

El Fuego Adentro

Pays d'origine : Castille

Compétences : Combustion, Concentration, Extinction, Portée, Tour (Jet de flammes, Lame enflammée, etc.)

Apprenti : Le cœur de feu

Adeptes : La main de feu

Maître : L'esprit de feu

Avant d'être chassée, la famille royale de Castille dominait le pouvoir d'El Fuego Adentro, forme de sorcellerie comptant parmi les plus destructrices connues. Les flammes apparaissaient et se mouvaient sur ses ordres, elle se baignait dans le feu des plus formidables volcans, et ses membres les plus puissants étaient même capables de créer des créatures embrasées. Lorsqu'ils faisaient usage de leur magie et prenaient le contrôle de foyers, on reconnaissait ces sorciers aux minuscules flammes qui brûlaient dans leurs yeux.

Même si la famille royale fut chassée de son palais et presque anéantie, quelques-uns de ses membres survécurent. Certains cherchent à racheter l'honneur de leur famille, alors que d'autres se retirèrent en des lieux reculés, attendant une occasion de reprendre le trône à l'Eglise et à son « roi pantin ». Toutefois, nombre craignent de faire usage de leur magie car l'Inquisition punit ce crime de mort.

Les personnages qui choisissent El fuego Adentro viennent généralement de rancho Gallegos ; il s'agit en effet du seul endroit de Théah où l'on puisse développer ses talents en toute sécurité. En outre, ils doivent prendre garde à l'endroit et au moment où ils en font usage, car les représentations publiques ont tendance à attirer le courroux meurtrier de l'Inquisition (ainsi que celui d'autres factions, comme la Rilasciare ou les Chevaliers de la Rose et de la Croix). Afin de simuler ceci, le MJ pourra exiger d'un personnage qui dispose d'El Fuego Adentro de prendre l'épée de Damoclès Pourchassé, d'une valeur de 3 PP.

Apprenti : Le cœur de feu

En tant qu'apprenti sorcier vous vous êtes emparé feu et en avez fait partie intégrante de votre être. Les dommages basés sur le feu et la chaleur ne vous affectent pas, et l'équipement qui vous colle à la peau (comme les vêtements que vous portez) est également protégé. Vous pourriez par exemple nager dans la lave d'un volcan, cela ressemblerait à un bain chaud relaxant. En outre, vous pouvez diriger le déplacement d'un feu situé dans les 3 mètres. Ce foyer ignorera les vents et traversera les cours d'eau si vous le lui demandez (mais s'éteindra si vous n'utilisez pas la compétence Combustion). Avec les compétences Concentration et Portée, il vous est possible d'affecter plus de foyers, et sur de plus grandes distances.

Adeptes : La main de feu

Les adeptes d'El Fuego Adentro peuvent se saisir de flammes comme s'il s'agissait d'objets solides. Ils sont connus pour escalader de belles flambées comme s'il s'agissait d'échelles et pour ramasser des poignées de flammes qu'ils jettent ensuite à leurs adversaires. Les rumeurs affirment même qu'ils sont capables de faire danser des flammes sur la lame de leur épée (cf. les compétences de Tours, page 100 de **Guide de Castille**).

Maître : L'esprit du feu

Les maîtres d'El Fuego Adentro gagnent la faculté de donner vu aux flammes. Ils peuvent envoyer des oiseaux de feu sur les toits de chaume lors des sièges, et créer des serpents enflammés qui ramperont sur le dos de prisonniers, ce qui s'avère bien plus douloureux que n'importe quel coup de fouet (cf. les compétences de Tours, page 100 du **Guide de Castille**).

Les limites d'El Fuego Adentro

Le déplacement des flammes

Bien qu'un foyer contrôlé par un sorcier puisse défier vents et marées, il lui est impossible de sa déplacer rapidement. Un feu dirigé par un sorcier ne peut se déplacer que de 1 pouce (2,5 cm) sur le plan de situation, plus 2 pouce par niveau de maîtrise atteint (apprenti = 1, adepte = 2, maître = 3). Parfois, mieux vaut laisser faire le vent.

L'étincelle

Les sorciers d'El Fuego Adentro ne sont pas capables de créer des flammes, tout comme ils ne peuvent accroître la taille d'un feu sans l'alimenter avec amadou et autres combustibles, à l'instar de n'importe qui. Chaque fois que le feu n'est plus en contact avec une source d'alimentation, il faut utiliser la compétence Combustion pour l'empêcher de s'éteindre.

Les compétences

Combustion

Grâce à l'utilisation de cette compétence (nulle action n'est requise), le sorcier est capable d'alimenter un feu sans le moindre combustible. Sans elle, dès qu'il dirige un foyer hors de sa source de combustion, il s'éteint. Toutefois, cette compétence exige de lui qu'il puise dans ses propres forces pour alimenter le foyer. La compétence Combustion permet au feu de ne pas s'atténuer avant la phase suivante, mais pour chaque dé de dommage que ce foyer aurait dû perdre (tous les dés de dommages s'il était censé s'éteindre complètement, comme dans le cas d'une immersion dans l'eau), le sorcier reçoit 2 blessures légères. Les dommages sont réduits de 1 blessure par rang de compétence Combustion. Dès lors qu'il reçoit au moins 1 blessure légère, le sorcier doit effectuer un jet de blessure à la fin de chaque phase.

Exemple : un sorcier disposant de 3 rangs dans cette compétence décide d'entretenir un feu d'une valeur de six dés. Cela lui inflige 6 blessures légères par phase, mais comme il dispose de 3 rangs dans la compétence Combustion, il ne subit que 3 blessures légères par phase. Toutefois, si un événement quelconque avait dû éteindre les flammes (l'individu en feu saute dans l'eau), il aurait subi 12 blessures légères par phase, réduites à 9 grâce à son rang de compétence.

Concentration

Cette compétence permet au sorcier de contrôler plus d'un foyer à la fois. Pour chaque rang de compétence Concentration qu'il possède, le personnage est capable de contrôler un foyer supplémentaire en plus du premier.

Extinction

*Cette compétence permet au sorcier d'éteindre des flammes par la pensée. En dépensant une action, le sorcier peut réduire les dommages infligés par un feu d'un nombre de dés égal à son rang de compétence Extinction. (Voir la page 186 du **Guide du Maître** pour les règles sur le feu). Si cela amène le feu à 0 dé, il est totalement éteint. Cela affecte 3 mètres x 3 mètres de superficie par rang de compétence Extinction. Toutefois, un autre sorcier peut utiliser la compétence Combustion pour contrecarrer cette action.*

Portée

Cette compétence permet au sorcier d'augmenter la portée d'utilisation de ses pouvoirs. Sans cette compétence, un sorcier ne peut affecter qu'un feu situé dans les 3 mètres. Cependant, grâce à elle, il est capable d'affecter les deux jusqu'à 12 mètres par rang de compétence Portée (soit un maximum de 60 mètres au rang 5).

Tours

Chaque compétence Tour qu'achète un sorcier lui permet de réaliser des exploits particuliers, comme combattre avec une lame embrasée par exemple. Chaque compétence Tour doit être achetée et évoluer distinctement des autres. En outre, un personnage ne peut acheter une compétence Tour si son niveau de maîtrise ne correspond pas au moins à celui requis.

Allumer un feu

Niveau de maîtrise requis : Apprenti

Grâce à cette compétence, le sorcier est capable d'allumer un feu dans des conditions défavorables en utilisant les techniques d'allumage classiques (pierre à feu, etc.). Toutefois, il reçoit à chaque fois 1 blessure légère. La rudesse des conditions est limitée par le rang du sorcier, comme suit.

Rang 1 : amadou humide ou vent fort.

Rang 2 : amadou mouillé ou pluie légère.

Rang 3 : amadou imbibé d'eau ou pluie moyenne.

Rang 4 : amadou incombustible ou pluie forte.

Rang 5 : tout matériel ou toutes conditions météorologiques.

Lame enflammée

Niveau de maîtrise requis : Apprenti

Le sorcier plonge sa lame dans un feu utilisant sa magie pour protéger le métal de la chaleur et pour entretenir la combustion de la flamme. Cela permet à l'épée d'ajouter le niveau de maîtrise du sorcier multiplié par son rang de compétence aux dommages.

Par exemple : Un adepte disposant de 4 rangs dans cette compétence qui obtient un 17 aux dommages avec une Lame enflammée ajoutera 8 au résultat du jet, le faisant ainsi passer à 25.

Cette compétence inflige au sorcier 6 blessures légères au début de chaque tour mais il peut en annuler les effets à tout moment. La compétence Combustion permet d'absorber une partie de ces dommages (voir plus haut).

Jet de flammes

Niveau de maîtrise requis : Adepté

Le sorcier dépense une action pour plonger ses mains dans les flammes, en ramasse une poignée et la jette à son adversaire dans l'espoir qu'il prenne feu. La portée de cette attaque est de 5 + (Gaillardise \times 2) mètres, sans pénalité pour toucher, et le personnage effectue un jet de Dextérité + Jet de flammes en guise de jet d'attaque. S'il touche, l'attaque inflige 1 dé de dommages, plus 1 par niveau de maîtrise du sorcier, mais le feu s'éteint sur le coup (même la compétence Combustion ne permet pas aux flammes de continuer de brûler). Cette compétence inflige au sorcier 2 blessures légères à chaque fois qu'il y a recours, mais la compétence Combustion permet d'absorber ces dommages (voir plus haut).

Lucioles

Niveau de maîtrise requis : Maître

Le sorcier dépense trois actions et subit 1 blessure légère pour créer à partir d'une flamme d'au moins un dé une nuée de « lucioles » de 3 mètres sur 3 (réduisant immédiatement la taille du feu d'un dé ; voir page 186 du **Guide du Maître** pour plus de détails). La blessure légère reçue à la création des lucioles ne disparaît pas (même si le sorcier reçoit une blessure grave) avant qu'elles ne soient immergées dans l'eau ou dissipées par leur créateur, ce qu'il peut faire quand bon lui semble. Ces créatures sont sous le contrôle du sorcier qui les crée et ressemblent à des braises enflammées flottant dans les airs. Il n'est pas nécessaire d'user de la compétence Combustion pour les entretenir. Toute créature prise dans la nuée subit 1 blessure légère par phase, sauf si elle porte des vêtements épais ou quelque autre forme de protection. Les lucioles peuvent se déplacer de 3 pouces (7,5cm) ou d'un niveau par phase sur le plan de situation. Un sorcier peut donner vie à une nuée par rang de compétence Lucioles.

Serpent de feu

Niveau de maîtrise requis : Maître

Le sorcier dépense cinq actions et subit 3 blessures légères pour créer à partir d'une flamme d'au moins deux dés un serpent de feu (réduisant immédiatement la taille du feu de deux dés). Les blessures légères reçues à la création du serpent ne disparaissent pas (même si le sorcier reçoit une blessure grave) avant qu'il ne soit immergé dans l'eau ou dissipé par le sorcier, ce qu'il peut faire quand bon lui semble. Le créateur du serpent n'a pas besoin d'effectuer de jet de dés pour le contrôler. Le serpent dispose de 3 rangs dans chaque trait mais on ne peut le blesser qu'en l'immergeant dans l'eau. Quand il touche, la cible reçoit 1 dé de dommages par rang de compétence du créateur à l'apparition du serpent. Ces dommages sont diminués d'un dé chaque fois que le serpent touche, et ce jusqu'à ce qu'ils tombent à 0 dé, auquel moment il ne s'agit plus que d'une minuscule flammèche qui fuit pour récupérer (ce qui exige la présence d'une flamme dans laquelle il plongera, récupérant ainsi un dé par tour d'immolation par le feu, jusqu'à concurrence de son maximum originel). Un sorcier peut donner vie à une créature par rang de compétence Serpent de feu.

Oiseau de feu

Niveau de maîtrise requis : Maître

Le sorcier dépense dix actions et subit 5 blessures légères pour créer à partir d'une flamme d'au moins quatre dés un gigantesque et magnifique oiseau de feu (réduisant immédiatement la taille du feu de quatre dés). Les blessures légères reçues à la création de l'oiseau ne disparaissent pas (même si le sorcier reçoit une blessure grave) avant qu'il ne soit immergé dans l'eau ou dissipé par le sorcier, ce qu'il peut faire quand bon lui semble. L'envergure de l'oiseau de feu est d'environ 12 mètres. Son créateur n'a pas besoin d'effectuer de jet de dés pour le contrôler. L'oiseau dispose de 3 rangs dans chaque trait mais on ne peut le blesser qu'en l'immergeant dans l'eau. A l'origine, les sorciers castillians se servaient d'oiseaux de feu comme destriers, qui les transportaient de 80 kilomètres par jour par rang de compétence à la création. Il est également possible d'embarquer un passager par range de compétence. Le contact de l'oiseau de feu ne brûle pas, mais il peut exploser en une gigantesque boule de feu (explosion de rang 4) si le créateur le souhaite. Dans ce cas, il est totalement anéanti et disparaît.