homme qui lui offrit un être fait de pure magie. Le nom de l'ailé est encore inconnu par **Yrill**, mais il connaît son existence, tout comme il sait que celui-ci le regarde en permanence. Il croit devoir bientôt avoir le privilège d'être un élu des vents. Quelle ne sera pas sa déception quand il se rendra enfin compte que son dragonnet n'est autre qu'un espion envoyé par **Zyklaisse**, un des 4 dragons de l'ombre qui recherche **Corassius**. Le dragonnet est là pour espionner l'intérieur de l'université qui est interdite par magie à tous les ailés

Phrase type : *T'ais je déjà raconté comment mon dragon arrive à écouter aux portes du conseil ?*

Kournella

Mage II

Cette femme très enveloppée à la voix forte et aux cheveux bruns et bouclés n'est autre que le mage qui enseigne les clés des chants et rituels. Toujours en train de parler et de gesticuler, **Kournella** est devenue une sorte de mascotte pour tous les étudiants. En effet malgré son air bien vivant et joyeuse, elle cache un incroyable sens du devoir et de la perfection. Eduquée à la dure et gardant les séquelles de cours de danse à Kar (qui je le rappelle sont les meilleures académies de dans de tout Kar) où elle subit les moqueries des femmes plus belles qu'elle. **Kournella** exige de ses élèves pas moins que l'excellence à l'état pur. Tous les élèves pour rire entre eux ont déjà imité sa voix rauque pourtant si douce dès qu'il s'agit de chanter. Le professeur, malgré ses airs très forts, a tout de même difficilement vécu son apprentissage et ne supporte plus les femmes athlétiques voir carrément jolie. **Aka** membre du conseil, fait parti de cette partie des femmes que **Kournella** déteste. La rage de la magicienne s'est pourtant calmée depuis peu. En effet, elle a découvert dans un couloir réservé au maître du conseil **Trann** une salle dotée de livre basé sur l'astrologie. Elle dévore depuis quelques temps des dizaines de livres sur ce thème en espérant comprendre ce qui se passe réellement dans les cieux. Sans encore le savoir, elle est devenue inspiré de **N'Ran** une étoile encore peu puissante et qui a découvert en elle son Guide. Elle l'ignore encore mais **Trann** suit patiemment toutes ces recherches et espionnent ces rêves qui eux ne peuvent mentir.

Phrase type : *On se méfie toujours des mains d'un mage, je me méfierai plus de sa voix.*

Jorisse

Mage I

Petit, cheveux crépus et d'aspect sale, le nez écrasé, un léger défaut de sa main gauche l'empêche de saisir correctement les objets, **Jorisse** n'a rien pour s'attirer l'amitié de ses amis. Il est entré dans l'université uniquement grâce à son ascendance dans la confrérie. On dit de lui qu'il est maudit et que Kalimsshar a regardé son berceau lui jetant le mauvais œil. Malgré tous ces défauts, ce jeune garçon est doté d'un tempérament et d'un courage forgé dans le plus pur acier. Il s'accapare toutes les tâches les plus difficiles et tente de les accomplir avec brio. Malgré ce courage, **Jorisse** continue de subir les railleries de ces compagnons. Entendant les douleurs de ce jeune garçon, **Oron** le pris sous sa coupe et lui enseigna la sphère de la nature avec assiduité. Après des lents et méticuleux massages effectués par le prodige, le jeune garçon commence à voir sa main se redresser lentement. L'écolier et le prodige nouèrent un début de relation se rapprochant plus du côté que parentale qu'universitaire. En plus de son courage, cet élève est doté d'un organe vocal incroyable. Il est le meilleur élève de **Kournella** et semble très bien s'entendre avec son professeur, aspect normal car il est devenu la main du destin de la compagnie d'inspiré de **N'Ran**.

Phrase type : *Je suis prêt à relever milles défis si je peux en réussir au moins un seul.*

N'Ran est une étoile qui ne possède actuellement que deux seuls inspirés. Sa Main du Destin ne se trouve pas dans l'enceinte de la cité et il faudra beaucoup de courage et de voyage aux deux premiers membres de la compagnie pour le rencontrer.

Caractéristiques :

Envergure : 1

Éclat : 1

Vertu : Tolérance

Idéal : Créer

Épreuve : Provoquer

Penchant : Précipitation

Interdit : Abandonner

Destinée : Illumination

Loïrre

Mage I

Ce garçon âgé de 14 ans est un déjà connu dans toute la cité. Doté d'un puissant potentiel magique, il est capable de manier le feu par sa simple vue. Il est étrangement lié par l'esprit depuis sa naissance à **Roerkinn** un dragon de la pierre. **Loïrre** en est devenu un être assez vaniteux et sans pitié pour les plus faibles. Le maître du conseil assassiné n'était autre que son père. L'enfant gardera pour toujours le souvenir de **Fyrnel** dans son esprit et refusera de croire en la version comme quoi son père fut tout simplement assassiné. Il croit au contraire qu'un membre du conseil nommé **Oron** le tua pour prendre sa place. Depuis **Loïrre** étudie toujours plus en avant pour arriver un jour au stade de maître du conseil et de dépasser ces basses considérations matérielles que sont la douleur, la vie ou la mort. Le dragon de la pierre étudie l'enfant car il sait qu'un puissant

pouvoir l'habite mais aussi qu'il peut être détenteur de mort. Il le protège pour l'instant de toutes influences néfastes de l'ombre, mais il sait qu'il ne sera pas toujours là pour le rappeler à l'ordre et que la fatalité possède de nombreux moyens pour attirer un enfant dans ces bras. D'autant plus que cet enfant n'a qu'une seule idée celle de venger son père. Protégé de **Garvinne** et de **Yrill**, l'adolescent cherche actuellement à rencontrer son dragon tutélaire et à connaître la raison exacte de la mort de son père. Il a en très sainte horreur **Jorisse** qu'il considère comme l'ennemi à abattre. Il sait que seul lui pourrait le compromettre dans sa quête future d'être membre du conseil.

Phrase type : *Nul ne peut vaincre un pur Kéfyris*