

# Nox Draconis

*La nuit du dragon*

## Introduction

Cette histoire, destinée à une troupe expérimentée, met en scène un groupe de sorciers parallèles dont le but et rien moins que de détruire l'Alliance des personnages ! Si ces derniers ont des ennemis intimes, ils peuvent remplacer avantageusement les PNJ fournis en Annexe I. Dans le cas contraire, les personnages auront hérité de nouveaux opposants acharnés... L'action se déroule dans une ville de bonne taille, située non loin de l'Alliance.

Les trois mages parallèles, Randolfo le maître de la Domination, Iken l'Invocateur et Fouras le Combattant (ou encore leurs maîtres, selon la saison dans laquelle se trouve l'Alliance et l'expérience des personnages interprétés par les joueurs), habitaient la région bien avant l'établissement des mages d'Hermès dans les environs. Malgré leurs différences et les petites luttes qui les divisaient, les sorciers vénéraient tous la même divinité, Dagwala, une sorte d'esprit magique oublié depuis fort longtemps (sans doute depuis l'époque des Celtes). D'après eux, ils héritent de leur Don magique directement de Dagwala. Or, il se trouve que l'Alliance des personnages a été établie juste à l'endroit qui abritait leur sanctuaire dédié à Dagwala (dont l'émanation magique provenait en fait d'une source de *virtus* que les mages d'Hermès se sont appropriés). Mis devant le fait accompli, les sorciers parallèles ont donc sitôt oublié leurs querelles intestines et se sont juré de se débarrasser des intrus...

Mais les mages d'Hermès sont protégés par leur *Parma Magica*, si bien qu'il n'est pas aisé de disposer d'eux par magie. En outre, les attaques physiques sont également vouées à l'échec, en raison des Servants qui protègent leurs maîtres... Ainsi, jusqu'à une date récente, les sorciers parallèles n'avaient jamais osé s'attaquer aux personnages. Cependant, un beau jour, Iken découvrit un antique rituel destiné à invoquer une créature formidablement puissante : *Ignis Draco*, un élémentaire de feu destructeur, assurément capable de raser l'Alliance tant haïe des personnages. Mais ce sinistre rituel implique des sacrifices humains, ce qui finit par attirer les personnages en ville. D'autant plus que la rumeur (alimentée par les sorciers parallèles) circule que ce sont **eux** les responsables de ces atrocités.

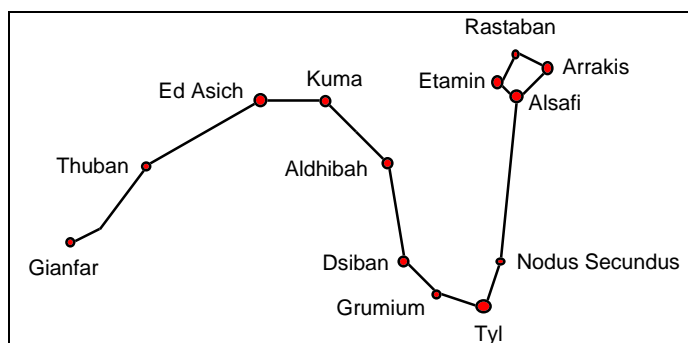
## Thème

Le thème de cette histoire est l'intolérance. Chaque groupe de mages, que ce soient les sorciers parallèles ou les mages d'Hermès, se sent menacé par l'autre et cherche à l'éliminer à tout prix. Les mages parallèles, de leur côté, n'ont jamais accepté l'installation de l'Alliance dans leur région et n'ont jamais fait d'effort pour se faire connaître des personnages ; tandis que le Code d'Hermès lui-même prône la destruction des mages non-affiliés.

Les personnages devraient finir par se poser des questions quant à la volonté des sorciers de les anéantir, alors qu'ils ne les connaissent sans doute même pas. En tant que Conteur, essayez de les amener à s'interroger sur la nécessité d'abattre les mages parallèles comme le dicte leur Code. Ainsi, peut-être que toute cette histoire finira par une trêve plutôt que par un affrontement en règle...

## Le rituel

L'antique rituel de conjuration d'*Ignis Draco* n'est pas Hermétique. Il tire son énergie non pas du *virtus* brut, mais de sacrifices humains... Il doit impérativement être accompli lorsque la constellation du Dragon (*Draco* en Latin) est à son apogée dans le ciel d'été, dans le courant du mois d'août. Le rituel réclame le sacrifice par la voie du feu d'une âme par jour, durant treize jours, en des lieux précis et à une heure fixe. Les offrandes à *Ignis Draco* doivent être effectuées à minuit, dans des endroits qui dessinent à la surface de la Terre la constellation du Dragon, étoile par étoile, au fur et à mesure. Le nom de chacune des étoiles de la constellation doit de surcroît être inscrit sur les lieux au moment du sacrifice. Après chaque mort, l'étoile correspondante, nourrie d'une énergie impie, change de couleur et vire à l'écarlate. De plus, au fur et à mesure qu'*Ignis Draco* gagne en force, son pouvoir rejaillit sur ses invocateurs, qui partagent alors des miettes de sa puissance.



**La constellation du Dragon**

Si le rituel est mené jusqu'à son terme, *Ignis Draco* se matérialise en quelques instants dans le ciel et fond sur la terre depuis la constellation du Dragon. S'il n'est pas contrôlé très

vite (détail que les mages parallèles ont négligé), il commet d'énormes ravages dans la ville et la laisse à la proie des flammes, avant de s'en retourner dans les étoiles.

## Accroche

**I**l est préférable que cette introduction pour les joueurs ne mette en scène que des Servants et des Compagnons. Ces derniers sont en ville pour une tâche habituelle, comme ravitailler l'Alliance ou s'enquérir des dernières rumeurs. Ils apprennent auprès du tavernier chez qui ils rafraîchissent leurs gosiers qu'une série de meurtres étranges a lieu en ville depuis environ une semaine. Des meurtres tellement bizarres, incendies criminels, explosions, et pire encore, que d'aucuns y reconnaissent la marque du démon... On murmure un peu partout que les sorciers qui vivent un peu en dehors de la ville (l'Alliance des personnages !) ne seraient pas étrangers à toute cette affaire... On ignore leurs sombres desseins, mais cela ne peut rien présager de bon, il serait plus sage de brûler cette racaille à son tour !

**N**e laissez pas aux personnages le temps d'assimiler ces inquiétantes nouvelles. À peine les ont-ils apprises qu'un groupe de citoyens en colère pénètre dans la taverne, les désigne promptement comme les suppôts des sorciers et réclame le bûcher pour ces serviteurs du malin ! Une fuite précipitée est particulièrement indiquée, mais les personnages peuvent également se sortir de ce guêpier avec une démonstration de force suffisamment convaincante pour faire hésiter la foule (cela pourra cependant compliquer leur tâche plus tard). Après cet épisode fâcheux, les Servants et Compagnons retournent vraisemblablement à l'Alliance. Voilà qui est assurément du ressort de leurs maîtres. Néanmoins, les plus hardis peuvent parfaitement rester en ville pour se renseigner plus avant.

## Enquête

**P**our découvrir le fin mot de cette histoire et laver leur Alliance des soupçons qui pèsent sur elle et pourraient bien lui attirer les foudres de l'Église, les mages doivent démêler la logique derrière l'enchaînement des meurtres. Pour cela, ils faut mener l'enquête (de préférence incognito !), interroger les citoyens, se rendre sur les lieux des sacrifices rituels, découvrir des indices et suivre les pistes correspondantes. Les paragraphes suivants envisagent la plupart des découvertes que les personnages peuvent faire. Cependant, le Conteur aura certainement à improviser beaucoup durant cette phase d'investigation.

**L**es meurtres ont lieu au rythme d'un par jour. Ils sont toujours commis aux environs de minuit. Les seuls indices probants sont des noms, laissés plus ou moins en évidence sur les lieux ou sur les cadavres. Tantôt, il s'agit d'un billet écrit avec une encre brunâtre (du sang, bien sûr...), tantôt d'une inscription grossière au charbon, ou une gravure creusée à la hâte. Un jet de Perception + Vigilance est nécessaire pour découvrir ces inscriptions (à 9+ dans un premier temps, puis à 6+ lorsque les personnages savent ce qu'ils cherchent). Chaque nom

mentionné est celui d'une étoile de la constellation du Dragon. Une bonne connaissance de l'astrologie (Intelligence + Divination : astrologie) ou de l'astronomie (Intelligence + *Artes Liberales*) — jet à 9+ — permet de faire le rapprochement. Il est également possible de se renseigner à ce sujet auprès d'un érudit de la ville, et même d'obtenir un dessin de la constellation. Cela devrait permettre à des personnages un tant soit peu perspicaces de prévoir les lieux des meurtres suivants.

**S**i les personnages observent le ciel, ils s'aperçoivent que les étoiles de la constellation du Dragon qui correspondent aux meurtres déjà perpétrés luisent d'un éclat rougeâtre. À chaque nouvel assassinat, une étoile supplémentaire vire à l'écarlate...

**D**'autres indices peuvent être découverts sur certains lieux des crimes, qui démontrent l'emploi d'un liquide huileux, substance alchimique inflammable, pour démarrer les incendies (jet de Perception + Vigilance à 9+ pour remarquer des restes de la substance, jet d'Intelligence + Alchimie ou Théorie de la Magie à 9+ pour l'identifier).

**U**n examen magique des lieux avec le sort *Perception de la Magie résiduelle* (InVi 30) permet de détecter des restes de magie *Creo Ignem*. D'autres sortilèges divinatoires peuvent aussi se révéler utiles, comme *Yeux du Passé* (InIm 20, Rituel), pour revivre la scène.

**P**our résoudre l'énigme, il est également possible de retrouver des témoins. Certains renseignements peuvent mener aux soudards des mages parallèles (qui peuvent donner les noms de leurs employeurs, mais pas leur adresse). D'autres témoins peuvent fournir une description physique d'un des sorciers présents sur les lieux. D'autres encore rapportent une attaque surnaturelle en déformant au passage la réalité (démons, feux follets, dragons cracheurs de feu...).

**A** partir du septième sacrifice rituel, les sorciers parallèles (Iken, en fait) sont capables, grâce à la puissance croissante que leur procure l'accomplissement du rituel, de conjurer des élémentaires de feu pour faire la « sale besogne » à leur place. Cependant, pour guider les créatures magiques jusqu'à la victime, un lien mystique est nécessaire. Les sorciers se procurent ce lien le jour même de leur crime, pour qu'il soit encore solide. Pour ce faire, soit ils envoient un homme de main voler une possession intime du sacrifié, soit Randolfo se déplace en personne pour persuader, grâce à ses pouvoirs magiques, un proche de la victime (ami, conjoint ou domestique) de lui fournir le lien mystique. S'ils se rendent compte de ce petit manège, les personnages peuvent remonter la piste jusqu'au repaire des sorciers.

**U**ne autre manière de remonter jusqu'aux mages parallèles est d'essayer de découvrir qui est à l'origine des rumeurs mensongères qui accusent l'Alliance des meurtres. Cela peut demander du temps et risque de s'avérer très difficile, tant les sorciers sont prudents. Mais finalement, les personnages peuvent parvenir à repérer Fouras ou Randolfo en train de les compromettre auprès de divers citoyens de la ville (artisans, commerçants, gardes ou toute autre personne susceptible de colporter des ragots).

## Chronologie des meurtres

### Premier meurtre (J - 7, jour de la Saint-Évrard)

- **Lieu** : Une ruelle d'un quartier pauvre.
- **Victime** : Un mendiant qui dormait dehors.
- **Procédé** : Immolation par le feu.
- **Témoin** : Un autre mendiant (unijambiste et édenté), effrayé, qui a vu quatre hommes battre son ami à mort avant de l'asperger d'un liquide et d'y mettre le feu. L'un des hommes, un grand gars (Fouras), commandait les trois autres.
- **Étoile** : Gianfar.

### Second meurtre (J - 6, jour de l'Assomption)

- **Lieu** : L'échoppe d'un prêteur sur gages.
- **Victime** : Le propriétaire.
- **Procédé** : Un incendie a ravagé la boutique et la résidence attenante du prêteur sur gages.
- **Témoin** : Les premières personnes sur les lieux (des voisins loquaces) n'ont pas pu entrer dans la boutique tant le brasier était intense.
- **Étoile** : Thuban.

### Troisième meurtre (J - 5, jour de la Saint-Armel)

- **Lieu** : L'atelier d'un distillateur d'alcool.
- **Victime** : Le propriétaire.
- **Procédé** : Explosion.
- **Témoin** : De rares passants ont vu un homme correspondant au signalement d'Iken entrer dans la cave, puis sortir précipitamment avant que tout n'explose violemment.
- **Étoile** : Ed Asich.

### Quatrième meurtre (J - 4, jour de la Sainte-Hélène)

- **Lieu** : La maison d'un négociant.
- **Victime** : La femme du commerçant.
- **Procédé** : Combustion « spontanée ».
- **Témoin** : Le marchand, un gros homme rougeaud, s'est réveillé un matin au côté d'un tas de cendres. Ayant le sommeil lourd, il n'a rien entendu. Il est très choqué et son discours n'est pas très cohérent.
- **Étoile** : Kuma.

### Cinquième meurtre (J - 3, jour de la Saint-Jean-Eudes)

- **Lieu** : Une auberge.
- **Victime** : Difficile à déterminer. Trois personnes sont mortes, dont l'aubergiste et un marmiton.
- **Procédé** : Un nouvel incendie.
- **Témoin** : Les survivants ont tout juste eu le temps de voir que l'incendie s'est déclaré dans la cuisine. Ensuite, ça a été la panique. Tout le monde s'est rué vers l'extérieur sans se préoccuper de ses voisins.
- **Étoile** : Aldhibah.

### Sixième meurtre (J - 2, jour de la Saint-Bernard)

- **Lieu** : Une maison close fréquentée par la bonne société.
- **Victime** : Une prostituée.
- **Procédé** : Asphyxie.
- **Témoin** : Le client de la prostituée, cadet dépravé d'une riche famille, a entendu un « pschtt » provenant de la fenêtre, puis sa vue s'est brouillée. Il éprouve encore de grandes difficultés à respirer. La matrone qui fait office de mère-maquereille, elle, n'a rien vu, mais elle sait tout ! (Si vous désirez aiguiller vos joueurs sur des fausses pistes...)
- **Étoile** : Dsiban.

### Septième meurtre (J - 1, jour de la Saint-Christophe)

- **Lieu** : La demeure d'un artisan fortuné.
- **Victime** : L'artisan.
- **Procédé** : Effet « boule de feu » (la victime présente une brûlure impressionnante à la poitrine, très similaire à la blessure que provoquerait une *Boule de Flammes abyssales* — elle a en fait été provoquée par un une créature élémentaire de feu invoquée par Iken).
- **Témoin** : Aucun. La victime travaillait tard, seule dans son atelier.
- **Étoile** : Grumium.

### Huitième meurtre (jour J de l'arrivée des personnages, jour de la Saint-Fabrice)

- **Lieu** : Une rue.
- **Victime** : Un Sergent de la garde.
- **Procédé** : Effet « boule de feu ».
- **Témoin** : La patrouille que dirigeait le sergent a vu une boule de feu s'abattre sur elle. Bien qu'il n'y ait pas eu d'orage ce soir-là, l'accident a été attribué à la foudre par le Capitaine de la garde. Ce dernier, qui ne veut pas d'ennuis, est catégorique. Ce n'est pas le cas des soldats du Sergent décédé.
- **Étoile** : Tyl.

### Neuvième meurtre (J + 1, jour de la Sainte-Rose)

- **Lieu** : La bibliothèque de la ville.
- **Victime** : Un érudit versé dans l'astrologie.
- **Procédé** : Effet « boule de feu ».
- **Témoin** : Le bibliothécaire, un homme serviable, laissait le vieux savant travailler tard. Il a entendu un grand fracas. Lorsqu'il s'est précipité sur les lieux, la fenêtre était brisée et l'érudit déjà mort. Un livre, que l'érudit portait sans doute au moment de sa mort, brûlait à son côté. Il s'est presque entièrement consumé. Il traitait des constellations les plus visibles dans le ciel d'été.
- **Étoile** : Nodus Secundus.

### Dixième meurtre (J + 2, jour de la Saint-Louis)

- **Lieu** : Une demeure cossue.
- **Victime** : Un cambrioleur, attiré sur les lieux par un « bon » tuyau (de Randolpho).
- **Procédé** : Effet « boule de feu ».
- **Témoin** : Les habitants horrifiés. Le voleur comptait s'introduire dans les lieux par le toit. Il a, à vrai dire, violemment *traversé* le toit et atterri dans leur chambre à coucher...
- **Étoile** : Alsafi.

### Onzième meurtre (J + 3, jour de la Sainte-Clarisse)

- **Lieu** : Une maison particulière.
- **Victime** : Une veuve, bigote et riche.
- **Procédé** : Effet « boule de feu ».
- **Témoin** : Aucun. Les voisins ont juste entendu un grand fracas. Ils sont peu désireux de « s'attirer des ennuis » et ne donnent pas plus de détail.
- **Étoile** : Etamin.

### Douzième meurtre (J + 4, jour de la Sainte-Monique)

- **Lieu** : Un hôtel particulier.
- **Victime** : Le fils d'un noble influent.
- **Procédé** : Effet « boule de feu ».
- **Témoin** : Un ami du jeune noble. Tous deux ont été lâchement frappés par derrière alors qu'ils arrivaient devant l'entrée de la maison. Le nobliau survivant est quasiment indemne, seuls quelques-uns de ses cheveux ont roussi. Cet épisode ne lui a rien fait perdre de son arrogance et il n'est pas certain qu'il réponde à des questions posées par de simples manants.
- **Étoile** : Rastaban.

## Treizième et dernier meurtre (J + 5, jour de la Saint-Augustin)

- **Lieu** : La cathédrale de la ville.
- **Victime** : L'Évêque local.
- **Procédé** : Effet « boule de feu ».
- **Témoin** : Les gardes de l'Évêque, qui ont vu une boule de feu tomber des cieux et défoncer la porte de la cathédrale qu'ils surveillaient. Ils sont persuadés que c'est un signe de la colère de Dieu et ne savent plus que penser de leur Évêque décédé...
- **Étoile** : Arrakis.

## Les sorciers parallèles

Les sorciers parallèles haïssent et craignent à la fois les mages d'Hermès, qui les surpassent dans bien des domaines. C'est pourquoi ils sont extrêmement prudents pendant la mise en œuvre de leur plan. À chaque fois que c'est possible, ils emploient des hommes de main ignorant tout de leurs employeurs pour effectuer les basses besognes. Lorsqu'ils ont à intervenir personnellement, ils le font dans la plus grande discrétion et s'assurent fréquemment qu'ils ne sont pas suivis. Ils ont établi leur repaire dans une crypte du cimetière de la ville. C'est dans cette excavation étroite et malsaine qu'ils ourdissent leur sombre machination et rendent leur culte à Dagwala.

Une confrontation violente des mages d'Hermès avec les sorciers parallèles peut paraître inévitable, mais elle n'est pas fatalement nécessaire. En tant que Conteur, essayez de ne pas interpréter les sorciers comme des méchants indécorables, mais comme des hommes à la fois révoltés et effrayés, décidés, mais un peu dépassés par les événements. La probable supériorité magique des personnages pousse Randolpho à ouvrir de dialogue, pour essayer de flouer les « Hermétiques » en finesse. Cela devrait inciter vos joueurs à tenter de négocier. Affirmer que les sorciers parallèles n'ont aucun moyen de maîtriser la puissance d'*Ignis Draco* les fera peut-être douter. Leur proposer d'appuyer leur candidature dans la Maison Ex Miscellanea est un argument plus décisif qui fait réfléchir longuement les mages parallèles. N'étant pas stupides, ils acceptent finalement de faire la paix, non sans réclamer quelques garanties. Peut-être finiront-ils par intégrer l'Alliance des personnages ?

## Épilogue

Quoi que fassent les personnages, leur Alliance n'est pas détruite à la fin de cette histoire. Néanmoins, s'ils ont enquêté sans précaution, il est possible qu'ils se soient rendus suspects aux yeux de l'Église. Éliminer les sorciers parallèles sans les livrer à la justice de la ville peut s'avérer également néfaste. En effet, bien que la série de meurtres soit terminée, les mages sont toujours suspects. Comme un Évêque fait partie des victimes, ils ne sont pas au bout de leur peine... Enfin, si *Ignis Draco* se déchaîne sur la ville, les personnages en seront, bien



sûr, tenus pour responsables et la ville leur sera définitivement hostile. Il est même possible que des mercenaires soient engagés pour détruire l'Alliance (à la discrétion du Conteur).

## Annexe I : Caractéristiques des PNJ

### Randolfo le Dominateur

---

Intelligence : +3	Présence : +1
Perception : 0	Communication : 0
Force : -2	Dextérité : -2
Énergie : +3	Vivacité : 0
Taille : 0	

**Âge :** 45 ans

**Vertus et Vices :** Magie discrète +2, Magie silencieuse +5, Petite noblesse +2, Forte personnalité +1, Brebis galeuse -1

**Compétences :** Charme (Première impression) 2, Connaissance des gens (Citadins) 4, Ruse (Mensonges élaborés) 2, Écriture Latin (Enluminures) 3, Bagarre (Dague) 3, Déguisement (En prêtre) 3, Discrétion (Filature) 2, Étiquette (Noblesse) 3, Intrigue (Complot) 4, Commandement (Autres sorciers) 2, *Artes Liberales* (Astronomie) 4, Droit civil et droit canon 1, Latin 4, Occultisme 1, Connaissance de la région (Personnalités) 3, Langue maternelle 4

**Confiance :** 3

**Réputation :** Sorcier (Famille de Randolfo) 2

**Traits de Caractère :** Dominateur +5, Courageux -1, Autoritaire +4

**Armes et Armures :** Dague

**Encombrement :** 0

**Force Magique :** 30 + un point par victime sacrifiée

**Pouvoirs :** *Panique du Cœur tremblant* (CrMe 15) – 3 points, *Question silencieuse* (InMe 20) – 4 points, *Esprit de la Bête* (MuMe 30) – 6 points, *Appel du Sommeil* (ReMe 10) – 2 points, *Aura de l'Autorité légitime* (ReMe 20) – 4 points, *Voile d'Invisibilité* (PeIm 10) – 2 points

Bagarre : Initiative +4, Attaque +1, Défense +3, Dégâts -2, Fatigue +6

Dague : Initiative +6, Attaque +3, Défense +6, Dégâts +1, Fatigue +7

Total d'Encaissement : +3

Niveaux de Santé : Indemne, 0, -1, -3, -5, Incapacité

Niveaux de Fatigue : Dispos, 0, -1, -3, -5, Inconscient

**R**andolfo est grand et mince. Il a l'habitude de se tenir toujours droit comme un i et de toiser ses interlocuteurs d'un air supérieur. Il est issu d'une famille de petite noblesse, qui le considère d'ailleurs comme... plus qu'étrange. Il fréquente néanmoins la bonne société de la ville. Il utilise en général ses pouvoirs pour subjuguier les puissants et obtenir d'eux les faveurs qu'il désire. C'est le plus fervent des serviteurs de Dagwala. Il invoque souvent son nom.

## Iken l'Invocateur

---

Intelligence : +1  
Perception : +1  
Force : +1  
Énergie : +5  
Taille : 0

Présence : 0  
Communication : 0  
Dextérité : +1  
Vivacité : -2

**Âge** : 39 ans

**Vertus et Vices** : Magie cyclique +2 (Bonus de +3 aux activités magiques la nuit), Caractéristique incroyable (Énergie démentielle) +4, Magicien lent -2, Magie chaotique -4, Non-combattant -2

**Compétences** : Concentration (Rituels) 4, Écriture Latin 4, Écriture Grec 3, Écriture Hébreu 3, Natation 2, Latin 5, *Artes Liberales* 3, Connaissance de la Féerie (Trolls) 3, Occultisme (Fantômes) 5, Connaissance des légendes (Bêtes) 6, Langue maternelle 4, Grec 4, Hébreu 4

**Confiance** : 3

**Réputation** : Fou dangereux (Sorciers parallèles) 1

**Traits de Caractère** : Patient +3, Entêté +3, Fou à lier +3

**Armes et Armures** : Aucune

**Encombrement** : 0

**Force Magique** : 25 + un point par victime sacrifiée

**Pouvoirs** : Conjuración d'entités surnaturelles : animaux fabuleux, créatures élémentaires de l'eau, de la terre, de l'air et du feu, fantômes, êtres féeriques et démons (ReAn, ReAq, ReTe, ReAu, ReMe, ReVi) – Force magique de l'entité divisée par 5, en points ; la Force Magique des créatures invoquées doit être inférieure ou égale à celle d'Iken

Défense : -5, Total de Fatigue : +5, Total d'Encaissement : +5

Niveaux de Santé : Indemne, 0, -1, -3, -5, Incapacité

Niveaux de Fatigue : Dispos, 0, -1, -3, -5, Inconscient

Iken est un petit homme, vêtu à la manière des simples citoyens. Il est toujours calme, du moins en apparence. Cependant, son regard brillant trahit sa folie. Il a voué sa vie à l'étude des créatures magiques et a passé son temps à invoquer la plupart de celles dont il découvrirait l'existence dans de vieux ouvrages oubliés. Le problème est qu'il est incapable de maîtriser les entités qu'il appelle, mais que tout cela l'amuse follement ! C'est lui qui a déniché le rituel d'invocation d'*Ignis Draco* (il détient d'ailleurs le grimoire qui le décrit par le menu). Lorsqu'il devient suffisamment puissant pour le faire, il invoque chaque jour des créatures élémentaires de feu pour sacrifier les victimes (Force Magique 30, capables d'occasionner des dégâts équivalents à ceux d'une *Boule de Flammes abyssales*).

## Fouras le Combattant

---

Intelligence : 0  
Perception : +1  
Force : +3  
Énergie : +1  
Taille : +1

Présence : -1  
Communication : -3  
Dextérité : +3  
Vivacité : 0

**Âge** : 36 ans

**Vertus et Vices** : Colosse +1, Contorsions +1, Constitution de fer +1, Équilibre parfait +1, Volonté de fer +1, Résistant +1, Défiguré -1, Vieillesse rapide -5, Vœu (mourir au combat) -1

**Compétences** : Contorsions 3, Athlétisme 4, Vigilance (Emboscades) 5, Escalade 2, Bagarre (Esquive) 5, Deux armes (Attaque suicide) 7, Arbalètes (Tir visé) 6, Discrétion (Filtrage) 4, Chirurgie (bandages) 5, Langue maternelle 4

**Confiance** : 3

**Réputation** : Dur (Tavernes) 3

**Traits de Caractère** : Courageux +3, Stoïque +3, Déterminé +3

**Armes et Armures** : Deux épées courtes, Demie cotte de mailles, Arbalète lourde

**Encombrement** : -3

**Force Magique** : 20 + un point par victime sacrifiée

**Pouvoirs** : Force mythique +5 (MuCo 20) – 4 points, Énergie mythique +5 (MuCo 20) – 4 points, Vivacité mythique +5 (MuCo 20) – 4 points, Dextérité mythique +5 (MuCo 20) – 4 points, Perception mythique +5 (MuCo 20) – 4 points, *Mains de Chirurgien* (CrCo 20) – 4 points

Bagarre : Initiative +3, Attaque +5, Défense +1, Dégâts +4, Fatigue +3

Deux épées courtes : Initiative +9, Attaque +11, Défense +8, Dégâts +9, Fatigue +5

Arbalète lourde : Initiative -9, Attaque +6, Dégâts +15, Fatigue +4

Total d'Encaissement : +13

Niveaux de Santé : Indemne, 0/0/0, -2, -4, Incapacité

Niveaux de Fatigue : Dispos, 0/0/0, -2, -4, Inconscient

**F**ouras est massif et musculeux. Son visage est défiguré par une longue cicatrice qui court de sa tempe gauche à sa mâchoire. Il est, de fait, plus un guerrier qu'un sorcier. Il est d'ailleurs conscient que ses pouvoirs magiques sont faibles par rapport à ceux de ses comparables. Peu lui chaut, en vérité. D'une façon plus générale, peu de choses parviennent à l'émouvoir, mais il est sans doute celui qui a le plus intérêt à rejoindre l'Ordre d'Hermès. En effet, il cherche désespérément une méthode magique qui ralentirait son vieillissement. Sans succès... Les potions de longévité Hermétiques lui seraient d'un grand secours.

## *Ignis Draco*

---

**Force Magique : 50**

**Statistiques de Base :** Taille +5, Ruse 0, Perception +2, Force +6, Énergie +7, Présence n.a., Communication n.a., Dextérité +4, Vivacité +2

**Traits de Caractère :** Destructeur +5

**Scores de Combat :**

Fatigue n.a., Défense +5, Encaissement +30\*

Niveaux de Santé : Indemne, 0/0/0, -1/-1, -3/-3, -5/-5, Banni

\* *Ignis Draco* est immunisé aux attaques par le feu et les armes normales (qui fondent ou brûlent à son contact).

**Pouvoirs :** Vol, Combustion spontanée à son contact (CrIg 25) – dégâts de +25, Souffle de flammes (CrIg 50) – 5 points, dégâts de +50

*Ignis Draco* est une créature très ancienne et, pour tout dire, très primitive (intelligence animale). Elle n'éprouve de joie que dans la destruction et les incendies sauvages. Son apparence est celle d'un énorme dragon de flammes écarlate.

## **Annexe III : Conversion du rituel d'invocation**

Le rituel de conjuration d'*Ignis Draco* peut être adapté à la magie Hermétique et affranchi de ses sacrifices humains (l'utiliser tel quel serait immédiatement assimilé à du Satanisme par n'importe quel Quæstor). Pour cela, il doit être étudié durant une saison entière. Un jet de tension d'Intelligence + Théorie de la Magie de 12+ est nécessaire en fin de saison pour savoir s'il est suffisamment maîtrisé. Ensuite, le rituel doit être inventé de la façon habituelle, mais avec un bonus de +8 au total de laboratoire (l'équivalent à un texte de laboratoire). Avant de lancer le rituel, il est conseillé d'inventer également un sortilège pour contrôler *Ignis Draco*...

### **Conjuration d'*Ignis Draco***

Rituel Rego Ignem 40, Complément Vim

Portée/Durée/Cible : À Portée, Instantané, Spécial

### **Asservissement d'*Ignis Draco***

Rego Ignem 40

Portée/Durée/Cible : À Proximité, Aube-Crépuscule, Spécial