

PROPHÉZINE



LES ENFANTS DE MORYAGORN

Les Aëshims

Crédits

Auteur

Marc SAUTRIOT

Mise en page

Bubu
Flip

Illustrateurs

Pao

Thierry MASSON (Éléments de mise en page)

Relecture

Jhyreen
Kurgan



" J'ai toujours laissé mes pairs, Ozyr la première, exercer leurs manigances futiles. Mais ma tante a dépassé les bornes et il est temps que comme Kezyr, je garde un œil sur Kor. Ce sera désormais ta tâche. "

Szyl à Dornel



Durant des milliers d'années, le Grand Dragon des Vents ne se préoccupa pas des affaires du monde. Insouciant des complots et des manigances des uns et des autres, il passa sa jeunesse à découvrir le monde, à essayer de comprendre Khy et les Etoiles qui le fascinaient, et à batailler avec Kroryn et Brorne, avant de devenir le compagnon des hommes qui se tournaient vers lui. Pendant longtemps, il se considéra plus comme le grand frère des voyageurs qui le suivaient que comme leur chef. Et puis il commença à découvrir la vraie nature de Kor et de ses maîtres. En 2654 AdC, le massacre de l'expédition maritime de Zyran Feliss par Ozyr elle-même le bouleversa.

Plein d'amertume, il se laissa entraîner dans les premières guerres de souveraineté, mais ces conflits meurtriers n'éteignirent pas sa douleur et sa soif de vengeance. Désormais, il était devenu l'ennemi intime d'Ozyr, et leur premier affrontement ne se fit pas attendre : loin d'être intimidés par Ozyr, de nombreux voyageurs décidèrent de marcher sur les traces de Zyran Feliss et Szyl les y encouragea. Il leur enseigna la navigation et les moyens de se guider sans repère terrestre. De nouveaux vaisseaux furent construits avec l'aide des artisans de Kezyr pour affronter le vent du large, et en 38 AdE, ils prirent la mer. Cinq expéditions partirent dans des directions différentes, espérant explorer l'océan et découvrir de nouvelles terres. Chacune devait voguer un Cycle durant avant de faire demi tour pour regagner le port et y faire part de ses découvertes. On ne les revit jamais.

Informée par ses agents, récemment formés par Tilmanestis, Ozyr eut connaissance du départ des expéditions. A peine avaient-elles perdu de vue les côtes que le Grand Dragon des Océans lâcha sur elles des créatures sous-marines et plusieurs de ses enfants. En quelques heures, la vingtaine de navires construits de longues semaines durant furent pulvérisés et envoyés par le fond malgré la protection du Dragon des Vents. Incapable de faire face à toutes les créatures d'Ozyr en même temps, il fut débordé. Mais à peine le

dernier navire avait-il sombré qu'il laissa libre cours à sa rage ; il fondit du haut des cieux et s'abattit dans l'océan où il se mit à massacrer toutes les créatures qui croisaient sa route.

Surpris par autant de violence, le Grand Dragon des Océans sortit des Jardins de Nacre et vint à sa rencontre pour stopper le massacre. Szyl se jeta sur elle, sa rage meurtrière déçuplée, et Ozyr ne lui tint tête que parce que le combat se déroula dans son propre royaume. La bataille fut titanesque et dura de nombreux jours ; Ozyr avait l'océan de son côté, mais Szyl était entraîné par la force de sa colère. Une véritable tempête ravagea les fonds marins, et les deux dragons firent jeu égal. Personne ne sait qui rompit le combat le premier, mais il n'y eut ni vainqueur ni vaincu.

Quelques temps plus tard, Brorne convoqua Ozyr et Szyl à une réunion à laquelle étaient également présents Nanya, Heyra, Kroryn et Kezyr, et il parvint à leur faire entendre raison : les Grands Dragons ne pouvaient se permettre d'afficher un tel comportement. Les hommes allaient douter d'eux, d'autant plus qu'un courant « humaniste » était apparu quelques décennies auparavant. Ozyr fut touchée par l'argument et Szyl, serrant les dents, accepta officiellement de jouer le jeu et de ne plus chercher vengeance. Cette attitude le conduisit même à accepter, quelques siècles plus tard, l'intégration de ceux de ses disciples qui persistaient à chercher l'aventure sur les océans à un nouvel ordre, celui des navigateurs. Ces voyageurs furent ainsi placés sous la tutelle d'Ozyr et soumis à ses Interdits.

Mais Szyl avait commencé à comprendre qu'il fallait agir avec subtilité contre Ozyr et il s'isola quelques temps au Château de Cristal, dans les plus hautes montagnes des Monts des Brumes. Là, il s'entretint avec quelques-uns de ses enfants les plus anciens. Puis il reprit les routes de Kor et alla à la rencontre de ses disciples. Lorsque sa décision fut prise, il alla voir sa mère et lui demanda son aide pour fonder un petit groupe de fidèles qui seraient chargés de veiller aux intérêts des voyageurs partout dans Kor. Il savait pertinemment que de simples voyageurs ne suffiraient pas pour cette tâche ; selon lui, la magie serait le meilleur allié pour ceux qu'il appelait déjà ses Aëshims, « les enfants du vents » en langage draconique.

Kezyr venait de créer ses « Espions », l'Inquisition avait été fondée officiellement quelques cinquante ans plus tôt, et Nanya se doutait qu'Ozyr avait précédé tout le monde et avait depuis très longtemps ses propres agents.

La Chimère avait déjà compris que malgré les apparences et les grandes déclarations faites par ses pairs lors de la réunion organisée par Brorne, les Grands Dragons étaient entrés dans une ère de méfiance. Si l'Age des Empires représentait une phase ascendante pour l'homme, il semblait bien marquer le déclin des Grands Dragons. Nanya décida donc d'exaucer le vœu de son fils et donna un libre accès à toutes les Sphères élémentaires aux Aëshims en leur accordant l'un des meilleurs professeurs : une des plus anciennes Chimères, Narya.

Ayant obtenu l'aide de sa mère, Szyl retourna sur les routes et alla trouver dix voyageurs qu'il avait repéré pour leur demander de le rejoindre au Château de Cristal. La tâche était ardue car peu de personnes en réalité savent où se trouve ce lieu, si ce n'est dans les légendes. C'est un jeune chasseur de 19 ans, Dornel, qui trouva le chemin des hautes cimes, vainquit les dangers qui les peuplaient et parvint à la forteresse glacée le premier, après quatre années de quête. Des neuf autres, quatre périrent sur les pentes des Monts des Brumes dans les années qui suivirent. Le sixième et dernier Aëshim rejoignit ses compagnons dix ans après l'arrivée de Dornel, qui devint alors le Dend'Aëshim, « l'aîné des enfants du vent », bien qu'il soit en réalité leur cadet.

organisation et hiérarchie

Depuis leur fondation en 148 AdE, les Aëshims n'ont connu que peu de changements dans leur organisation. Le plus notable a été l'évolution de leur composition : ils étaient six voyageurs à l'origine, ils sont désormais une centaine de voyageurs, combattants, mages ou encore Elus de Szyl. En effet, si le Grand Dragon s'est d'abord reposé sur des voyageurs, réflexe naturel pour lui, il s'est petit à petit rendu compte que d'autres Citoyens étaient proches de l'esprit des Vents. Au début, il n'allait rencontrer des combattants et mages susceptibles de travailler pour lui que s'ils étaient Elus d'un de ses enfants ou s'ils pratiquaient la Sphère des Vents. Mais avec le temps, il est arrivé à plusieurs reprises qu'il recrute des Combattants qui lui soient plus fidèles qu'à Kroryn.

Recrutement

En tant qu'agents personnels de Szyl, il était tout naturel que les Aëshims soient recrutés par le Grand Dragon lui-même. Encore aujourd'hui, il désigne en personne bon nombre de ceux qui composent ses troupes d'élite après les avoir remarqués au cours de ses pérégrinations. Pour le reste, ils sont désignés par quelques-uns de ses fils ou encore par le Dend'Aëshim.

A priori, Szyl n'a pas fixé de condition d'entrée, et nul ne peut postuler à la carrière d'Aëshim. Les agents du Grand Dragon des Vents sont choisis pour leurs qualités intrinsèques, leur mentalité, leur comportement. Certains pourront souhaiter devenir Aëshim et chercher pendant toute leur vie à rencontrer Szyl pour lui faire leur demande sans jamais le trouver. D'autres en revanche seront désignés sans avoir eu de prétention et auront attiré l'attention simplement par leur discrétion, leur dévotion aux Vents et leur sens des valeurs...

Globalement, Szyl se moque de savoir si les Aëshims sont de pieux draconistes ; en revanche, il refuse les extrémistes de tout bord et encourage l'ouverture. Il recrute donc aussi bien des draconistes que des humanistes ou des fatalistes, pour peu que ces philosophies ne soient pas absolues et que les futurs Aëshims soient ouverts aux autres Tendances. De même, il ne dénigre pas les différentes Castes et ne se contente pas de recruter parmi les voyageurs comme il pu le faire au début. Il est même possible qu'il recrute un sans-caste.

Cependant, il apparaît que les Aëshims sont essentiellement recrutés parmi les Voyageurs, les Combattants, les Mages (en particulier les mages de combat) et des Elus des Vents, quelle que soit leur caste, pour peu qu'ils correspondent à l'esprit des Aëshims. Pour cette raison, il est quasiment impossible (et ce n'est jamais arrivé) qu'un Elu d'une autre Sphère que celle des Vents soit choisi pour devenir un Aëshim, car un Elu est avant tout dévoué à son compagnon draconique et il est donc improbable qu'il le délaisse pour embrasser une autre voie. Szyl s'intéresse avant tout à des hommes expérimentés, mais il n'est pas impossible que des individus de moindre expérience, voire des apprentis, attirent son attention pour une raison ou une autre.

Lorsque Szyl a jeté son dévolu sur un individu, il va à sa rencontre (ou, moins souvent, lui envoie un émissaire, en général un de ses fils) et lui propose de devenir ses yeux et ses bras sur Kor. S'il refuse, alors Szyl laisse l'individu repartir sans rancœur, non sans avoir partagé

son repas voir sa tente avec lui comme le ferait tout voyageur. Si le candidat accepte, Szyl aura deux attitudes en fonction de son expérience. Si l'aspirant Aëshim est déjà un routard, le Grand Dragon lui donnera rendez-vous à la Tour des tempêtes sans autre précision. Il s'agit là de la seule épreuve à franchir pour devenir serviteur de Szyl. Si l'aspirant manque encore d'expérience, alors Szyl lui dira diplomatiquement de continuer à parcourir Kor en attendant son appel qui viendra quand le besoin se fera sentir. Les semaines, les cycles ou les années passeront alors, durant lesquels l'apprenti Aëshim attendra l'appel, jusqu'au jour où il sera jugé prêt. Szyl lui transmettra alors (le message sera souvent délivré par un Aëshim) la même invitation à la Tour des tempêtes.

Ceux des candidats qui parviennent au Château de Cristal deviennent des Aëshims. Les autres renoncent (rarement) ou meurent (la quasi-totalité des cas)... Quoi qu'il en soit, il est bien évident qu'une fois qu'il a accepté Szyl pour maître, un Aëshim lui doit une fidélité absolue. Le Grand Dragon des Vents ne demande pas à ses agents de renier leurs origines, au contraire, elles peuvent même lui servir. Mais en aucun cas un Aëshim ne révélera à ses anciens maîtres son appartenance à l'ordre secret de Szyl. Un Aëshim fera toujours passer sa mission en priorité, quitte à enfreindre un ordre ou un interdit édicté par sa caste d'origine. Szyl se trompe rarement dans ses choix, et aucun Aëshim n'a jamais songé à trahir le Grand Dragon ou à retourner auprès de ses anciens maîtres. Cependant, si cela devait arriver, il aurait très rapidement affaire aux frères qu'il aurait alors trahi...

Organisation

Les Aëshims sont peu nombreux (une centaine environ) et leur structure est fidèle à la mentalité de leur fondateur, basée sur la liberté et le respect mutuel. Il n'y a donc pas de structure hiérarchique de type pyramidal comme on peut en trouver chez les protecteurs, par exemple. Il existe cependant trois niveaux que l'on pourrait assimiler à une hiérarchie, même si le terme n'est pas approprié.

Il y a tout d'abord le Dend'Aëshim, qui sert de guide aux Aëshims. Il est le seul à connaître tous les Aëshims puisque'il est informé par Szyl de leur recrutement. C'est lui qui désigne les maîtres instructeurs des nouvelles recrues. Son rôle est également d'organiser les opérations et de les attribuer aux Aëshims, bien qu'il arrive que Szyl contacte lui-même ses agents. Enfin, dans de rares cas, il peut arriver que le

Dend'Aëshim mène ses hommes au combat. Mais peu de Dend'Aëshims se sont retrouvés sur un champ de bataille et leur rôle est avant tout celui d'une autorité morale. Ce qui ne signifie pas que le Dend'Aëshim soit un être vieux et décati qui trône au cœur du Château de Cristal : la quasi-totalité du temps, il voyage en Kor au service de Szyl.

Puis viennent les Aëshims, soit l'essentiel de la troupe. Ces hommes sont avant tout des solitaires qui vont sur les routes de Kor, menant les missions pour lesquelles ils ont été mandatés. De temps en temps, il arrive que certaines missions exigent que les Aëshims se regroupent, ce qu'ils font sans hésiter. Tout comme les voyageurs, les Aëshims sont mus par le respect et la fraternité. S'ils sont des solitaires par nature, ils aiment également se retrouver au coin du feu, au détour d'un chemin, ou se battre côte à côte comme les frères qu'ils sont.

Enfin viennent les novices, ceux qui arrivent à la Tour des tempêtes après une épuisante quête. Ceux là ne sont pas inférieurs aux autres et les Aëshims les considèrent comme leurs frères ; mais ils doivent recevoir une instruction spécifique pour pouvoir accomplir les dures tâches que Szyl exigera d'eux. Ils sont donc pris en charge par l'un des maîtres-instructeurs, que d'aucun considèrent comme les seconds du Dend'Aëshim dans le sens où ils l'aident dans ses tâches d'organisation de la faction. C'est à la Tour des tempêtes que les novices recevront les Privilèges du Grand Dragon, apprendront certaines techniques de leur maître-instructeur et seront formés à la magie par Narya.

LES MISSIONS

Très clairement, les missions principales des Aëshims sont l'espionnage, le vol, le sabotage et le meurtre. De manière générale, les Aëshims sont des agents secrets au sens véritable du terme, et leur rôle est de défendre les intérêts de Szyl au travers de tout Kor. Ils sont donc chargés de débusquer et de mettre en échec les complots et les manœuvres des différentes factions considérées comme ennemies, à savoir les agents de Ozyr aussi bien que les Humanistes de Nésora, et dans une moindre mesure, certains agents malfaisants de l'Ombre (tous les fidèles de Kalimsshar ne sont pas systématiquement considérés comme malfaisants par Szyl et ses agents).

Il est impossible de lister ici les nombreuses missions de natures très diverses que les Aëshims ont accompli depuis leur création. Actuellement, les deux plus importantes concernent Ozyr d'une part, et les Humanistes d'autres part. En effet, alors que la Croisade se prépare, Szyl a entendu dire que des savants nésoiriens travaillaient à la conception d'une machine volante, ce qui l'a bien entendu mis dans une colère noire. Il a donc chargé plusieurs Aëshims d'enquêter sur cette affaire, de remonter jusqu'à sa source, et de détruire les éventuels objets volants ainsi que d'éliminer leurs concepteurs et leurs documents de travail.

L'autre mission, à l'opposé, concerne directement le Grand Dragon des Océans ; depuis plusieurs siècles, avant même qu'il ne crée les Aëshims, Szyl soupçonne sa tante d'avoir mis en place une organisation dont l'objectif est de contrôler la société humaine. Il n'a jusqu'à aujourd'hui jamais pu trouver le moindre élément qui confirme ses suspicions. Cependant, un récent entretien avec Kezyr lui a confirmé qu'il n'était pas le seul à être persuadé du complot mené par Ozyr et depuis, il a multiplié les moyens pour trouver cette organisation secrète. A ce jour, malgré plusieurs opérations ayant conduit au vol de document de la caste des érudits, à l'enlèvement, à l'interrogatoire et à l'assassinat de plusieurs personnes liées de près ou de loin à différentes organisations proches d'Ozyr (Caste des érudits, mais aussi diverses factions qui lui sont liées, sans parler des membres d'autres castes travaillant avec Ozyr et les érudits), les Aëshims n'ont rien trouvé de concret.

Néanmoins, ils ont obtenu quelques informations qui leur ont confirmé l'existence d'une société secrète qui serait responsable de la tentative d'éclatement de la caste des voyageurs, menée quelques années auparavant (cf. le scénario Qui sème le vent... dans le supplément Les orphelins de Szyl). Cette même société secrète serait à l'heure actuelle lancée dans une chasse à l'homme dont les cibles seraient des individus connus sous le nom d'Oracles. Ces derniers intéressent Szyl au plus haut point car ils propagent des prophéties liées aux Etoiles qui l'intriguent depuis plusieurs milliers d'années. Plus surprenant que tout, ces prophéties sont semblables à celle d'Alya, une érudite avec qui Szyl avait pu s'entretenir quelques jours avant qu'elle ne meure, et dont toute trace a été effacée par Ozyr. Cette fois, le Dragon des Vents est bien décidé à ne pas se laisser couper l'herbe sous le pied par sa tante et il a chargé plusieurs de ses meilleurs éléments, d'une part de retrouver les Oracles, de les protéger d'Ozyr et de les lui amener, et d'autre part de débusquer les agents d'Ozyr et d'identifier leur organisation. Lorsque cela sera

fait, il envisage de consulter Kezyr pour mener éventuellement une opération de démantèlement...

personnalités

Ganaël

Le Dend'Aëshim actuel est en activité depuis plus de 150 ans. Sa longévité exceptionnelle et son apparence d'éternel jeune homme n'ont pas manqué d'étonner les quelques Aëshims qui le connaissent et qui ont fini par en déduire qu'il est un Orphelin, ce qui est exact. Malgré les erreurs du passé, Szyl reste un être fougueux et passionné, et lorsqu'il s'est épris d'une jeune galyr, il y a environ 200 ans, il a décidé de faire un bout de route avec elle, partageant ses repas, sa tente et même sa couche. Après quelques Augures, Szyl partit vers d'autres horizons sans se rendre compte qu'il avait de nouveau engendré un fils.

Ganaël ne fit connaissance avec son père qu'à l'âge de 28 ans, lorsqu'une crise de colère plus puissante que les précédentes le fit entrer en résonance avec les Vents et qu'il appela la foudre à lui. Ce jour là, il tua sans le vouloir sa mère qui essayait de le calmer, et Szyl, attiré par ce déchaînement de puissance, ne pu que verser une larme sur le corps de celle qu'il avait aimé. Il prit alors Ganaël sous son aile et le confia à Gaillan, l'un de ses fils, pour qu'il lui apprenne à maîtriser les Vents et ses colères.

Le dragon parcourut Kor aux côtés de Ganaël durant une dizaine d'années au cours desquelles le jeune homme devint un voyageur et un mage des vents expérimenté mais discret. Sa carrière prit un tournant décisif le jour où, embarqué sur un vaisseau qui s'était éloigné des côtes, il affronta et vainquit un jeune dragon des Océans venu punir ceux qui passaient outre les interdits d'Ozyr. Celle-ci s'abattit en furie sur le vaisseau, folle de rage face au double affront qui lui était fait et Ganaël ne dut sa survie qu'à l'intervention de Gaillan, qui emmena l'Orphelin avant qu'Ozyr n'entraîne le navire dans les abysses.

Ganaël pensait avoir échoué, mais lorsqu'il fut amené devant Szyl, ce fut pour se voir proposer de devenir l'un des fameux Aëshims. Vingt ans plus tard, à la mort du Dend'Aëshim, le valeureux guerrier qu'était devenu Ganaël avait le plus beau tableau de chasse qu'ait jamais eu

un Aëshim avant lui. Il était déjà entré dans la légende et de nombreux bardes chantaient les aventures – largement extrapolées – du mystérieux Ganaël. Szyl le nomma Dend'Aëshim.

Aujourd'hui, Ganaël n'a pas changé et continue de parcourir les routes de Kor. Nul ne sait quelle est sa véritable apparence, mais lorsqu'il se présente aux Aëshims dans la Tour des tempêtes, il est toujours vêtu d'une ample robe grise diaphane, et son visage, doux et inexpressif à la fois, est encadré de longues mèches de cheveux blancs relâchés qui s'étaient sur ses épaules. Sur les routes, il change régulièrement de visage, apparaissant ici comme un jeune guerrier, là comme une jolie éclairieuse, là encore comme un vieux guide fatigué. Mais où qu'il aille, son action repose plus sur la diplomatie que sur l'épée ; il s'est présenté à plusieurs reprises aux grands de ce monde pour leur prodiguer conseils et pour leur communiquer des informations, et il a toujours été pris au sérieux et reconnu pour ce qu'il était. A la veille de la Croisade, Ganaël a pris le chemin de l'Empire Nésora où il sait que ses talents seront requis.

Gaugric

Vaillant combattant solyrien, Gaugric a été formé dès le plus jeune âge par les meilleurs combattants d'Ankar. Il a fait ses premières armes dans les Crocs, où il a montré l'étendue de son talent, ce qui lui a valu d'être recruté par un chef de compagnie mercenaire. A 16 ans, il s'est battu devant les portes de Dungan pour le Duc Cellustan ; sa compagnie fut anéantie mais il gagna la confiance et la gratitude de Florimelle en lui sauvant la vie au cours de la bataille. Lui-même blessé, il fut soigné au château puis hébergé durant quelques semaines par la duchesse douairière qui le fit nommer Combattant (statut III°) et capitaine de sa garde. Rapidement, le bruit courut que les deux étaient amants ; peu de temps après, Gaugric renonça à sa charge et repartit sur les routes, ce qui renforça la rumeur. D'aucun disent que la duchesse, lassée de son amant, le chassa ; d'autres suggèrent que la rumeur gêna la duchesse au point de demander à son amant de partir ; d'autres encore pensent que Gaugric, qui avait toujours été habitué au grand air et qui était encore fort jeune, perdit vite goût à la vie, enfermé derrière les murs de la forteresse, et que même le corps désirable de Florimelle ne suffit pas à réchauffer son âme, si bien qu'il la quitta. Cette dernière hypothèse reste la plus plausible, même si toutes ne sont après tout, que des rumeurs de taverne...

Toujours est-il que c'est la dernière fois qu'on entendit parler de ce jeune combattant fort prometteur. Quelques cycles plus tard, il fut en effet recruté par Szyl qui vit en lui le futur maître-instructeur de combat des Aëshims. Il ne s'y trompa pas. En plus d'être un combattant efficace, Gaugric devint rapidement un très bon enseignant et fut officiellement désigné en 1306 AdE comme l'un des seconds de Ganaël. Depuis, tout Aëshim qui souhaite parfaire ses techniques de combat à l'arme blanche ou au corps à corps passe entre les mains de Gaugric. Ce dernier, comme le Dend'Aëshim, réside cependant assez peu à la Tour des Tempêtes et la quitte dès qu'il le peut.

Gaugric Combattant III° (Aëshim)

FOR	8	RES	7	Physique	8
INT	7	VOL	7	Mental	6
COO	6	PER	7	Manuel	5
PRE	6	EMP	4	Social	4

Chance : 1

Maîtrise : 9

Tendances : D3 F1 H1

Armure : Cuir rigide (Protection 10, Encombrement -2)

Initiative : 3D

Seuil de blessure : 14

Egratignures	000
Blessures légères	00
Blessures graves	00
Blessures fatales	0
Mort	0

Interdits : Loi de l'Arme, Loi du Partage

Privilèges : Double-attaque, Engagement, Riposte, Vigilance, Sortilège fétiche (Foudre de Szyl), Style, Sens de la magie, Informateurs.

Avantages : Droiture, Mentor (Sphère des Vents), Sens du combat

Désavantages : Interdit (Loi du Partage), Regard des Dragons (5 : Obéissance totale à Szyl et Ganaël).

Compétences : Armes de jet 10, Armes doubles 12, Armes contondantes 8, Armes d'hast 8, Armes tranchantes 12, Corps à corps 10, Discrétion 8, Equitation 5, Esquive 10, Pister 6, Connaissance de la Magie 4, Connaissance des dragons 4, Orientation 7, Crochetage 4, Vie en cité 4, Castes 3, Intimidation 8.

Compétences de Magie : Magie instinctive 7, Magie invocatoire 6, Sphère des Vents 7, 200 points de complexité en sorts des Vents.

Équipement : variable selon les missions, mais ses armes préférées reste invariablement l'épée bâtarde et les doubles-lames.

Szyl le requiert d'ailleurs régulièrement pour mener des missions « physiques » et, dans l'organisation, il bénéficie d'une sérieuse réputation de tueur impitoyable.

La plupart du temps, il est vêtu d'une armure de cuir rigide anthracite incrustée d'émail bleu et porte un magnifique casque de métal forgé de manière à imiter la tête d'un dragon. Il le retire rarement en public et peu d'hommes peuvent se vanter d'avoir vu son visage. Certains disent qu'il a un visage d'une douceur extrême et qu'il considère cela comme un handicap, d'autres sont persuadés qu'il a été défiguré et qu'il ne souhaite pas exposer ses chairs meurtries. Seuls ses yeux d'un bleu profond sont visibles et marquent ses interlocuteurs, par leur dureté et leur froideur, ou par leur douceur et leur amabilité selon son humeur.

Gaugric reste cependant un être peu social, même au Château de Cristal, et il se contente d'enseigner son art avec sévérité. Il est rare de pouvoir discuter avec lui à bâton rompu, encore plus de bénéficier de son amitié. On dit que depuis sa rencontre avec Florimelle de Dungard, il ne souhaite plus engager son cœur dans une relation. Si l'amitié est un sentiment auquel il ne se laisse que rarement aller, il est en revanche parfaitement dévoué à Szyl et au Dend'Aëshim ; Gaugric se voue corps et âme à Ganaël qu'il considère comme un libérateur qui lui a permis d'oublier son ancienne vie. Pour le Dend'Aëshim, il affronterait seul et à mains nues les hordes de Kali. Ganaël n'en demande pas tant et a simplement emmené son second avec lui en Nésora...

Narya

Affectionnant particulièrement sa forme humaine, cette fille de Nanya se présente toujours aux Aëshims sous la forme spectrale d'une femme aux courbes sensuelles. Elle a une voix chaleureuse lorsqu'elle leur adresse la parole ou lorsqu'elle apparaît dans leurs songes. En effet, Narya ne se contente pas de venir enseigner la magie aux Aëshims, elle veille également sur leur repos et sur leurs songes lorsqu'ils sont à la Tour des tempêtes. Elle les aide à clarifier leur esprit quand le besoin s'en fait ressentir et à se relaxer au retour de mission.

Lorsque Nanya a demandé à Narya de se rendre au Château de Cristal pour y former les agents de son fils, elle savait qu'elle ne se contenterait pas de donner des cours de magie. Plusieurs fois millénaires, la chimère a passé beaucoup de temps auprès des hommes à étudier leur esprit et leurs sentiments pour finalement venir

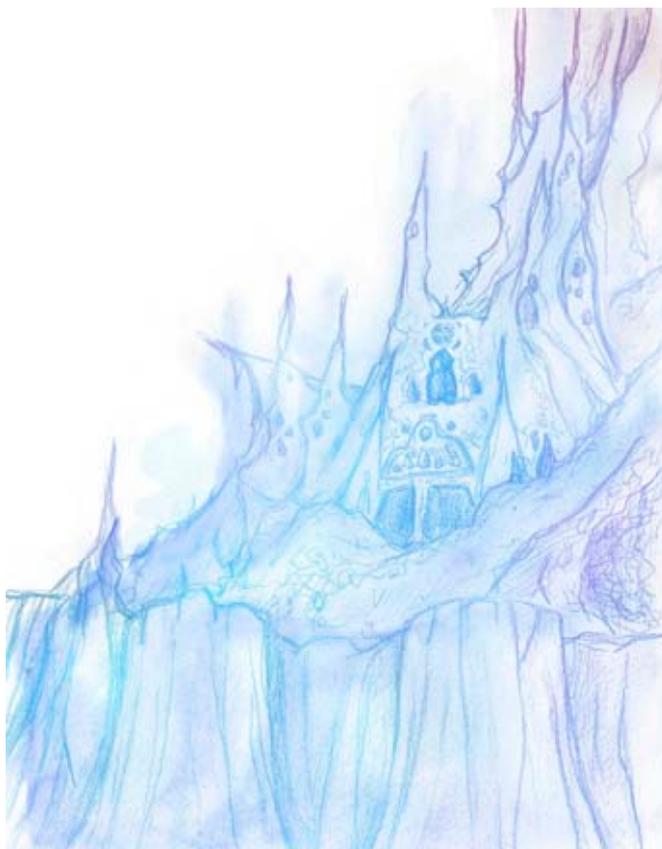
à eux pour les aider, les soulager ou encore les conseiller. Avec sa voix chaleureuse et ses formes épanouies, Narya revêt à la fois un aspect maternel et un aspect sexuel qui font que les Aëshims trouvent en elle une maîtresse qui s'offre à eux pour les encourager à la veille d'une mission, et une mère qui soigne leur âme à leur retour. Ces rencontres avec la chimère ont lieu dans le monde des rêves où elle les rejoint afin de réaliser leurs fantasmes et d'identifier leurs douleurs.

Seule résidente permanente de la Tour des tempêtes, c'est elle qui accueille les Aëshims, mais aussi qui renseigne Szyl sur la santé de ses troupes.

Lieux d'intérêt

Le Château de Cristal

Peu après sa naissance, Szyl fit ce pourquoi il avait été conçu : il alla trouver Khy, espérant qu'ils deviendraient amis. S'envolant dans les cieux, il n'eut aucun mal à trouver le mélancolique fils de Kezyr qui s'était isolé sur l'une des plus hautes montagnes du monde, située aujourd'hui dans les Monts des Brumes, au nord de Kern. Khy était étendu dans





Les Hurleuses

Créatures élémentaires du Vent

Parmi les dangers que recèlent les Monts des Brumes se trouvent les redoutables hurleuses dont on narre les méfaits légendaires aux enfants le soir au coin du feu. Bien que ces récits soient surtout le fruit de l'imagination de bonnes femmes, ces créatures élémentaires n'en demeurent pas moins des monstres redoutables. Probablement issues du croisement malheureux et involontaire entre une colère de Szyl et un rapace, les hurleuses sont d'étranges oiseaux qui peuplent les Monts des Brumes. Elles vivent essentiellement dans les montagnes les plus élevées puisque le milieu naturel de ces hautes créatures décharnées se situe dans les neiges éternelles et les glaciers.

Bien qu'étant des créatures élémentaires, elles ont des besoins nutritifs, en particulier de protéines animales, ce qui en fait des prédateurs carnivores. Grâce à leur vision infrarouge, elles repèrent très facilement les mulots et autres petites créatures qu'elles peuvent trouver sur les plus hauts sommets. Mais les hurleuses ne craignent pas de s'attaquer à des proies plus grosses telles que les chèvres, les chamois, et même les hommes. Leurs capacités à attaquer dans des conditions extrêmes (nuit, chutes de neige, brouillard...) leurs permettent en effet de vaincre très facilement leurs proies en les prenant par surprise. C'est ainsi que les rares voyageurs qui se risquent au-delà des neiges éternelles considèrent qu'il s'agit là de l'un des plus grands dangers de la montagne.

Organisation

Les hurleuses ne sont pas des créatures socialement organisées, mais elles peuvent, le temps d'une chasse, coopérer. Elles communiquent alors par un cri terrifiant qui peut paralyser leurs futures victimes mais, une fois celle-ci tuée, le partage s'avère souvent difficile. Les hurleuses s'affrontent alors pour avoir droit à une part du butin et c'est le seul moment où elles feront usage de la force pour s'imposer. Elles n'en tirent aucun avantage social par ailleurs étant donné qu'elles s'éloigneront les unes des autres aussi vite qu'elles se sont regroupées.

Description

Grande créature bipède se dressant sur de courtes et fines pattes, la hurleuse est dotée de deux membres supérieurs longs et fins de 30cm qui se terminent par des serres acérées. Ces membres sont également dotés d'une fine membrane couverte de plumes grisâtres, rattachée au corps par plusieurs tendons, qui fait office d'aile à la hurleuse. Le corps maigre et osseux de cette créature est couvert d'écailles sur la face ventrale et de plumes grisâtres sur la face dorsale. Enfin, la tête nue est légèrement plus petite que celle d'un humain mais dotée d'un museau long et fin, qui peut faire penser à un bec bien que les mâchoires soient pourvues d'une double rangée de petites dents tranchantes. Situés en retrait du museau, deux yeux laiteux sont quasi aveugles et ne perçoivent que le spectre infrarouge.

Combat

Les hurleuses marchent maladroitement à cause de leurs courtes pattes, et n'attaquent leurs proies, surtout si elles sont de taille importante, que très rarement depuis le sol. En général, elles s'arrangent pour gagner un surplomb depuis lequel elles peuvent se laisser tomber sur leur proie en contrôlant leur chute ou en planant grâce à leurs petites ailes. Leur objectif est bien entendu le corps à corps, car elles peuvent alors porter des coups mortels avec leur mâchoire ou avec leurs serres particulièrement tranchantes, qu'elles abattent en général dès l'atterrissage en profitant de leur vitesse et de la surprise éventuelle. Une fois engagée au combat, les hurleuses sont condamnées à vaincre ou périr car leur vitesse de déplacement et leur maladresse au sol leur interdit toute fuite, à moins d'avoir la possibilité de se laisser tomber dans un précipice, où elles utiliseront leurs ailes.

Les Hurlouses (suite)

Taille : 2m
Poids : 40kg
Régime : Carnivore

FOR	6	RES	7	Physique	6
INT	3	VOL	8	Mental	1
COO	5	PER	10	Manuel	9
PRE	8	EMP	4	Social	5

Armure: 4 (Ecailles)

Initiative: 4d

Seuils de blessure :

Blessé (01-20) OO

Handicapé (21-40)* OO

Mort (41+) O

* une hurlouse handicapée ne peut plus utiliser ses ailes pour planer ou effectuer des attaques en piqué.

Compétences: Vol 5, Morsure 7 (dommages FOR+6, Init.+2/NA), Serres 7 (dommages FOR+8, Init.+2/NA), Attaque en piqué 6 (dommages FOR+15, Init.NA/+2)

Capacités spéciales:

- **Vision infrarouge** : Les hurlouses sont aveugles au sens commun du terme mais bénéficient d'une vision infrarouge. Ainsi, elles agissent normalement de jour comme de nuit et repèrent facilement les êtres vivants (+5 à leur jet de Perception) à moins que ces derniers ne trouvent un moyen de dissimuler leurs émissions de chaleur, auquel cas, les hurlouses sont comme aveugles. Elles sont difficiles à attaquer par surprise puisqu'elles sont capables de percevoir la chaleur d'une cible en mouvement (on considère qu'elles réussissent leur jet de réaction avec 2NR).
- **Attaque vitale** : Grâce à leur vision infrarouge, les hurlouses peuvent distinguer les zones vitales chez les êtres vivants à sang chaud. Elles s'efforcent donc de viser ces parties. Tout Critique indiquant 8 ou 9 est résolu comme un 4 (Hémorragie mineure).
- **Attaque en piqué** : L'attaque préférée des hurlouses est l'embuscade depuis une position élevée. Elles se laissent alors descendre en piqué sur leur cible dont elles essaient d'atteindre une zone vitale à l'aide de leurs serres. Elles effectuent donc leur Attaque en piqué avec leur Attribut Manuel, en prenant l'option Attaque précise ; elles s'infligent alors un malus égal à l'armure externe de leur cible. Cette attaque ne peut être réalisée que sur des créatures à sang chaud.
- **Cri de terreur** : lorsqu'elles chassent à plusieurs, les hurlouses se coordonnent en communiquant par un cri strident qui a la caractéristique de terrifier les proies qui l'entendent. Dans un rayon de 100m, toute créature doit réussir un jet en Opposition de Mental+Volonté contre Social+Présence de la hurlouse qui pousse le cri. En cas d'échec, la victime est paralysée et ne peut plus effectuer que des actions défensives tant que les hurlouses ne seront pas parties. Sur une réussite simple, la victime effectue toutes ses actions autres que défensives avec un malus de -5. Il faut obtenir au moins 1NR pour ne pas être affecté par le cri. Un échec critique indique que la victime défaille et s'évanouit pendant 10-VOL minutes. On n'effectue qu'un seul jet pour l'ensemble des hurlouses pour une période de 10 minutes.

l'obscurité, couché sur une épaisse couche de neige et de glace, insensible au froid, et regardait la voûte stellaire, songeur. Malgré toute sa bonne volonté, Szyl ne parvint pas à égayer son frère et il finit par le laisser seul.

Des années plus tard, alors qu'il fendait l'air de son vol puissant, il repassa au dessus de cet endroit et se souvint de sa rencontre avec Khy, qui avait encore sa forme draconique à l'époque. Il se posa sur le plateau glacé situé au sommet du monde et repensa à cette époque avec nostalgie. Son regard s'éleva vers

les étoiles et il soupira, se demandant s'il comprendrait un jour leur nature. Puis ses pensées revinrent sur Kor et il comprit pourquoi Khy était venu à cet endroit : ici, le calme et la paix régnaient ! Les guerres n'existaient pas et le doux sifflement du vent reposait l'esprit. Il décida alors de construire en cet endroit un palais où ses frères et lui, ainsi que leurs enfants, pourraient venir se reposer, et se rencontrer pour discuter paisiblement. Szyl s'éleva alors dans les airs et libéra son terrible souffle sur le plateau ; une tempête

terrible se leva et des éclairs jaillirent du ciel pour s'abattre avec force sur les pics glacés. Lorsque le calme revint, aussi vite que la tempête s'était levée, le paysage avait été sculpté de manière magistrale : des vagues de glace s'élevaient telles de gigantesques murailles et entouraient les pics de glace que la foudre avait créé. Les vents avaient sculpté l'endroit et Szyl acheva tranquillement ce qu'il avait commencé avec violence. Bientôt, une formidable forteresse blanche fut achevée, dressée et excavée dans la neige et la glace. Et le Grand Dragon invita ses pairs. Kezyr fut le premier à venir, curieux de voir l'œuvre du Dragon des Vents. Il hocha la tête, admirant l'intention de Szyl, mais il ne vit là qu'une ébauche. Pour la plus grande joie de Szyl, Kezyr proposa de s'investir dans ce palais qui lui plaisait bien. Il tailla la glace et créa des salles magnifiques où ses pairs et lui-même pourraient se retrouver. Et lorsque Brorne arriva, Kezyr sollicita son aide pour excaver les pics rocheux qui surplombaient la plaine glacée et en faire les plus hautes tours du monde. Brorne n'y vit pas d'intérêt mais accepta.

Au cours des millénaires qui suivirent, les Grands Dragons, puis leurs enfants, vinrent de temps à autre s'isoler dans le Château de Cristal, puisque c'est ainsi que l'avait baptisé son fondateur. De nombreux accords d'importances diverses furent passés en ce lieu, en particulier les fameux Edits Draconiques. Les dragons mis à part, aucun être vivant ne vint en ces lieux sacrés jusqu'à ce que Szyl demande aux premiers futurs Aëshims de l'y rejoindre. Pour le Dragon des Vents, ce n'était rien de plus qu'une épreuve destinée à tester des humains, mais de nombreux dragons ne virent pas d'un bon œil l'arrivée de Dornel et quittèrent les lieux. Vexé de ce comportement, Szyl les laissa partir et persista dans son geste en offrant aux Aëshims la plus haute tour du château, la Tour des tempêtes, pour qu'ils y installent leur repaire. Rapidement, la plupart des dragons désertèrent ce palais dont le nom ne fut que renforcé par ce vide glacial qu'ils laissaient derrière eux. Seuls des fils de Szyl et de Nanya continuèrent à fréquenter le Château de Cristal de temps à autres, mais celui-ci avait perdu son caractère sacré avec l'arrivée de l'homme.

Paradoxalement, les Aëshims n'occupaient que très rarement la Tour des tempêtes, car l'accès au plateau glacial était quasiment impossible pour les hommes : le chemin qui y mène traverse un massif montagneux réputé difficile, aux pentes escarpées et aux nombreux éboulements, peuplé de créatures sauvages agressives ; puis, à mesure que l'on s'élève vers le sommet, les ressources naturelles diminuent alors que les premières neiges éternelles apparaissent avant la mi-chemin. A l'approche des premiers glaciers, il devient

quasiment impossible de trouver du gibier et le voyageur est livré à lui même pour se nourrir jusqu'au sommet. S'ensuit alors une ascension terrible à travers des glaciers parsemés de crevasses vertigineuses que peuplent quelques créatures élémentaires que personne ne souhaite rencontrer... Cette deuxième moitié de chemin s'effectue avec un air qui se raréfie et rend chaque mouvement pénible voire douloureux, et très peu d'hommes parviennent au plateau situé à plus de 8.000 mètres au-dessus des plaines de Solyr en raison des embolies pulmonaires qui frappent même les plus résistants.

C'est pourquoi Szyl a enchanté le Château de Glace dès que les Aëshims s'y sont installés, afin qu'ils puissent y vivre sans souffrir de la pression atmosphérique et de la pauvreté de l'air. Par ailleurs, en dehors de l'épreuve de Szyl, les Aëshims et les rares visiteurs qui ont la chance d'y être invité viennent au château à dos de dragon. Suite à la désertification des lieux, les dragons des Vents se sont en effet approprié les différentes salles et ont trouvé intéressant de pouvoir s'y isoler avec leurs Elus.

La Tour des tempêtes

Offerte aux Aëshims par Szyl, la Tour des tempêtes fait partie des pics qui furent excavés par Brorne à la demande de Kezyr. Selon une légende, cette tour est le point le plus élevé des Monts des Brumes et donc, de tout Kor. Le fait est que la Tour des tempêtes est une aiguille de roche qui borde le plateau de glace sur lequel s'élève le Château de Cristal, et surplombe une falaise de quelques 400 mètres au pied de laquelle un glacier descend vers la Forêt-Mère.

Si la Tour a été taillée par Brorne et ciselée par Kezyr, elle a également été aménagée par les Aëshims eux-mêmes car les vastes salles et les hautes marches qui s'élèvent en son centre ont été réalisées pour des dragons... Ce lieu minuscule à l'échelle de Brorne et dans lequel ce dernier avait pensé ne tailler que deux salles superposées reliées par un escalier, devint, après plusieurs années de travaux, une gigantesque cathédrale de bois et de pierre. Les Aëshims s'installèrent uniquement dans la pièce supérieure, dans laquelle ils construisirent une charpente sur trois niveaux. Un feu magique brûle en permanence dans le foyer du premier niveau, où les Aëshims peuvent se rencontrer et se restaurer. C'est là qu'ils peuvent trouver le Dend'Aëshim lorsqu'il est disponible. Des salles annexes permettent aux Aëshims de s'isoler pour méditer ou pour discuter en groupes restreints, et éventuellement préparer des missions. Enfin, on trouve là des commodités qui permettent aux Aëshims de se relaxer et de trouver la paix de l'âme ; une grotte taillée

dans la roche abrite des petits bassins où de l'eau chaude et bouillonnante (grâce à la magie bien entendu) attend les guerriers à toute heure. Il ne manque guère que des hôtesse ou des masseuses pour faire bonne figure, encore que certains Aëshims des deux sexes n'hésitent pas à se rendre service mutuellement ...

Au deuxième niveau se situent les cellules des Aëshims. Bien qu'il soit rare de voir plus d'une vingtaine d'Aëshims en même temps à la Tour, il y a là autant de cellules que d'agents de Szyl. Les cellules sont extrêmement sobres et ne disposent que d'une paillasse et d'un tabouret, mais le calme qui y règne en permanence permet aux Aëshims de s'y reposer sereinement. Enfin, le troisième niveau est réservé au Dend'Aëshim et à ses seconds. Ces hommes ne sont pas mieux lotis que leurs frères de l'ordre. Simplement, ils ont un accès direct à une petite bibliothèque où sont rassemblés tous les renseignements obtenus par l'organisation, ainsi qu'à une terrasse qui surplombe le monde et où est installé un curieux objet offert par Szyl à Ganaël, qui permet de mieux observer les étoiles...

Le rez-de-chaussée de la tour a en revanche été laissé dans son état d'origine afin de permettre à Szyl et à ses fils d'y venir sous leur forme draconique. Il sert également de salle d'entraînement qui, grâce à des dimensions impressionnantes, permet aux Aëshims d'effectuer des bonds sans risquer de percuter les parois, ou de tester des sorts particulièrement dévastateurs. C'est également à ce niveau qu'a été aménagée l'armurerie où est entreposé un véritable arsenal mis à la disposition de tous les Aëshims.

nouvelle carrière : Aëshim

Devise : Libres comme l'air, insaisissables comme le vent, vifs comme l'éclair...

Motivations : Voir, connaître, agir

Symbole : -

Interdit : Szyl est ton véritable maître

Requiert* : Etre Combattant III°, Mage de combat II°, Voyageur II° ou Elu de Szyl, avoir une compétence d'arme à 8, Corps à corps à 7, Discrétion à 7, Perception à 7, Coordination à 7, aucune Tendance supérieure à 3, et Renommée inférieure à 5.

** les données correspondent au profil moyen qui attire l'attention de Szyl. Il se peut néanmoins qu'un individu ne remplisse pas totalement ces conditions mais se distingue par d'autres capacités que le Grand Dragon des Vents jugera utile pour un Aëshim.*

Bénéfice : Les Mille visages - Afin de garder l'anonymat, les Aëshims ont reçu la capacité de changer d'apparence à volonté grâce au

déguisement. A partir du moment où il a le matériel nécessaire (vêtements, maquillage...), un Aëshim peut changer d'identité en réussissant un jet de Manuel+Déguisement+Statut contre une difficulté de 20. Grâce aux pouvoirs que leur accorde Szyl, les Aëshims peuvent pousser le déguisement à des extrémités telles qu'ils peuvent changer leur taille (+/- 10%, en se voûtant, en utilisant des artifices...), leur corpulence, leur âge et même leur sexe (mais bien entendu, même le déguisement d'un Aëshim à ce niveau ne résistera pas à un examen intime). En cas de réussite, le déguisement est parfait. Rares sont les personnes capables de percer à jour un Aëshim (capacités spéciales ou magiques, ou encore réussite à un jet de Perception de difficulté 40 ou supérieure si le MJ l'estime nécessaire) et de faire le lien entre deux de ses identités successives.

Si le jet est un échec, le résultat est gardé et deviendra la difficulté du jet de Perception à effectuer pour reconnaître l'Aëshim. Seul un échec critique indique que le déguisement est raté et que l'Aëshim est réellement vulnérable (+5 au jet de perception pour le reconnaître ou pour soupçonner quelque chose de louche).

Compétences devenant réservées : Armes à projectiles, armes doubles, cartographie, connaissance de la magie, disciplines de magie, géographie, herboristerie, orientation, pièges, survie, tir monté, vie en cité.

privileges

Ces Privilèges sont exclusivement réservés aux Aëshims.

Sens de la magie (0) : Ce privilège est accordé automatiquement à tout Aëshim qui vient d'être désigné par Szyl. Nanya permet aux Aëshims qui ne sont pas mages d'accéder librement à la magie. Une Chimère et des fils de Szyl leur enseignent les compétences de magie et les Sphères des Rêves et du Vent. Par ailleurs, ayant été formés par une Chimère, les Aëshims pratiquent la magie comme des mages et n'ont donc aucune difficulté à se former aux autres Sphères s'ils en ont l'occasion au cours de leurs voyages. L'apprentissage de toutes les compétences de magie et des sorts se fait donc au coût normal.

Meurtre silencieux (8) : L'Aëshim devient capable d'une telle discrétion qu'il peut ajuster à loisir un coup mortel une fois qu'il s'est glissé jusqu'à sa victime. Ainsi, tout NR qu'il obtient sur son jet de Coordination+Discrétion (difficulté variable selon les conditions) pour

s'approcher de sa cible sans être repéré, lui donne un bonus de 5 à son jet d'attaque.

Informateurs (4) : Dans toute cité de Kor (même en Kali et dans l'Empire Nésora), l'Aëshim dispose de contacts (plus ou moins organisés) dont il pourra obtenir des informations diverses et variées. Les informateurs n'ont pas nécessairement l'information immédiatement et l'Aëshim peut devoir attendre si elle est difficile à obtenir. Les informateurs sont « gratuits » mais il se peut que l'Aëshim ait à financer certaines actions liées à sa demande si celle-ci est particulière.

Vivacité (7) : Une fois par tour, l'Aëshim bénéficie d'une vivacité hors du commun qui se traduit par une attaque supplémentaire gratuite qui prend effet au même rang d'initiative et à la même difficulté qu'une autre attaque (au choix du joueur) ; cette attaque est nécessairement une attaque simple mais elle effectue des dommages normaux. Aucun autre Privilège, Bénéfice, Technique, Avantage ou Don divers ne peut être cumulé avec ce Privilège (mais chacun peut coexister au cours du même tour à partir du moment où ils s'appliquent à un rang d'initiative différent) ; en revanche, Vivacité peut se cumuler avec l'usage des capacités particulières de certaines armes telles que les doubles-lames.

Contre-attaque (7) : La vivacité particulière accordée aux Aëshims par Szyl leur permet, grâce à ce Privilège, de contrer une attaque à la vitesse de l'éclair. Ainsi, une fois par tour,

lorsqu'il a paré ou esquivé effectivement une attaque, l'Aëshim peut lancer immédiatement une contre-attaque gratuite dont la difficulté est la même que celle de l'action défensive qu'il vient d'accomplir et dont les éventuels dégâts sont normaux.

Attaque foudroyante (6) : Autant de fois par jour que son Statut, l'Aëshim peut attaquer un adversaire d'une manière foudroyante. Il doit déclarer l'utilisation du Privilège avant de lancer les dés d'initiative et peut alors ajouter à son dé le plus élevé la valeur de son Statut (en plus des éventuels modificateurs d'arme...). Pour pouvoir parer ou esquiver cette attaque foudroyante, la victime doit disposer, au moment où elle lui est portée, d'un dé d'initiative dont la valeur est supérieure à celle de l'attaque foudroyante - 2.

Ex : Un Aëshim ajoute son Statut (III) à son dé d'initiative le plus élevé qui est de 7 pour obtenir une Initiative de 10. Son adversaire doit avoir un dé d'initiative disponible qui fasse au moins $10-2=8$ pour avoir le droit de parer l'attaque.

NB : l'opposant de l'Aëshim peut très bien avoir déjà pu agir dans le Tour avant d'être victime de l'attaque foudroyante. Reprenons l'exemple précédent et imaginons que l'opposant ait fait 0, 6 et 2 sur ses dés d'initiative. Grâce à son arme, il peut ajouter 1 à son 10 pour un résultat final de 11 qui lui donne la priorité. Il attaque donc, obligeant l'Aëshim à parer. Ce dernier procède ensuite à son attaque foudroyante au rang 10. L'initiative la plus élevée restante de l'opposant étant de 6, il ne peut parer cette attaque.

Cette attaque est une Attaque simple (dommages normaux) ; elle est cumulable avec d'autres capacités d'attaque (Privilège, Bénéfice, Technique, Avantage, Don divers et capacités particulières de certaines armes telles que les doubles-lames) en sachant que seule l'attaque initiale bénéficie de l'effet foudroyant (une seconde attaque par exemple, due à un Privilège ou à une arme particulière, pourra être parée normalement).

Sortilège fétiche des Vents (4) : Similaire au « Sortilège fétiche » de la Caste des Mages, mais est spécifique à la Sphère des Vents. Peut être choisi deux fois.



Style (3) : Similaire au Privilège «Style» de la Caste des Mages.

nouveaux sorts des vents

Voici trois nouveaux sorts qui ont été créés à la demande d'Aëshims ou par certains d'entre eux. Ces sorts ont cependant pu se répandre ou être copiés par des mages des vents, et peuvent donc être appris par tous les utilisateurs de magie.

Bulle de silence

Niveau : II

Complexité : 40

Discipline : Magie instinctive

Coût : 10

Temps d'incantation : 6 actions

Difficulté : 20

Clés : Rune du vent dessinée ou tatouée sur une main, cristaux de verre broyé, gestuelle (effectuer un large cercle avec les bras)

Effets : Après avoir soufflé légèrement sur la rune recouverte de cristaux, le mage effectue un grand geste des mains autour de la cible comme pour tracer un cercle autour d'elle. À l'issue de l'invocation, le mage crée une bulle d'air de 3m³ autour d'une cible. La bulle absorbe tous les sons émis en son sein durant 5 minutes. Elle ne rend cependant pas invisible, et si la cible peut utiliser ce sort pour attaquer discrètement, elle devra s'arranger pour ne pas être visible. Pour une approche dans le noir ou par derrière, on considère que la cible a réussi son jet de discrétion et n'est pas repérée. Pour gérer les conséquences de l'approche discrète (en terme de bonus sur un jet d'attaque par exemple), le résultat du jet pour lancer le sort sera considéré comme celui d'un jet de discrétion. Dans le cas où la cible court le risque d'être vue, elle devra effectuer un jet de discrétion normal auquel le sort confère un bonus, que le MJ attribuera en fonction de l'importance jouée par l'absence de son (de +1 si la cible évolue en plein jour et dans le champ de vision de personnes, à +5 si la luminosité est faible). En cas d'échec, les sons émis par la cible sont amplifiés et la cible est automatiquement repérée.

Asphyxie

Niveau : III

Complexité : 45

Discipline : Magie instinctive

Coût : 6

Temps d'incantation : 1 action

Difficulté : 20

Clés : Rune du vent dessinée ou tatouée sur la paume d'une main, gestuelle (serrer le poing)

Effets : En serrant le poing sur la rune du vent, le mage crée le vide autour d'une cible humaine (aucun animal ou créature ne peut être affecté) située à 20m au maximum durant 1 minute (considérer 6 tours) + 1 minute par NR. La cible subit alors les règles de l'asphyxie (cf. Livre des règles) jusqu'à la fin de l'effet. En cas d'échec, c'est le mage qui subit l'effet.

Oreille affûtée

Niveau : II

Complexité : 35

Discipline : Magie invocatoire

Coût : 3

Temps d'incantation : 1 tour

Difficulté : 15

Clés : Spirale (tracée dans les airs), gestuelle (main grande ouverte placée derrière l'oreille, en position d'écoute).

Effets : Le lanceur du sort trace avec son doigt une spirale dans les airs afin d'ouvrir un portail. Plaçant sa main derrière l'oreille de manière à amplifier l'écoute, il pourra alors percevoir les sons, en particulier des échanges verbaux, provenant d'une zone de 10m de rayon située à 100m de lui durant 10 minutes. Ce sort n'est utile que si le lanceur du sort a un score de Perception de 6 ou plus.